

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DAN HASIL BELAJAR TEMATIK
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
PUZZELE PADA SISWA
KELAS 5 SDN SIDOREJO KIDUL 2**

Nyana Wulandari¹, Slameto², Eunice Widyanti Setyaningtyas³
Program Studi PGSD-FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana
Email: 292014170@student.uksw.edu

ABSTRAK.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan keaktifan siswa yang kurang memuaskan. Subyek penelitian siswa kelas 5 SD N Sidorejo Kidul 2, dengan siswa 27 orang. Materi pembelajaran tematik Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Sub Tema 2, Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran 2. Penelitian dilaksanakan melalui II siklus yaitu siklus I dan II, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian, tingkat ketuntasan siswa pada kondisi awal mencapai 10 siswa (37%), meningkat pada siklus I mencapai 14 siswa (52%), kembali meningkat menjadi 23 siswa (85%). Untuk tingkat keaktifan siswa pada kondisi awal mencapai 12 siswa (44%), siklus I meningkat menjadi 18 siswa (66%), siklus II mencapai 24 siswa (88%) Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan keaktifan siswa dapat meningkat metode pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Puzzlele*

Kata Kunci: *Discovery Learning* , *Puzzlele* , Tematik, hasil belajar, keaktifan

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu proses pembelajaran dan tidak terkotak kotak. Pendekatan tematik merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antara mata pelajaran (Reffiane dan Saptaningrum, 2011: 43). Sedangkan menurut Atan (2009:76-77) pembelajaran tematik integratif dapat diimplementasikan melalui: 1) Integrasi Keterampilan di sejumlah mata pelajaran; 2) asimilasi berbagai konten dalam mata pelajaran; 3) integrasi nilai dalam mata pelajaran; dan 4) Integrasi pengetahuan dan praktik.

Proses Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Puzzlele*, pengertian

Discovery Learning menurut ahli, Hamalik (Takdir,2012:29), bahwa *discovery* adalah proses pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual pada anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui tukar pendapat atau dengan berdiskusi, seminar membaca sendiri dan mencoba sendiri yang menyatakan bahwa bertujuan untuk belajar mandiri, Sylvi Astuti (2015:12). Sedangkan pengertian *Discovery Learning* menurut Fitri (2015:91), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran mngembangkan kemampuan fikir dalam pemecahan masalah dan membantu siswa dalam proses belajar dengan cara melibatkan siswa secara aktif untuk

memperoleh penemuan pribadi. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berproses melalui scientific guna memperoleh pengalaman yang dapat dengan mudah diingat siswa karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Sedangkan pengertian *Puzzle* menurut (KBBI) antara lain, mencengangkan, membingungkan, mengaduk, mengacau, mengganggu, memperkusut, heran, tercengang, kebutuhan, kesandung. Adapun pengertian dari *Puzzle* menurut Warjianto (2010:102-110) dalam penelitiannya adalah suatu permainan penataan potongan-potongan gambar yang apabila tersusun secara benar akan membentuk suatu gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, permainan *puzzle* biasanya digunakan oleh orang tua untuk permainan anak-anak, semakin tinggi tingkat kerumitannya maka tingkat kecerdasan yang dibutuhkan semakin tinggi pula. Adapun fungsi *puzzle* menurut Imam (2013: 1-18) adalah meningkatkan keterampilan kognitif dan berkaitan dengan pemecahan masalah. Dapat disimpulkan pengertian dari *puzzle* permainan yang membingungkan yang memerlukan daya fikir dan kreatifitas yang tinggi guna menyusun gambar untuk membentuk gambar tertentu sesuai dengan materi pembelajaran.

Dalam proses penelitian peneliti meneliti nilai hasil belajar siswa dan keaktifan, pengertian hasil belajar menurut ahli, belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan tetapi juga meliputi fungsi-fungsi, seperti skill, persepsi, emosi, proses berfikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi (Riyanto, 2009:275). Pengertian belajar sesuai dengan teori Behavioristik yaitu perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon, (Budiningsih, 2005:33). Sedangkan pengertian belajar dalam teori model belajar *discovery learning* “Belajar penemuan atau *discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan”

Anitah (2009: 55). Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang melibatkan siswa secara langsung dilaksanakan dengan sadar, dan digunakan untuk diri manusia dengan melibatkan keterampilan, pengeahuan dan sikap.

Selain hasil belajar dalam proses penelitian ini meneliti mengenai keaktifan siswa, pengertian keaktifan menurut Depdiknas (2005:31) menyatakan belajar aktif adalah suatu system belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik dan mental intelektual serta emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif dan afektif dan psikomotor Menurut Mulyasa (2009: 191) Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan. Pengertian aktif adalah, bukan hanya seperangkat kegiatan namun lebih kearah sikap yang mesti diambil baik oleh peserta didik, guru maupun sekolah guna menjadikan pembelajaran efektif, (Kristin, 2017: 407). Keaktifan belajar dalam hal ini adalah keaktifan yang bersifat fisik maupun mental dalam proses kegiatan belajar mengajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, (Kristin, 2017).

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah proses pembelajaran yang menekankan peran siswa dan melibatkan secara langsung siswa dalam proses pembelajaran, baik secara visik, mental dan intelek tual. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, peneliti melaksanakan penelitian dengan Judul Upaya Peningkatan Keaktifan Siswadan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas 5 Sdn Sidorejo Kidul 2. Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Sylvi Astuti (2015:10-23) dengan judul Peningkatan Keterampilan Bertanya Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Slungkep 03 Menggunakan Model *Discovery Learning*, Hasil penelitian ini menyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 66,67% menjadi 86,67% pada siklus II. Selanjutnya penelitian yang dilaksanakan di laksanakan Oleh Wardani,

Et All (2018: 150- 155), Yang Berjudul Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model *Discovery Learning* Dalam 1 Pembelajaran Tematik Kelas 4 Sd. Dalam penelitiannya ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kondisi prasiklus tingkat ketuntasannya mencapai 38%, meningkat pada siklus I menjadi 68%, dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 85%. Penelitian yang dilaksanakan Ahmad Yulianto (2018:) dengan penelitiannya yang berjudul Pengaruh *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan terhadap Pemahaman Konsep Ekosistem Ditinjau dari Keaktifan Peserta Didik Kelas V SDN 135 Salebbo Mario Sulawesi Selatan yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh keaktifan peserta didik dalam proses

pembelajaran terhadap pemahaman konsep ekosistem peserta didik.

METODE

Proses penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adapun pengertian dari (PTK) menurut Sukmadinata (2010:145) yang menyatakan bahwa Penelitian tindakan merupakan proses yang memberikan kepercayaan kepada pengembangan kekuatan berfikir reflektif, diskusi, penentuan keutusan dan kolektif dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah observasi yang dilaksanakan sebelum proses tindakan, berdasarkan hasil tindakan siklus I dan II diperoleh data hasil belajar siswa sebagai berikut, yang disajikan didalam Tabel 1

Tabel 1 Rekapitulasi Distribusi Frekwensi Hasil Belajar Siswa Kondisi Pras Siklus, Siklus I dan II Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas 5 Semester I SD N Sidorejo Kidul 2 Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Rentang Nilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	>90	1	4%	3	11%	8	30%
2	80-89	4	15%	10	37%	6	22%
3	70- 79	5	19%	1	4%	9	33%
4	60-69	6	22%	2	7%	3	11%
5	50-59	7	26%	2	7%	1	4%
6	40-49	3	11%	7	26%		
7	29-39	1	4%	2	7%		
Jumlah		27	100%	27	100%	27	100%
Nilai Rata-rata		62		65		78	
Nilai Tertinggi		90		100		100	
Nilai Terendah		30		33		46	
Tuntas		10	37%	14	52%	23	85%
TindakTuntas		17	63%	13	48%	4	15%

Berdasarkan Tabel 1, nilai siswa pada rentang nilai 90 berjumlah 1 siswa (4%), nilai siswa pada rentang 80-89 berjumlah 4 siswa (14%), 70-79 berjumlah 5 siswa (19%), 60-69 berjumlah 6 siswa (22%), 50-59 berjumlah 7 siswa (26%) nilai siswa pada rentang 40-49 berjumlah 3 siswa (11%) dan nilai siswa pada rentang nilai 29-39 berjumlah 1 siswa atau (4%). Selanjutnya nilai rata-rata secara klasikal adalah 62, nilai tertinggi 90, nilai

terendah 30, untuk tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada kondisi awal

Siklus I diperoleh data hasil belajar siswa pada rentang nilai 90 terdapat 3 siswa (11%), pada nilai 80-90 terdapat 10 siswa atau (37%), sedangkan pada rentang nilai 70-79 terdapat 1 siswa atau (4%), pada rentang nilai 60-69 terdapat 2 siswa atau (7%), pada rentang nilai 50-59 berjumlah 2 siswa atau (2%), pada rentang nilai 40-49 berjumlah 7 siswa atau (26%) dan nilai siswa pada rentang nilai 29-39

berjumlah 2 siswa atau (7%). Untuk tindakan siklus II diperoleh data hasil belajar siswa dalam rentang nilai lebih dari 90 berjumlah 8 siswa atau (30%), untuk rentang nilai 80-90 berjumlah 6 siswa atau (22%), untuk rentang nilai 70-79 berjumlah 9 siswa atau (33%),

rentang nilai 60-69 berjumlah 3 siswa atau (11%) dan rentang nilai 50-59 berjumlah 1 siswa atau (4%) dan tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dibawah 50. Berdasarkan Tabel 1 dapat disajikan dalam Tabel 2 sebagai berikut,

Tabel 2 Distribusi Frekwensi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kondisi Pras Siklus, Siklus I dan II Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas 5 Semester I SD N Sidorejo Kidul 2 Tahun Pelajaran 2018/2019

Rentang Nilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
Tuntas	10	37%	14	52%	23	85%
TindakTuntas	17	63%	13	48%	4	15%

Tabel 2 dapat diuraikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, tingkat ketuntasan kondisi awal berjumlah 10 siswa (37%) sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 17 siswa atau (63%). Pada tindakan siklus I tingkat ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 14 siswa (52%) dan siswa yang tidak tuntas berjumlah

13 siswa atau (48%). Tindakan siklus II nilai hasil belajar siswa meningkat kembali menjadi 23 siswa atau (85%), sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai 4 siswa atau 15%.

Selain meneliti hasil belajar siswa, peneliti meneliti keaktifan siswa, untuk mengetahui hasil penelitian keaktifan siswa dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perbandingan Tingkat Keaktifan Siswa Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas 5 Semester I SD N Sidorejo Kidul 2 Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kategori	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Aktif	12	44%	18	67%	24	89%
2	Tidak Aktif	15	56%	9	33%	3	11%
	Jumlah	27	100%	27	100%	27	100%

Berdasarkan Tabel 3 dapat diuraikan bahwa tingkat keaktifan siswa pada kondisi awal tingkat keaktifan siswa berjumlah 12 siswa atau (44%) sedangkan siswa dalam kategori tidak aktif berjumlah 15 siswa atau (56%). Hasil tindakan siklus I tingkat keaktifan siswa meningkat menjadi 18 siswa (67%), dan tingkat ketidak aktifan siswa berjumlah 9 siswa atau (33%). Tindakan siklus II tingkat keaktifan siswa kembali meningkat menjadi 24 siswa atau (89%) dan tingkat ketidak aktifan siswa berjumlah 3 siswa atau (11%).

Berdasarkan Penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Yang Berjudul Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas 5 SDN Sidorejo Kidul 2 dapat dinyatakan berhasil, karena telah mencapai derajat ketuntasan secara klasikal yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu (80%) secara klasikal. Relevansi penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Nichen Irma Cintia (2018: 65-75) Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Dan Hasil Belajar Siswa dengan hasil Kondisi awal persentase kemampuan berpikir kreatif 33,2% skor rata-rata 13,3. Ketuntasan hasil belajar 38% rata-rata 60 nilai tertinggi 72,5 dan terendah 45. Siklus I, kemampuan berpikir kreatif siswa 73%, skor rata-rata 29,2. Persentase hasil belajar 71,8%, rata-rata 69,48, nilai tertinggi 82,5 dan terendah 50. Siklus II, persentase kemampuan berpikir kreatif 81,2% , rata-rata 32,2. Hasil belajar 84,6%, rata-rata 74,2, nilai tertinggi 87,5 dan terendah 55. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Sidorejo Kidul 02 Tingkir.

Selanjutnya penelitian yang dilaksanakan oleh Nur Hidayah (48-57) yang berjudul Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Melalui Guided Discovery Learning dengan hasil penelitian Hasil penelitian ini adalah melalui guided discovery learning didapatkan peningkatan keaktifan peserta didik pada setiap siklus. Keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan peserta didik dalam: (1) aktivitas pada saat memahami LKS, (2) aktivitas dalam melakukan pengamatan/percobaan dengan menggunakan media, (3) aktivitas dalam menemukan konsep/rumus, (4) aktivitas dalam mempresentasikan hasil diskusi, (5) aktivitas dalam menanggapi presentasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

Penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Puzzle* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa dalam mata pelajaran

Tematik pada materi Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia), Sub Tema 2 (Manusia dan Lingkungan) dan Pembelajaran 2 dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBDP di SD N Sidorejo Kidul 2. Adapun hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi awal, hingga mencapai tingkat ketuntasan 23 siswa atau (85%) dan siswa yang tidak tuntas KKM sejumlah 4 siswa atau (15%). Dengan diperolehnya data ini, peneliti menyatakan bahwa penelitian yang berjudul Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Puzzle* Pada Siswa Kelas 5 Sd N Sidorejo Kidul 2 dinyatakan berhasil karena telah melampaui standar ketuntasan yang telah ditentukan peneliti yaitu 80% secara klasikal.

Penerapan metode pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Puzzle* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa Kelas 5 Sd N Sidorejo Kidul 2, dengan hasil penelitian keaktifan siswa sebagai berikut, kondisi awal ketuntasan keaktifan siswa mencapai 12 siswa atau (44%), sedangkan pada tindakan siklus I meningkat sebesar 6 siswa atau (27%) menjadi 18 siswa atau (66%). Untuk tindakan siklus II tingkat keaktifan siswa meningkat menjadi 24 siswa atau (88%) .Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa, hasil penelitian menunjukkan tingkat keaktifan siswa mencapai (85%) dan tingkat ketuntasan keaktifan siswa mencapai (88%), dengan demikian penelitian dinyatakan berhasil, karena telah menempuh standar keberhasilan penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu (80%) secara klasikal

DAFTAR PUSTAKA

Reffiane, Fine dan Ernawati Saptaningrum. 2011. *Model Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan Melalui Pendekatan Tematik Untuk Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jurnal. Volume 1 Nomor 1 Juli 2011.

Hamalik, Oemar. 2001, Proses Belajar Mengajar. Jakarta : P.T. Bumi Aksara.

Astuti, M. S. (2015). Peningkatan keterampilan bertanya dan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Slungkep 03 menggunakan model *Discovery Learning*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 10-23

- Warjianto, F. A. J. A. R. (2010). Metode Numbered Heads Together (NHT) Disertai Media Puzzle untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Terhadap Materi Biologi SMP Kelas VII. *Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penelitian dan pengembangan pendidikan, 1(2)*, 102-110.
- Budiningsih, Asri. 2004. Belajar dan Pembelajaran. Bumi Aksara: Jakarta
- Reffiane, Fine dan Ernawati Saptaningrum. 2011. *Model Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan Melalui Pendekatan Tematik Untuk Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jurnal. Volume 1 Nomor 1 Juli 2011.
- Syaifudin, A., Rokhman, F., & Zulaeha, I. (2017). Pengembangan Strategi Pembelajaran Tematik Integratif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Jenjang Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter, 2(2)*.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan, 32(1)*, 67-75.
- Hidayah, N., Ashari, A., & Ikhsan, I. (2018). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Melalui Guided Discovery Learning. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan, 22(1)*, 48-57