



## EFEKTIVITAS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN TENGGILIS MEJOYO

**Muhammad Fahmi Amrullah<sup>1</sup>; Triman Juniarso<sup>2</sup>; Via Yustitia<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup>fahmijoker79@gmail.com, <sup>2</sup>trimanunipa@gmail.com, <sup>3</sup>via.yustitia@unipa.ac.id

---

### Abstract

*The purpose of the research was conducted by researchers to analyze the effectiveness of the Discovery Learning learning model assisted by the Question Card media on the learning outcomes of students in social studies learning class IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. This study uses a descriptive quantitative approach design, there are three analytical techniques used in this study, namely analysis of learning implementation observation, analysis of learning outcomes tests and analysis of learning interest questionnaires. In this study, the effectiveness of the application of the Discovery Learning model assisted by the Question Card media is described on the learning outcomes of students in social studies learning for class IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. The results of observing the activities of researchers in knowing the effectiveness of the Discovery Learning model assisted by Question card media in learning Theme 4 Sub-theme 1 Types of work Learning 2 Class IV A SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya by researchers is said to be in the high category. 2. Student learning outcomes using the Discovery Learning model assisted by Question Card media in learning Theme 4 Sub-theme 1 Types of work Learning 2 Class IV A SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya in the form of a knowledge test to get an average score with a very good category. 3. Student responses to the Question card-assisted Discovery Learning model in learning Theme 4 Sub-theme 1 Types of work Learning 2 Class IV A SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya The academic year 2021/2022 received a positive response. Learning using the Discovery Learning model assisted by Question Card media in social studies learning on Theme 4 Subtheme 1 Types of work Learning 2*

*Class IV A SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya The academic year 2021/2022 can be said to be effective.*

**Kata-kata kunci:** *Discovery Learning, Media Question Card*

---

## **A. Pendahuluan**

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dimasa pandemi banyak disorot dalam hasilnya karena dinilai kurang memuaskan, hal ini dapat dilihat dalam data hasil ujian tengah semester peserta didik kelas IV A SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya pada tema 4 materi jenis - jenis pekerjaan mata pelajaran IPS. Saat melakukan observasi peneliti menemukan dari jumlah 36 peserta didik kelas IV A hanya 42% yang dapat memenuhi nilai KKM dan 58% yang belum memenuhi ketuntasan yang dilihat dari dokumentasi hasil nilai uts peserta didik pada mata pelajaran IPS , beberapa faktor yang menyebabkan kurang memuaskannya hasil belajar IPS dimasa pandemi adalah dikarenakan kurangnya minat peserta didik terhadap proses pelaksanaan pembelajaran IPS yang telah diterapkan pada masa pandemi, Salah satu faktor yang membuat kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran IPS dimasa pandemi adalah karena kurang menarik serta bervariasinya proses pembelajaran IPS yang diterapkan sehingga kebanyakan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS cenderung bosan dan pasif Dengan melalui tahap pengkajian pada proses pembelajaran IPS yaitu dengan menganalisis pendekatan pada proses pembelajaran IPS, strategi pada pembelajaran, model pada pembelajaran serta metode pembelajaran yang bersifat inovatif agar peserta didik dapat turut serta aktif dan berpikir kritis dalam mencapai tujuan pada proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran inovatif merupakan sebuah pengertian atau pemkanaan terhadap proses pembelajaran yang bersifat komperhensif yang berhubungan deangan teori pembelajaran yang berlandaskan pada inovasi pembelajaran. Seperti halnya model *Discovery Learning* dan model pembelajaran lainnya.

Menurut Ilahi (2012:33-34) Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan dan memfokuskan pemahaman pada materi pada pembelajaran dengan melibatkan peran siswa secara aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri dalam memecahkan masalah. Dengan begitu maka hasil belajar tidak akan muda di lupakan oleh siswa. Belajar menemukan dan memecahkan masalah siswa juga di latih belajar berfikir dan menganalisis suatu masalah.

Dalam Model *Discovery Learning* Peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran .dimulai dengan rangsangan kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari ( *Stimulation* ) kemudia siswa diberi petunjuk untuk mengidentifikasi masalah dan memberi jawaban sesuai pengetahuannya ( *problem statement* ) lalu guru memberikan data pembelajaran untuk dikelola oleh siswa ( *data processing* ) lalu guru bersama siswa melakukan pembuktian pada pembelajaran ( *verification* ) lalu guru menarik kesimpulan pembelajaran ( *generalization* ).

Model pembelajaran yang di terapkan pada proses pembelajaran IPS di katakan efektif apabila model yang telah digunakan pada proses pembelajaran IPS dapat menunjang serta mengarahkan peserta didik mencapai proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Memilih media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan pengimplikasian model pembelajaran pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan baik dan efektif. Pentingnya pengaruh media pembelajaran pada proses pembelajaran sudah mulai di rasakan oleh guru dan siswa. Munculnya media pembelajaran telah mempermudah cara mengajar guru dan cara belajar siswa di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran cara penyampaian materi pembelajaran yang akan diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik dapat di lakukan secara lebih mudah dan efektif.

Model pembelajaran yang di terapkan pada proses pembelajaran IPS di katakan efektif apabila model yang telah digunakan pada proses pembelajaran IPS dapat menunjang serta mengarahkan peserta didik mencapai proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Memilih media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan pengimplikasian model pembelajaran pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan baik dan efektif. Pentingnya pengaruh media pembelajaran pada proses pembelajaran sudah mulai di rasakan oleh guru dan siswa. Munculnya media pembelajaran telah mempermudah cara mengajar guru dan cara belajar siswa di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran cara penyampaian materi pembelajaran yang akan diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik dapat di lakukan secara lebih mudah dan efektif.

Menurut Berliana dalam Putri (2013:02) Media *Question Card* / kartu pertanyaan merupakan salah satu media inovasi yang berbentuk kartu dengan gambar dan berisi soal atau masalah yang berkaitan dengan materi yang bertujuan untuk di jawab atau di pecahkan oleh siswa ketika

proses pembelajaran berlangsung. Media *Question Card* menitik beratkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam berlangsungnya pembelajaran serta mengasahnya untuk berfikir kritis serta kreatif dalam memecahkan masalah.

Pada intinya model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran yang di terapkan pada proses penyampaian materi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh guru kepada peserta didik bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif, efisien dan hasil belajar yang memuaskan. Jika pendidik menggunakan dan memanfaatkan model pembelajaran inovatif berbantuan media pembelajaran dengan baik, maka siswa akan mampu menyerap segala pesan dan materi yang di sampaikan dengan baik.

## B. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian jenis pendekatan kuantitatif jenis deskriptif. Dalam penelitian ini dideskripsikan Efektivitas dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas IVA SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan peneliti untuk mendeskripsikan efektivitas dari model pembelajaran *Discovery Learning* yang dibantu media *Question Card* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas IVA SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Sampel dalam penelitian menggunakan siswa kelas IV A. Populasi dalam penelitian ini peserta didik kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya dan Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A. dalam penelitian metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Analisis yang didalam penelitian ini adalah rumus rata-rata dan presentase Data yang sudah diperoleh diolah dan dianalisis menggunakan rumus rata-rata dan presentase yaitu:

### Analisis Aktivitas peneliti

Hasil observasi dilakukan untuk mengamati pembelajaran IPS pada kelas IV A . Untuk menghitung hasil observasi digunakan rumus yaitu :

Keterangan :

P = Presentase

$\sum skor$  = Jumlah skor

N = Jumlah maksimal skor

$$p = \frac{\sum skor}{n} \times 100\%$$

### Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dari peserta didik dilihat diakhir pembelajaran menggunakan test pada peserta didik yaitu tes pengetahuan. Untuk menghitung tes hasil belajar peserta didik menggunakan rumus *mean* atau rerata. Menurut Hoesnan (2014:49) rerata atau mean adalah teknik penjelasan Hasil belajar dari peserta didik dilihat diakhir pembelajaran menggunakan test pada peserta didik yaitu tes pengetahuan. Untuk menghitung tes hasil belajar peserta didik menggunakan rumus *mean* atau rerata. Menurut Hoesnan (2014:49) rerata atau mean adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus mencari *mean* yaitu:

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan;

Me = *Mean* (rata-rata)

$\sum$  = jumlah

Xi = Skor x ke I sampai ke N

n = Jumlah perorangan peserta didik

### Analisis Respon Angket

Menurut Dewi (dalam Khairat, 2013:10-11) untuk menghitung jawaban angket yang diperlukan rumus presesntase yaitu :

Keterangan:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

P = Angka presentase

f = Total peserta didik yang termotivasi

n = Total seluru peserta didik

Total nilai yang diperoleh pada setiap aspek dipresentase untuk dibuat kesimpulan mengenai respon peserta didik terhadap pengaplikasian model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card*.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Keterlaksanaan pembelajaran Dalam mengetahui Efektivitas model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Question Card* .

Rincian kegiatan peneliti dalam mengetahui keefektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media *Question card* didalam pembelajaran tema Berbagi pekerjaan subtema 1 jenis pekerjaan pembelajaran 2 yang diamati oleh guru kelas IV A terhadap peneliti yakni kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yang diadakan secara online melalui aplikasi gmeet. Kegiatan pembelajaran yang diadakan melalui online melalui gmeet di

mulai dengan pendahuluan meliputi pendidik memberika salam serta mengarahkan peserta didik agar berdoa sebelum kegiatan dimulai melalui google meet, setelah berdoa bersama peserta didik , pendidik melakukan absen kehadiran peserta didik , pendidik menghubungkan tema pembelajaran sebelumnya dengan tema yang akan diajarkan, pendidik mengarahkan dan mejelaskan kepada peserta didik bahwa hari ini peserta didik akan belajar Tema 4 berbagi pekerjaan Subtema subtema 1 Jenis Pekerjaan Pembelajaran 2, pendidik menyampaikan inti pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran yang dilakukan secara daring kali ini, dan pendidik melakukan apresiasi. Kegiatan inti meliputi penayangan power point yang berisi materi oleh pendidik melalui google meet serta penerapan media *Question card* dalam pembelajaran yang di kemas melalui tayangan power point oleh pendidik, serta buku tematik Tema Berbagi Pekerjaan Subtema subtema 1 Jenis Pekerjaan Pembelajaran 2 kelas IV . dalam kegiatan ini terdapat beberapa tahapan sesuai dengan penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* diantaranya yaitu *stimulation* yaitu stimulasi/pemberian rangsangan), *problem statement* (pertanyaan/identifikasi masalah), *data collection* (penggumpulan suatu data) *data processing* (pengolahan suatu data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (penarikan kesimpulan/generalisasi). Kegiatan penutup meliputi pendidik melakukan kegiatan pemberian tes hasil belajar dan angket melalui yang di bagikan link google form, peserta didik mengerjakan dan mengumpulkan tes hasil belajar bagi yang sudah mengerjakan dan pendidik mengarahkan peserta didik tentang tata cara pengisian melakukan pengisian angket melalui google form , lalu peserta didik mengisi lembar angket yang disediakan melalui google form, pendidik memberikan gambaran mengenai pembelajaran selanjutnya yang akan dipelajari oleh peserta didik, pendidik memberikan reward yang ditayangkan melalui power point kepada peserta didik yang aktif, pendidik memberikan nasihat serta melakukan tanya dan jawab tentang apa saja yang sudah dipelajari pada pembelajaran yang sudah dilaksanakan, lalu pendidik mulai mengarahkan peserta didik agar melakukan doa sebelum pembelajaran ditutup dan mengucapkan salam. Dalam pelaksanaan kegiatan inti, tahapan-tehapan akan diuraikan dalam bentuk tabel. Berikut jumlah kegiatan yang diobservasi oleh guru kelas dalam pelaksanaan aktivitas pendidik dalam mengetahui efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* :

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.

Jumlah kegiatan	Skor
36 kegiatan	116

Untuk menganalisis sejauh mana peserta didik telah memahami dan mendalami materi selama proses pembelajaran berlangsung serta menguji keefektifan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* , Peserta didik diberi soal tes yang terdiri dari sepuluh pilihan ganda. Total soal sebanyak sepuluh butir yang mencakup mata pelajaran IPS dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

$$p = \frac{\sum skor}{n} \times 100\%$$

P= 80 %

$$P = \frac{116}{144} \times 100\%$$

Jadi, kegiatan observasi yang diamati oleh guru kelas terhadap kegiatan peneliti dikatakan tinggi persentase keterlaksanaannya.

### **Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Belajar Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Question Card***

#### a. Penilaian Pengetahuan

Berikut tabel nilai tes hasil belajar yang bertujuan untuk menguji keefektifan diaplikasikannya penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* dalam pembelajaran IPS pada IVA.

Tabel 4.2 Nilai Hasil Tes Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Question Card* .

Rata-rata	Nilai	Nilai Maksimal	Nilai Minimum
84,2	81-100	100	81

Setelah diaplikasikannya model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* , nilai yang diperoleh peserta didik kelas IVA SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya Masuk dalam kriteria sangat baik dan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diaplikasikannya model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* pada peserta didik telah mencapai kompetensi dan tuntas kkm dalam pembelajaran IPS pada

tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 dengan nilai rata-rata yaitu 84,2 dan dikategorikan sangat baik yang berarti pengaplikasian model *Discovery Learning* berbantuan media pembelajaran *Question Card* dikatakan efektif dilihat dari rerata hasil belajar peserta didik yang dikategorikan sangat baik.

### **Deskripsi Respon Peserta Didik Terhadap Pengaplikasian Model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card*.**

Peserta didik mengisi angket yang telah diberikan oleh pendidik setelah proses pembelajaran selesai yang disebarakan melalui grub whats app yang disajikan melalui link google form yang berisi 5 pernyataan dengan alternative jawaban “ Ya “ dan “Tidak” .Berdasarkan data sangket yang terkumpul sebanyak 34 peserta didik, maka dapat ditentukan hasil dari data angket respon peserta didik yang ditujukan untuk mengetahui kefeektifan pengaplikasian model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* dalam pembelajaran IPS pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

Tabel 4.2 Kriteria Hasil Angket Respon Peserta Didik

Skor	Kategori
80%-100%	Sangat tinggi
60%-79%	Tinggi
40%-59%	Sedang
20%-0%	Rendah

Jadi, hasil presentase data respon peserta didik yang ditujukan untuk mengetahui kefeektifan model *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* dalam pembelajaran yang dilakukan pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya yaitu 74,5% dengan kategori tinggi.

### **PEMBAHASAN.**

Aktivitas peneliti dalam penelitian ini dilihat dari aktivitas peneliti Ketika menyampaikan pembelajaran sesuai dengan (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran . Instrumen yang digunakan untuk melihat aktivitas peneliti yaitu intrumen lembar observasi . Hasil tabel 4.2 menunjukkan kegiatan pembelajaran penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sudah sesuai dengan langka-langka model *Discovery Learning* . Langkah kegiatan terdiri dari 36 kegiatan. Hasil penelitian ini juga menunjuksan bahwa pengujian untuk mengetahui efektivitas dari model *Discovery Learning* berbantuan *Question Card* pada pembelajaran IPS pada Tema 4 subtema 1 pembelajaran 2 kelas IVA SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya dilaksanakan



dengan baik. Penilaian hasil tes belajar peserta didik dengan rerata 84,2 dikategori sangat baik. Dan hasil angket respon peserta didik mendapatkan kateori tinggi.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah diperoleh maka peneliti mendapat kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Question Card* dalam pembelajaran IPS kelas IVA SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya dapat dikatakan efektif.

### F. Daftar Pustaka

- Agus, S. 2014. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Arr-Ruzz Media.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Burhan, B. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Departemen Pendidikan Nasional , 2005.(2006).*PeraturanPemerintah Nomor 19 tahun 2005 , tentang Standart Nasional Pendidikan (Issue November)*. Depdiknas.
- Hosnan, M. 2014 *Pendekataan Sainifik dan Konstektual dalam pembelajaran Abad 21*, Bogor : Ghalia Indonesia.
- Illahi, T. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: Diva Press.
- Jamil, S. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Khairat, 2013. “ *Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Di Kelas IV SD Negri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor*” *Jurnal PGSD* , vol 003
- Khairat, 2013. “ *Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Pembelajaran IPS Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Di Kelas IV SD Negri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor*” *Jurnal PGSD* , vol 003 No.12
- Putri, S. dkk. 2013. “*Pengaruh Metode Aktif Tipe Team Quiz Berbantuan Question Card terhadap hasil belajar.*” *Jurnal Penelitian Chemistry in Education*. 2 (I). Hlm.2.
- Putri, S. dkk. 2013. “*Pengaruh Metode Aktif Tipe Team Quiz Berbantuan Question Card terhadap hasil belajar.*” *Jurnal Penelitian Chemistry in Education*. 2 (I). Hlm.2.

- Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Sapria. 2009. *Pendidikan IPS : konsep dan pembelajaran* . ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya )
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sudjiono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.