

PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN KOMIK DIGITAL FLIP BOOK DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR

Windy Anggraeni¹, D Wahyudin², Srie Mulyani³

Universitas Pendidikan Indonesia

Windyanggraeni16@upi.edu ; dwahyudin@upi.edu

Abstract

This research is motivated by the learning process which demands active participation from the learner, but in reality the learning process still tends to reduce the role and participation of students. This study intends to see how much influence the digital comic-assisted discovery learning model flip book has in efforts to improve social studies learning outcomes for fifth grade students in the 2022/2023 academic year to find out whether the digital comic-assisted discovery learning model is more effective than the digital flip book learning model. conventional. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group pre-test and post-test design. This research was conducted at SDN 1 Cibening with 25 students in class VA and 24 students in class VB as research samples. The instrument used in this study is a test. Based on the research findings, it shows that the discovery learning model assisted by digital flip book comics has an effect on student learning outcomes with an effect of 79.4%. The discovery learning model assisted by digital flip book comics is more effective than the conventional learning model with the difference in the pretest and posttest average scores, in the experimental class being greater than the control class. Overall, the increase in student learning outcomes in the experimental class belongs to the quite effective category, while the control class belongs to the less effective category. From the results of this study, it can be concluded that the comic digital flip book-assisted discovery learning model has an effect on efforts to improve social studies learning outcomes for fifth grade students in elementary schools and the digital flip book-assisted discovery learning model is more effective.

Keywords : *Discovery Learning Model, Digital Comics, Student Learning Outcomes*

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi dari proses pembelajaran yang menuntut adanya partisipasi aktif dari pembelajar, namun pada kenyataannya proses pembelajaran masih cenderung mengurangi peran dan partisipasi siswa. Penelitian ini bermaksud untuk melihat seberapa besar dari pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* dalam Upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V tahun ajaran 2022/2023 guna mengetahui apakah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* lebih efektif dibandingkan

dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group pre-test and post-test design*. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Cibening dengan siswa kelas VA sebanyak 25 siswa dan siswa kelas VB sebanyak 24 siswa sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Berdasarkan hasil temuan penelitian, menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan pengaruh sebesar 79,4%. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dengan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Secara keseluruhan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen tergolong pada kategori cukup efektif, sedangkan pada kelas kontrol tergolong pada kategori kurang efektif. Dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip book* berpengaruh dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar dan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan komik digital *flip* lebih efektif.

Kata Kunci : Model pembelajaran *Discovery Learning*, Komik digital, Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Kebutuhan akan pendidikan semakin meningkat seiring dengan kemajuan zaman. Harapan tersebut menunjuk pada apa yang telah diciptakan oleh dunia pendidikan, termasuk saat menghadapi zaman globalisasi sudah semakin menuntut sumber daya manusia yang unggul (Shasliani, 2021). Tujuan dari proses pembelajaran menuntut adanya partisipasi aktif dari pembelajar. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran masih cenderung mengurangi peran dan partisipasi siswa. Hasil belajar siswa yang kurang baik disebabkan oleh guru yang tidak menjelaskan materi secara gamblang, kurang menarik perhatian siswa, dan guru seringkali terlalu terburu-buru saat penyampaian materi. Tapi, pemakaian teknik serta sarana pembelajaran yang kurang tepat untuk memastikan siswa belajar dan menguasai topik masih kurang dan nilai siswa cenderung rendah (Lapase, 2021). Tingkat keaktifan siswa saat prosesi belajar mengajar berdampak pada perolehan belajar siswa (Irmawati et al., 2021).

Masalah sudah berkembang di sekolah-sekolah di daerah tersebut adalah banyak guru yang mengajar di kelas tanpa menggunakan alat peraga, sehingga seolah-olah hanya guru yang menjadi sumber belajar. Hal inilah yang membuat siswa frustrasi dan tidak puas dengan pengalaman belajarnya sehingga mempengaruhi hasil akhir (Asmuni, 2020). Usaha meningkatkan perolehan belajar siswa belum lepas dari beragam aspek yang dipengaruhinya. Dengan demikian, pengajar yang berkreasi bisa menjadikan pembelajaran lebih bersinar dan digemari siswa.

Dengan majunya wawasan serta teknologi.terkhusus TIK ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, serta meningkatnya bahan ajar baru dalam psikologi belajar, maka diperlukan perbedaan paradigma dalam pembelajaran.. belajar dan mengajar seharusnya tidak hanya dianggap sebagai proses mengambik pekerjaan aku lakukan, yang ditandai dengan keseluruhan kegiatan guru, tetapi wajib mengajar dianggap menjadi proses kolaboratif diantara pengajar dan murid. lahir dari penggunaan semua sarana dan keterampilan yang tersedia. sumber daya yang dapat dipelajari siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Untuk itu guru dituntut guna penyediaan serta pengembangan beragam bahan dan sumbernya yang bisa mempelajari sendiri oleh siswanya. Materi pengajaran yang menarik dan bervariasi dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran (Widiyono, 2020). Media pembelajaran mempunyai fungsi serta perannya menjadi sarana penyampaian info dari sumbernya (guru) kepada penerimaan info (murid). Lalu teknik diseminasi media yang dipakai pengajar ialah proses yang bisa mempermudah siswanya menyerap serta mentransformasi info terkait jadi acuan dasar tentang sekumpulan info mentah dalam rencana ilmiah. Dengan kondisi tersebut peneliti mencoba inovasinya pada sarana lainnya lain yaitu flipbook digital. Diharapkan dengan penggunaan komik digital siswa lebih tertarik dan memperhatikan pelajaran.

Sebuah bentuk pembelajaran telah sesuai adalah bentuk pembelajaran *Discovery Learning*. *Discovery learning* adalah teknik pembelajaran aktif siswa melalui proses penelitian dan penemuan sehingga hasil yang didapatkan disimpan dalam waktu lama dan muridnya tidak mudah lupa (Larasati, 2020). Model pengajaran eksploratif memiliki keunggulan a) melatih siswa untuk belajar mandiri b) memotivasi siswa untuk belajar c) siswa mampu secara mandiri memperoleh pengetahuan dan menghafal secara mendalam d) mudah dipelajari, sintaks yang jelas (Nuryaningsih, 2021). Sedangkan kelemahan model pembelajaran eksploratif adalah (1) siswa harus siap mental dan matang untuk terlibat dalam pembelajaran, dan (2) siswa harus berani dan mau belajar secara intensif, profesional. tentang lingkungannya (Studi et al., 2019).

Hasil belajar merupakan pernyataan spesifik yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku serta penampilan sebagai gambaran hasil belajar yang diharapkan melalui kegiatan belajar dalam waktu tertentu (Nurmayani, 2018). Hasil belajar juga diartikan sebagai akhir yang didapatkan individu dari suatu kegiatan yang dilaksanakan serta berakibat terjadinya perbedaan polahnya (Kristin, 2016). Hasil belajar sebagaimana

prosesi mengumpulkan info data mengenai pencapaian belajar mengajar peserta didik yang dilakukan secara terencana serta tersusun guna memantau prosesi, peningkatan belajar, serta diperbaiki perolehan belajar lewat tugas maupun pengevaluasian pembelajaran (Setianingrum & Wardani, 2018).

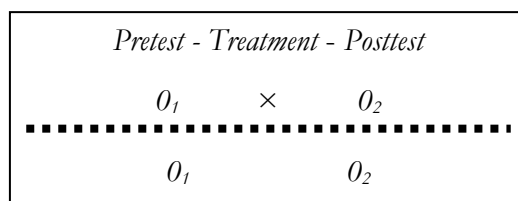
Berlandaskan pengidentifikasian permasalahan serta pembatasan permasalahan, nantinya perumusan permasalahan pada riset ini ialah. (1) Seberapa besar dampak pada penggunaan model *discovery learning* dibantu sarana komik digital *Flip Book* dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS? (2) Apakah model *discovery learning* berbantuan media komik digital *Flip Book* lebih efektif daripada dengan bentuk belajar mengajar konvensional dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS?

METODE

Metode penelitian yang nantinya dipakai dalam riset ini ialah Eksperimen. Adapula macam nya ialah *quasi experimental design*. Desain penelitian *quasi experimental* ialah riset yang mempunyai variabel kontrol, namun tidak berfungsi seluruhnya guna mengontrol variabel luar yang berdampak pada pelaksanaan riset (Lestari & Yudhanegara, 2017, hlm. 136)

Jenis desain *quasi experimental* yang dipakai yaitu *the nonequivalent pretest-posttest control group design*. Jenis desain ini dilakukan dengan memberikan *pretest* dalam kelas pada kelompok ke-1 dan ke-2. Kemudian kelompok ke-1 diberi *Treatment* sedangkan kelompok ke-2 tidak diberikan *treatment*. *Posttest* dilakukan kepada kedua kelompok yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan agar dapat dibandingkan hasilnya. (Lestari, 2017, hlm. 138). Berikut desain penelitian *the nonequivalent pretest-posttest control group design* menurut Lestari & Yudhanegara (2017):

Tabel 1. Desain Penelitian *the nonequivalent pretest-posttest control group design*



Keterangan;

O_1 = Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

× = Penerapan model *discovery learning* berbantuan media komik digital *Flip Book*

O_2 = Posttest (sesudah diberikan perlakuan)

Biasanya riset bermaksud guna mendapatkan kesimpulan general. Tapi dalam pelaksanaannya memerlukan subjek riset yang wajib ditelaah, subjek yang ditelaah pada riset dinamai populasi. Populasi ialah keseluruhan individu pada area riset yang nantinya dijadikan sumber penelitian. Populasi pada riset ini ialah keseluruhan murid kelas V SDN 01 Cibening pada tahun ajaran 2022/2023 totalnya 49 siswa dengan sampel ialah keseluruhan murid kelas VA yang jumlahnya 25 siswa serta keseluruhan siswa kelas VB yang totalnya 24 siswa.

HASIL

Temuan dari penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian yang bermaksud menjawab perumusan masalah. Data perolehan riset didapatkan lewat tes *pretest-posttest*. Adapula perolehan riset yang diperoleh ialah:

Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Analisa data *pretest* serta *posttest* dalam kelas eksperimen bertujuan guna memahami kenaikan hasil belajar siswa sesudah diberi treatment bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu saranakomik digital *flip book*. Setelah mendapatkan nilai *pretest* serta *posttest* maka berikutnya dianalisis menggunakan Microsoft Excel 2016 serta aplikasi SPSS versi 25.0 *for windows*. Rekapitulasi perolehan belajar *pretest* serta *posttest* siswa kelas eksperimen dalam table:

Tabel 2. Rekapitulasi Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

| Statistik | Kelas Eksperimen | |
|-----------------|------------------|-----------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Nilai Ideal | 100 | 100 |
| Nilai terendah | 0 | 53 |
| Nilai tertinggi | 60 | 93 |
| Rata-rata | 39,79 | 78,83 |
| Standar deviasi | 14,428 | 10,977 |

Berdasarkan tabel tersebut ada selisih diantara skor *pretest* serta *posttest* hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Dapat terlihat dari skor *pretest* 39,79 dan skor *posttest* 78,83. Terdapat kenaikan dalam perolehan hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen sebanyak 39,04.

Uji Normalitas Data Hasil Prettest dan Posttest Kelas Eksperimen

Uji normalitas dilakukan guna memahami data hasil *pretest* serta *posttest* yang diperoleh dari ke-2 kelas terdistribusi normal/tidak. Pada riset ini pengujian normalitas dilakukan dengan memakai pengujian *Shapiro Wilk* dibantu program SPSS versi 23.0 *for windows*. Karakteristik pengujian normalitas menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05. Std signifikansi 0,05 ($\alpha = 0, 5$) bila skor signifikansi $> \alpha$ nantinya Ho diterima/data itu bisa dinyatakan normal, lalu bila skor sig $< \alpha$ nantinya Ho ditolak serta Ha diterima/data itu dinyatakan tak normal. Adapula hipotesa yang akan diujikan:

Ho = Data terdistribusi normal

Ha = Data belum terdistribusi normal

Berikut ini adalah perolehan analisa uji normalitas data *pretest* serta *posttest* dalam kelas eksperimen bisa terlihat:

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

| Kelas | Nama Uji yang dilakukan | Sig. | Keterangan |
|-----------------|-------------------------|-------|----------------------|
| <i>Pretest</i> | <i>Shapiro-Wilk</i> | 0,104 | Berdistribusi normal |
| <i>Posttest</i> | | 0,097 | |

Berlandaskan pendapatan skor sig data *pretest* 0,104 $>$ sig. $\alpha = 0,05$, nantinya Ho diterima hingga data *pretest* kelas eksperimen tersebut dikatakan terdistribusi normal. Pada perolehan pengujian normalitas *posttest* skor sig didapatkan 0,097 $>$ sig. $\alpha = 0,05$, nantinya Ho diterima hingga data *posttest* kelas eksperimen itu dinyatakan terdistribusi normal. Bila *pretest* serta *posttest* dalam kelas eksperimen terdistribusi normal.

Uji Homogen Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Uji homogenitas bermaksud guna memahami data yang didapatkan memiliki varians yang homogen/tidak. Uji homogenitas dinamai juga uji kesamaan varians. Untuk tahu homogenitas data dalam riset ini memakai pengujian *homogeneity of variancetest compare means one-way Anova* dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 23.0 *for windows*. Adapula hipotesa yang akan diujikan:

Ho = Data terdistribusi homogen

Ha = Data belum terdistribusi homogen

Karakteristik pengujian homogenitas menggunakan standar signifikansi 0,05. Std signifikansi 0,05 ($\alpha = 0,05$) diartikan bila skor sig $> \alpha$ nantinya Ho diterima/data itu bisa dinyatakan homogen, lalu bila skor sig $< \alpha$ nantinya Ho ditolak serta Ha diterima/data itu bisa dinyatakan belum homogen. Perolehan analisis pengujian homogenitas bisa terlihat:

Tabel 4. Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

| Kelas | Sig. | Keterangan |
|-----------------|-------|-----------------------|
| <i>Pretest</i> | 0,441 | Berdistribusi homogen |
| <i>Posttest</i> | | |

Berlandaskan tabel tersebut perolehan pengujian homogenitas data *pretest* serta *posttest* dalam kelas eksperimen sifatnya homogen. Dengan ini menunjukkan skor sig. didapatkan $0,441 > 0,05$. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwasannya skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas eksperimen sifatnya homogen /memiliki varians yang sama.

Uji Beda Rata-Rata Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Sesudah dilaksanakan pengujian normalitas serta homogenitas, diperoleh data yang berdistribusi normal serta homogen, nantinya dilanjut serta dilaksanakan pengujian beda rata-rata. Uji beda rata-rata dilakukan guna memahami adakah selisih skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas eksperimen. Uji beda rata-rata dilaksanakan memakai pengujian t *Paired Samples T-Test* dikarenakan data *pretest* serta *posttest* asalnya dari satu kelas yang sama. Uji t ini dilakukan menggunakan program aplikasi SPSS versi 23.0 *for windows*. Adapula hipotesa yang akan diujikan:

Ho = Tidak ada selisih rata-rata skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas Eksperimen

Ha = Ada selisih rata-rata skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas eksperimen

Karakteristik mengambil putusan bisa terlihat skor sig:

Bila skor sig $> 0,05$, nantinya Ha ditolak serta Ho diterima.

Bila skor sig $< 0,05$, nantinya Ho ditolak serta Ha diterima.

Untuk mengetahui ada selisih pada hasil belajar bisa melihat dalam kolom Sig. (*2-tailed*). Hasil pengujian uji t ialah:

Tabel 5. Uji Beda Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

| Uji | Analisis | Sig. (2-tailed) |
|-----------------------|-------------------------------|--------------------|
| Uji Beda Rata-Rata | <i>Paired Sample Test</i> | 0,000 |

Berdasarkan hasil tabel tersebut didapatkan bahwasannya standar signifikansi yang didapatkan dari uji beda $0,000 < \alpha$ nantinya H_a diterima diartikan ada selisih skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas belajar mengajar *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip book* dalam usaha menaikkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Cibening.

Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Analisis data *pretest* serta *posttest* dalam kelas kontrol bermaksud guna memahami kenaikan perolehan belajar siswa sehabis ditreatment bentuk konvensional (tidak memakai bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu media komik digital *flip book*). Setelah mendapatkan nilai *pretest* serta *posttest* maka berikutnya dianalisis menggunakan program Microsoft Excel 2016 serta aplikasi SPSS versi 23.0 *for windows*. Rekapitulasi hasil belajar *pretest* serta *posttest* siswa kelas eksperimen bisa terlihat:

Tabel 6. Rekapitulasi Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

| Statistik | Kelas Kontrol | |
|-----------------|----------------|-----------------|
| | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| Nilai Ideal | 100 | 100 |
| Nilai terendah | 20 | 46 |
| Nilai tertinggi | 66 | 86 |
| Rata-rata | 42,64 | 65,80 |
| Standar deviasi | 15,176 | 11,269 |

Berdasarkan bisa ada selisih diantara *pretest* serta *posttest* hasil belajar siswa dalam kelas kontrol. Dapat terlihat dari skor rata-rata *pretest* s 42,64 serta skor *posttest* 65,80. Adanya kenaikan dalam hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Uji Homogenitas Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Uji homogenitas bermaksud guna memahami data yang didapatkan memiliki *varians yang homogeny*/tidak. pengujian homogenitas dinamai pula pengujian kesamaan varians. Untuk tahu homogenitas data dalam riset ini memakai *uji homogeneity of variancetest compare*

means one-way Anova dengan berbantuan program aplikasi SPSS versi 23.0 for windows. Adapula hipotesa yang akan diujikan:

Ho = Data terdistribusi homogen

Ha = Data belum terdistribusi homogen

Karakteristik uji homogenitas menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05. Std sig. 0,05 ($\alpha = 0,05$) diartikan bila skor sig. $> \alpha$ nantinya Ho diterima/data tersebut bisa dibilang homogen, Lalu skor sig. $< \alpha$ nantinya Ho ditolak serta Ha diterima/data itu bisa dinyatakan belum homogen. Perolehan analisa pengujian homogenitas bisa terlihat dalam tabel:

Tabel 7. Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

| Kelas | Sig. | Keterangan |
|-----------------|-------|-----------------------|
| <i>Pretest</i> | 0,110 | Berdistribusi homogen |
| <i>Posttest</i> | | |

Berlandskan perolehan pengujian homogenitas data *pretest* dan *posttest* dalam kelas kontrol sifatnya homogen. dengan ini menunjukkan skor sig. (*based on mean*) 0,110 $> 0,05$. Jadi bila ditarik kesimpulan bahwasannya skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas kontrol sifatnya homogen/mempunyai varians yang sama.

Uji Beda Rata-Rata Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Sehabis dilaksanakan pengujian normalitas serta homogenitas, diperoleh data yang berdistribusi normal serta homogen, berikutnya dilaksanakan pengujian beda rata-rata. Uji beda rata-rata dilaksanakan guna mengetahui adakah selisih skor *pretest* dan *posttest* dalam kelas kontrol. Uji beda rata-rata dilaksanakan memakai uji t *Paired Samples T-Test* dikarenakan data *pretest* serta *posttest* asalnya satu kelas yang sama. Uji t ini dilaksanakan memakai program SPSS versi 23.0 for windows. Adapula hipotesa yang akan diujikan ialah:

Ho = Tidak ada selisih skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas kontrol

Ha = Ada selisih skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas kontrol

Karakteristik mengambil putusan bisa terlihat dari skor sig. yakni:

Bila skor sig. $> 0,05$, nantinya Ha ditolak serta Ho diterima.

Bila skor sig. $< 0,05$, nantinya Ho ditolak serta Ha diterima.

Karakteristik pengujian beda rata-rata memakai standar signifikansi 0,05.

Skor sig. 0,05 ($\alpha = 0,05$) diartikan bila skor sig. $< \alpha$ nantinya H_0 ditolak serta H_a diterima diartikan ada selisih dari skor *pretest* dan *posttest* dalam kelas kontrol, lalu skor sig. $> \alpha$ nantinya H_0 diterima diartikan belum ada selisih skor *pretest* dan *posttest* dalam kelas kontrol. Untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata pada hasil belajar dapat melihat pada kolom sig. (*2-tailed*). Hasil pengujian uji t adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Beda Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

| Uji | Analisis | Sig. (ailed) |
|--------------------|--------------------|--------------|
| Uji Beda Rata-Rata | Paired Sample Test | 0,000 |

Berdasarkan hasil tabel tersebut bahwasannya std signifikansi yang didapatkan dari pengujian beda rata-rata $0,000 < \alpha$ nantinya H_0 ditolak serta H_a diterima diartikan adanya selisih skor *pretest* serta *posttest* dalam kelas kontrol.

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi dilaksanakan guna memahami adakah dampak model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip book* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, lalu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip book* pada perolehan belajar siswa bisa terlihat dalam data koef. determinasi. Uji regresi linear sederhana dilaksanakan dengan memakaibSPSS versi 23.0 oleh standar sig. $\alpha = 0,05$. Hipotesa yang dijabarkan dalam pengujian regresi linear sederhana ialah

H_0 : Tidak ada dampak bentuk pembelajaran pada hasil belajar IPS siswa kelas V

H_a : Ada dampak bentuk pembelajaran *discovery learning* pada perolehan belajar IPS siswa kelas V

Karakteristik mengambil putusan bisa terlihat dari skor sig. yakni:

Bila skor sig. $> 0,05$, nantinya H_a ditolak serta H_0 diterima.

Bila skor sig. $< 0,05$, nantinya H_0 ditolak serta H_a diterima.

Standar sig 0,05 ($\alpha = 0,05$) diartikan bila skor sig. $> \alpha$ nantinya H_a ditolak serta H_0 diterima diartikan bila ada dampak bentuk pembelajaran *discovery learning* ada perolehan belajar IPS siswa kelas V, lalu bila skor sig. $< \alpha$ nantinya H_a diterima diartikan ada dampak bentuk terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dibantu sarana komik digital

flip book pada perolehan belajar IPS siswa kelas V. Perolehan uji regresi linear sederhana adalah:

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 51.863 | 3.111 | | 16.671 | .000 |
| Pre-EKs | .678 | .074 | .891 | 9.199 | .000 |

a. Dependent Variable: Post-Eks

Berlandaskan perolehan tersebut menunjukkan bahwasannya hasil pengujian regresi linear sederhana dalam kelas eksperimen $0,000 < \alpha$ nantinya H_0 ditolak serta H_a diterima diartikan ada dampak bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu sarana komik digital *flip* book pada perolehan belajar IPS siswa kelas V. Guna memahami banyaknya dampak bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu sarana komik digital *flip* book pada perolehan belajar siswa bisa terlihat dalam data koef. determinasi pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Determasi

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .891 ^a | .794 | .784 | 6.70123 |

a. Predictors: (Constant), Post-EKsperimen

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa koefisien determinasi 0,794 yang berartikan besarnya dampak bentuk belajar mengajar *discovery learning* ialah 79,4%.

Uji Gain

Uji *gain* dilakukan guna memahami selisih skor *pretest* dan *posttest*. dilakukannya uji *gain* akan mengetahui seberapa efektif pengaruh model pembelajaran terhadap perolehan belajar siswa. Menaiknya hasil belajar siswa bisa terlihat dari perbandingan skor *pretest* serta *posttest* meningkatnya hasil belajar dapat terlihat:

Tabel 11. Uji Gain Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelas | Jumlah | <i>N Gain Score (%)</i> | Kategori |
|------------|--------|-------------------------|----------------|
| Eksperimen | 24 | 66,6% | Cukup Efektif |
| Kontrol | 25 | 40% | Kurang efektif |

Berlandaskan tabel di atas menunjukkan bahwasannya perolehan pengujian *N-Gain* dalam kelas eksperimen 66,6% diartikan ada kenaikan 66,6% yang dikategorikan efisien. Pada kelas kontrol perolehan pengujian *N-Gain* sebesar 40% yang berada pada kategori Kurang Efektif. Berdasarkan hasil itu bila ditarik simpulan dari ke-2 kelas mempunyai selisih dalam peningkatan hasil belajar. Sehingga dapat dikatakan bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu media komik digital *flip book* efektif daripada bentuk belajar mengajar konvensional. Perbedaan skor rata-rata kenaikan dari *pretest* ke *posttest* dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol terlihat:

Tabel 12. Selisih Hasil Nilai Rata-Rata Peningkatan *Pretest* ke *Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| Kelas | Selisih Nilai Rata-Rata |
|------------|-------------------------|
| Eksperimen | 39,04 |
| Kontrol | 23,16 |

Pada kelas eksperimen selisih skor *pretest* ke *posttest* 39,04 lalu pada kelas kontrol memiliki selisih skor *pretest* ke *posttest* 23,16. Bisa ditarik kesimpulan bahwasannya kelas eksperimen serta kelas kontrol mempunyai selisih hasil belajar. Dari data itu bisa disimpulkan bahwasannya bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu media komik digital *flip book* efektif daripada dengan bentuk belajar mengajar konvensional.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran *discovery learning* ialah sebuah bentuk pembelajaran yang dilaksanakan dengan menuntut siswa guna terlibat aktif saat pembelajaran serta penemuan konsep pembelajarannya sendiri. Riset ini bermaksud guna memahami besaran dampak bentuk pembelajaran *discovery learning* dibantu sarana komik digital *flip book* dalam Upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menerapkan model pembelajaran *discovery learning* pada kelas V, peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas. Lalu setelah didapatkan hasil maka hasil penelitian tersebut akan dilakukan uji analisis deskriptif. Pada uji analisis yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa kelas

eksperimen memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,79 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,64. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol, maka kelas eksperimen ditentukan sebagai kelas yang akan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip* book sedangkan kelas kontrol sebagai kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, maka dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Pada uji analisis yang telah dilakukan maka dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,83, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,80. Hal ini menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan pada kelas kontrol.

Untuk membuktikan hipotesis apakah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip* book berpengaruh pada hasil belajar siswa maka dilakukan uji regresi linear sederhana dan diperoleh hasil sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan diterima yaitu terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip* book terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 1 Cibening. Setelah dilakukan uji regresi linear sederhana maka untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V, dapat dilihat pada hasil koefisien determinasi yang memperoleh hasil sebesar 0,794 yang berarti besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* adalah 79,4%.

Model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa kelas V dan memiliki pengaruh sebesar 79,4%. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip* book menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan dengan adanya berbantuan media komik dalam pembelajaran siswa menjadi tidak merasa bosan dan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh oleh (Mubarok & Sulisty, 2014) bahwa dari hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa dengan model *discovery learning* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan model

pembelajaran langsung. Penelitian selanjutnya (Pohan, 2017) bahwa Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan model pembelajaran Discovery Learning lebih tinggi secara signifikan dibanding hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan metode pembelajaran Konvensional pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 7 Medan T.P 2016/2017.

Pada rumusan masalah pertama sudah terjawab bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip book* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Untuk mengetahui model pembelajaran mana yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan perhitungan perbedaan selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas. Selisih nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 39,04. Pada kelas kontrol selisih nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* sebesar 23,16. Secara menyeluruh kenaikan perolehan belajar siswa di kelas eksperimen terbilang efisien dengan perolehan uji *N-Gain* sebanyak 66,6%. Dalam kelas kontrol kenaikan hasil belajar siswa terbilang kurang efisien dengan perolehan pengujian *N-Gain* sebanyak 40%. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip book* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pada kelas eksperimen peneliti berusaha untuk mengarahkan dan mendorong siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip book*. Pada kelas kontrol peneliti hanya menyampaikan materi kepada siswa melalui model konvensional seperti yang dilakukan oleh wali kelas yaitu menggunakan metode ceramah.

KESIMPULAN

Berlandaskan analisa data, penemuan riset serta dan pembahasan dalam bab IV. nantinya terdapat beberapa kesimpulan yang didapatkan dari riset ini ialah bahwasannya bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu sarana komik digital *flip book* dinyatakan berdampak pada proses belajar IPS siswa kelas V. Berlandaskan pengujian regresi linear sederhana nantinya didapati bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu sarana komik digital *flip book* dalam upaya menaikkan proses belajar IPS peserta didik kelas V 0,794 yang termasuk pada bentuk belajar mengajar *discovery learning* ialah 79,4%. Dari perolehan itu mengetahui bahwasannya H_0 diterima ada dampak dari pemakaian bentuk belajar mengajar

discovery learning dibantu sarana komik digital *flip book* saat berupaya menaikkan proses belajar siswanya

Bentuk pembelajaran *discovery learning* dibantu sarana komik digital *flip book* dikatakan lebih efisien daripada bentuk belajar mengajar pada umumnya. berlandaskan perselisihan skor *pretest* serta *posttest*, dalam kelas eksperimen adanya kenaikan 39,04. Dalam kelas kontrol adanya kenaikan 23,16. secara menyeluruh kenaikan perolehan belajar siswa dalam kelas eksperimen terbilang efisien, dengan perolehan uji *N-Gain* 66,6%. dalam kelas kontrol kenaikan perolehan terbilang yodak efisien dengan perolehan uji *N-Gain* 40%. Selisih kenaikan itu disebabkan adanya kelas percobaan memakai bentuk belajar mengajar *discovery learning* berbantuan media komik digital *flip book* yang membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar sehingga belajar menjadi lebih mengasikan. Dari data itu bisa ditarik kesimpulan bahwasannya bentuk belajar mengajar *discovery learning* dibantu sarana komik digital *flip book* lebih efektif daripada dengan bentuk belajar mengajar konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Irmawati, I., Suarti, S., & Nurlina, N. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN FISIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH. *AL-KHAZINI: JURNAL PENDIDIKAN FISIKA*, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20834>
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Lapase, M. H. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri Pinedapa. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3492>
- Larasati, D. A. (2020). PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS HIGHER ORDER THINKING SKILL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 39–47. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i1.684>
- Lestari, K. E. (2017). *penelitian pendidikan matematika*. Refika Aditama.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung). Refika Aditama.
- Mubarok, C., & Sulisty, E. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TAV PADA STANDAR KOMPETENSI MELAKUKAN INSTALASI SOUND SYSTEM DI SMK NEGERI 2 SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 215–221.

- Nurmayani, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V Sd Negeri 054938 Kab. Langkat. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(1), 35–47. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i1.9781>
- Nuryaningsih, W. D. (2021). Jurnal Paedagogy: Penerapan Model Discovery Learning Berkolaborasi Google Classroom dan WhatsApp Jurnal Paedagogy: Surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 159–168.
- Pohan, D. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 7 MEDAN T.P 2016/2017. <https://www.semanticscholar.org/paper/PENGARUH-MODEL-PEMBELAJARAN-DISCOVERY-LEARNING-XI-7-Pohan/40ae003fd79f992c151bc38348a7264879605285>
- Setianingrum, S., & Wardani, N. S. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 149–158.
- Shasliani, S. (2021). Implementasi Penerapan Metode Kerja Kelompok Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Kampus IKIP Kota Makassar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 369. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20898>
- Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., Sosial, F. P. I., Keguruan, A., Ilmu, D. A. N., & Tanjungpura, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 4 Sungai Artikel Penelitian Oleh : Arjuna Eko Saputra.
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>