

Efforts to Improve IPS Concept Understanding Through Discovery Learning Model Assisted by Visual Audio Learning Media in Basic School Students

Nofiyanto

SD UMP Purwokerto

nofieyanto@gmail.com

Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11/2020

Abstract

The problem in this research is how the application of discovery learning model assisted by audio-visual media can improve understanding of social studies concepts in elementary school students? Purpose To determine the application of discovery learning model assisted by audio-visual media can improve understanding of social studies concepts in elementary school students. The object of this research is the fourth grade students of SD UMP. The data collection technique is carried out systematically with standard procedures, namely, learning outcome data is taken through tests at the end of each cycle and observation of student participation. The data were analyzed using quantitative and qualitative analysis of the formative test results. Then, the results of the calculations were consulted with the success criteria, to determine whether they were complete or not. Based on the results of the evaluation test from the first and second cycles, an increase in learning completeness was obtained. In the first cycle achieving learning outcomes with completeness 68%. In the second cycle the completeness of learning outcomes was 82%. Based on the findings and the results obtained in the study, it can be concluded that, through the discovery learning model assisted by audio-visual media, it can improve understanding of the social studies concept in elementary school students, but it still needs to be improved in cycle III.

Key words: discovery learning, Concept understanding, audio visual media

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan Model *discovery learning* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar ? Tujuan Untuk mengetahui penerapan Model *discovery learning* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa sekolah dasar. Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD UMP. Teknik pengumpulan data dilakukan secara sistematis dengan prosedur standar yaitu, data hasil belajar diambil melalui tes setiap akhir siklus dan observasi partisipasi peserta didik. Data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap perolehan hasil tes formatif kemudian, hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria keberhasilan, untuk mengetahui tuntas atau belum tuntas. Berdasarkan hasil tes evaluasi dari siklus pertama, dan kedua diperoleh peningkatan ketuntasan belajar. Pada siklus pertama mencapai hasil belajar dengan ketuntasan 68%. Pada siklus kedua ketuntasan hasil belajar sebanyak 82%. Berdasarkan temuan dan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa, melalui Model *discovery learning* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman kosep IPS pada siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci : *discovery learning, Pemahaman konsep, media audio visual*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

p-ISSN 2620-9284

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara berkembang yang masih memiliki masalah besar dalam bidang pendidikan. Padahal, pendidikan adalah suatu usaha untuk menghasilkan sumber daya manusia terdidik dan cerdas dalam menjawab tantangan masa depan. Usaha pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang menghasilkan sumber daya manusia terdidik dan cerdas dalam menjawab tantangan masa depan sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Shoimin (2014:15), bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional.

Peserta didik dalam pembelajaran harus mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Proses belajar tidak hanya menghafal. Peserta didik harus membangun dan mengembangkan pengetahuan dipikirkannya sendiri tanpa harus dipaksa sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya guru. Peranan guru adalah sebagai fasilitator, motivator yang mendukung keterlibatan Peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain guru faktor yang turut mempengaruhi keberhasilan belajar adalah sarana dan prasarana pendukung pendidikan.

Kenyataan yang terjadi dalam proses belajar dan mengajar belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Peserta didik seharusnya belajar dengan giat, tekun dan semangat pada saat proses pembelajaran, namun kenyataannya banyak peserta didik yang malas dan merasa bosan ketika proses pembelajaran dimulai. Mereka asik melakukan aktivitasnya sendiri, seperti mengobrol dengan Peserta didik yang lain, menggambar dan mencoret-coret kertas. Hal ini dipengaruhi cara guru menyampaikan materi di kelas dengan menggunakan metode ceramah. Penerapan teori behavioristik dan lebih suka menggunakan metode ceramah ini menyebabkan sebagian besar peserta didik memiliki motivasi yang rendah, kurang kreatif dalam menjawab pertanyaan dan lemah dalam pemahaman konsep materi.

Proses pembelajaran di kelas memerlukan model yang tepat. Penggunaan model yang kurang tepat akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa model pembelajaran, terdapat model yang menarik dan dapat memicu keterlibatan peserta didik secara aktif dalam menemukan pengetahuan yaitu pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif baik mental maupun fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat memotivasi dan mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar adalah model discovery learning berbantuan media audio visual.

Masa Pandemi Corona Virus 19 (covid 19) ini, membuat proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka di dalam ruang kelas, harus beralih cara dalam proses pembelajarannya. Maka, untuk mencegah penyebaran virus semakin meluas, banyak sekolah yang telah memutuskan untuk menghentikan kegiatan belajar mengajar di kelas dan menggantinya dengan pembelajaran daring. Pemerintah Indonesia sendiri, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama RI., menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah mulai pertengahan Maret 2020. Namun, dikarenakan waktu yang mendadak dan kurangnya persiapan, masih banyak pengajar yang kebingungan dalam mengubah materi yang biasa diajarkan di ruang kelas untuk menjadi kelas daring.

Upaya bidang pendidikan untuk turut serta mendukung pemerintah dalam penanganan pandemi Covid 19, yaitu dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran ini difasilitasi menggunakan aplikasi ruang virtual seperti *google meet, google form, kahoot, zoom mett, cisco webex, team ,skype*, dan lain sebagainya.

Pada pembelajaran online, peserta didik dapat menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan tingkat pemahaman materi ajar tidak maksimal sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakhadiran dalam pembelajaran seperti halnya pemahaman terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru masih dalam bentuk modul file PDF yang dikirimkan kepada siswa melalui Whatsapp Group. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran tematik khususnya muatan pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) melalui media pembelajaran audio visual yang disampaikan oleh guru kepada siswa secara daring (dalam jaringan).

Penerapan pembelajaran melalui aplikasi zoom dengan media video dan media audio visual di masa Adaptasi Kebiasaan Baru (New Normal) sangatlah berperan dalam pelaksanaan pembelajaran daring di lingkungan sekolah. Zoom adalah aplikasi komunikasi dengan menggunakan video yang dapat digunakan pada perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pengguna dapat melakukan meeting hingga konferensi video dan audio serta dapat menampilkan berbagi layar. Media merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan media yang tepat siswa akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru tanpa harus menghafal materi. Heinich (dalam Amalia Sapriati, dkk, 2009:5.3) “dalam merencanakan dan menyelenggarakan pembelajaran hal yang perlu dilakukan adalah menentukan metode, format media yang cocok atau tepat dan menggunakan media dalam pembelajaran”. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam menerima materi. Perpaduan aplikasi zoom dengan penggunaan media dapat menunjang pembelajaran daring agar lebih efektif.

Pembelajaran muatan pelajaran IPS kelas IV materi tentang peninggalan kerajaan hindu budha dan islam lebih diarahkan menggunakan media audio visual yang mendorong siswa belajar aktif, baik secara fisik, sosial, maupun psikis. Guru hendaknya menjadikan siswa sebagai pusat aktifitas belajar. Dengan menggunakan media audio visual siswa akan menggunakan panca inderanya dalam proses pembelajaran, mereka akan secara langsung menemukan jawaban atas pertanyaannya dengan bantuan media belajar audio visual. Dengan demikian terciptalah suatu proses pembelajaran bermakna yang nantinya akan berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatkan Pemahaman Konsep IPS Tema 5 Pahlawanku melalui Model Pembelajaran Discovery Learning berbantuan Media Pembelajaran *Audio Visual* Pada Siswa Kelas IV SD UMP Tahun Pelajaran 2020/2021”

Adapun tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman konsep IPS dengan menerapkan model discovery learning berbantuan media audio visual. Penulis berharap dengan menerapkan model ini dan siswa dapat termotivasi mengikuti pelajaran yang nantinya akan berimbas pada hasil prestasi belajar siswa.

METODE

Objek penelitian kali ini adalah siswa kelas IV SD UMP. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif untuk menentukan data harus menggunakan observasi Proses analisis data menggunakan statistik. data tersebut dapat diolah menggunakan tabel dan grafik .Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan observasi terfokus yang secara khusus ditujukan untuk mengamati aspek tertentu dari pembelajaran. Aspek yang akan diamati adalah pemahaman konsep IPS siswa, respon peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan keaktifan peserta didik menggunakan alat observasi terstruktur yaitu menggunakan instrumen test melalui google form dan kahoot, sehingga pengamat merekap nilai yang ada pada kahoot. Selain itu peneliti juga mengamati proses pembelajaran online melalui zoom meeting berkaitan dengan keaktifan dalam bertanya jawab dengan guru.Observasi tentang prestasi belajar berupa nilai hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Sedangkan alat tes untuk mengukur hasil belajar adalah soal tertulis pada lembar evaluasi pada aplikasi kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Peningkatan Pemahaman Konsep IPS melalui model Discovery Learning dengan media audio visual dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II. Dalam kaitannya dengan pendidikan, Hamalik (dalam Takdir, 2012:29) menyatakan bahwa discovery adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual pada anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep yang dapat diterapkan di lapangan

Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan Discovery Learning di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut: Stimulation (Stimulasi/Pemberian Rangsangan),problem Statement (Pernyataan/Identifikasi Masalah), Data Collection (Pengumpulan Data), Data Processing (Pengolahan Data), Verification (Pembuktian), Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi),

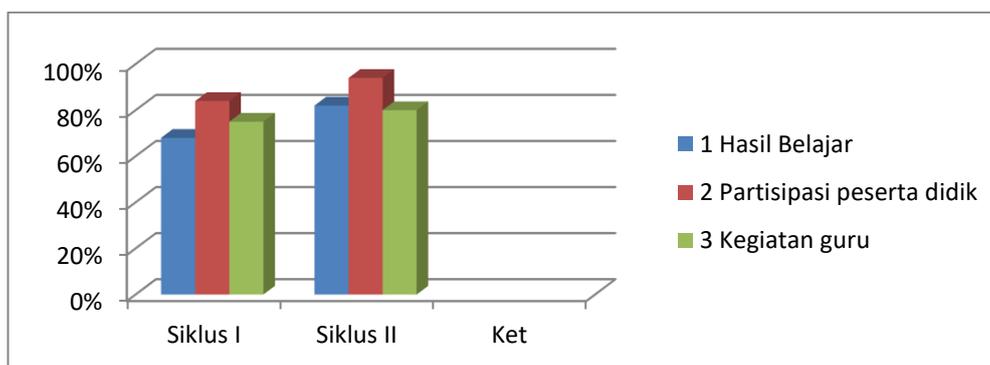
Menurut Bruner (Herman Budoyo,1998:56) Pembelajaran matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Menurut Cobb pembelajaran matematika sebagai proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Menurut rahayu (2007:2)

Proses pembelajaran menggunakan model discovery learning berbantuan media audio visual. Dari hasil pembelajaran siklus 1,peneliti sudah melakukan kegiatan pembelajaran yang baik sehingga dari 28 siswa yang mencapai tuntas pemahaman konsepnya ada 19 siswa sehingga prosentasenya mencapai 68 %, namun pemahaman konsep siswa belum tercapai yakni peserta didik yang mencapai 32%.

Perbaikan pembelajaran dilakukan peneliti pada siklus kedua dengan masih menggunakan audio visual namun kuliatas gambar dan suara diperjelas dan saat pembelajaran daring juga pengkodisan kelas lebih ditingkatkan lagi. Hal ini ternyata dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Peserta didik yang mencapai nilai tuntas mencapai 82 % mengalami peningkatan 14 % dari siklus pertama. Partisipasi peserta didik dalam belajar IPS pada siklus I yaitu 30 point meningkat menjadi 37 point pada siklus II. Ditandai dengan adanya dua kemunculan kriteria partisipasi peserta didik. Partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat pada tabel dan grafik berikut ini

Tabel 1. Data penilaian model pembelajaran Discovery Learning

NO	Aspek	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Hasil Belajar	68%	82%	
2	Partisipasi peserta didik	84%	94%	
3	Kegiatan guru	75%	80%	



Gambar 1. Data penilaian model pembelajaran discovery Learning

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan upaya perbaikan pembelajaran dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: Kemampuan siswa kelas IV UMP dalam pemahaman konsep IPS melalui model discovery learning berbantuan media audio visual dapat ditingkatkan setelah melalui upaya perbaikan dalam dua siklus dengan tingkat ketuntasan sebesar 82%. Pada kegiatan pembelajaran dengan aplikasi zoom meet, pengkosian siswa harus tepat dan maksimal agar suara menjadi jelas. Pemberian contoh pada kegiatan pembelajaran memberi kontribusi yang sangat baik terhadap hasil pembelajaran. Pengintegrasian teknologi berupa media video terbukti efektif dan sangat membantu siswa dalam memahami materi. Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut ini dikemukakan beberapa rekomendasi yang perlu diperhatikan guru dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran bagian pendahuluan melalui zoom meeting, guru harus sudah betul-betul dapat mengkodisikan siswa agar suara dapat terdengar jelas. Untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih jelas sebaiknya guru memberi contoh secukupnya dan menggunakan media audio visual. Metode *discovery learning* direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran IPS dengan berbantuan media audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Nana Sudjana, 1989, Penilaian Hasil, Proses Belajar Mengajar, Rosda 2004.
- Dimiyati dan Mudjiono.(1999). Belajar dan Pembelajaran.Jakarta:Rineka Cipta.
- Suciati. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supandi. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyatno, Menjelajah Pembelajaran Inovatif, op.cit, h.65
- Sugiyono.2015. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Suyatno. 2007. Aneka Model Pembelajaran Bahasa Indonesia. Surabaya: Unesa.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syah. 2004. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Takdir. 2012. Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill. Jogjakarta :Diva Press.