

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY* *LEARNING* BERBASIS *ICT* PADA SISWA KELAS IIIA SDN 2 LETEH TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Nur Fadlilatun Nisak¹, Ervina Eka Subekti², Susi Susanti³

DOI : [10.26877/malihpeddas.v12i2.13295](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v12i2.13295)

¹ SD Negeri 2 Leteh, Rembang

² Universitas PGRI Semarang

³ SD Negeri Bojong Salaman 02

Abstrak

Pembelajaran kelas IIIA tema 1 perlu adanya model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Maka dari itu perlu menentukan model pembelajaran yang sesuai, merencanakan materi terlebih dahulu, menyusun strategi belajar mengajar, dan media ajar. Hasil pengamatan awal pada rata-rata nilai peserta didik pada Pra Siklus yang tuntas KKM adalah sebanyak 10 peserta didik (36%) dan sebanyak 18 peserta didik (64%) belum lulus KKM. Hal ini menunjukkan masih banyak peserta didik yang kurang memahami materi yang diajarkan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IIIA dalam tema 1 pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbasis *ICT*. Pada Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Hasil penelitian Siklus I yang tuntas KKM adalah sebanyak 16 peserta didik (57%). Pada siklus II yang tuntas KKM adalah sebanyak 19 peserta didik (68%). Dan pada siklus III yang tuntas KKM adalah sebanyak 24 peserta didik (86%) sehingga telah mencapai nilai KKM yang ditentukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kelas IIIA tema 1 pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Discovery Learning*, *ICT*

History Article

Received : 23 September 2022

Approved : 14 November 2022

Published : 15 November 2022

How to Cite

Nisak, Fadlilatun Nur. Subekti, Ervina Eka. Susanti, Susi. (2022). Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *ICT* pada Siswa Kelas IIIA SDN 2 Leteh Tahun Pelajaran 2022/2023. *Malih Peddas*, 12(2), 88-98

Coressponding Author:

E-mail: fadlilatun.nisak@gmail.com

PENDAHULUAN

Mutu hasil pendidikan ditentukan oleh mutu dalam pembelajaran. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran ialah peningkatan mutu guru dan tenaga pendidik, sehingga guru dan tenaga pendidik benar-benar diharapkan memiliki tingkatan kemampuan profesional yang memadai. Guru yang profesional dapat dilihat dari kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Artinya guru mampu mengajar siswanya, menguasai bahan pelajaran yang disajikan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dan meningkatkan profesional guru ditandai dengan hasil belajar siswa meningkat.

Keberhasilan dalam semua muatan pelajaran secara tematik dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut yaitu dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Dalam lampiran Permendiknas No.67 (2013:132) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Pembelajaran ini menggunakan pendekatan antar mata pelajaran yang dipadukan.

Menurut Permendikbud No.57 tahun 2014 tentang kurikulum SD, disebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik adalah menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi, memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna, memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat, sedangkan ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD dari semua mata pelajaran kecuali agama. Pembelajaran tematik siswa membutuhkan kemampuan dalam memahami konsep-konsep materi pembelajaran antar bidang studi, baik secara lisan maupun secara tulisan, disebutkan dalam tujuan pembelajaran tematik untuk menghindari tumpang tindihnya suatu materi pembelajaran maka diterapkannya sistem tema.

Hasil pengamatan pembelajaran tersebut setelah diidentifikasi berdasarkan data yang didapat guru. Dari 28 siswa yang mendapatkan nilai dibawah 70 sebanyak 18 siswa (64%), sedangkan siswa yang mampu memperoleh hasil belajar 70 keatas hanya 10 siswa (36%). Artinya proses pembelajaran yang dilakukan peneliti belum mampu berhasil menanamkan konsep dan memberikan pemahaman pada siswanya. Artinya proses pembelajaran yang

dilakukan peneliti belum mampu berhasil menanamkan konsep dan memberikan pemahaman pada siswanya.

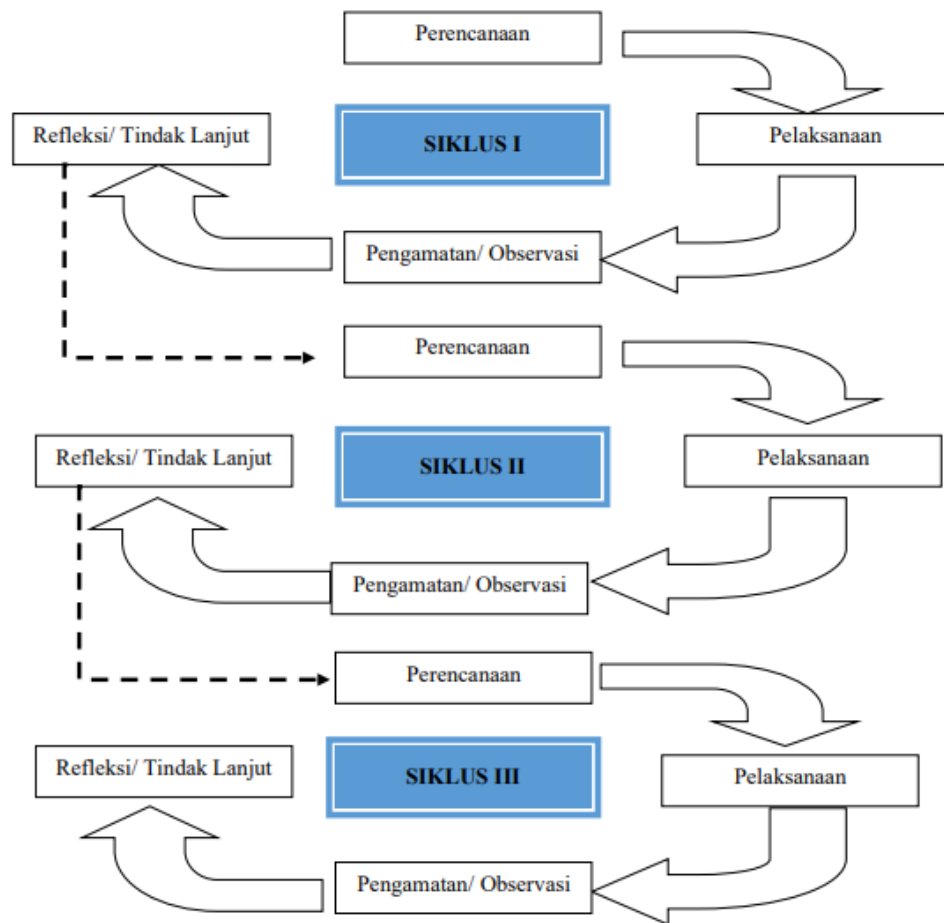
Untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IIIA SD Negeri 2 Leteh adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT*. Model pembelajaran *Discovery Learning* yang cenderung mendorong peserta didik untuk melakukan observasi, percobaan, atau tindakan ilmiah hingga memperoleh kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah yang telah dilakukan. Budiningsih (2005:43) model *discovery learning* merupakan proses memahami konsep, arti, dan hubungan melalui intuitif untuk akhirnya sampai kepada kesimpulan. Kemudian untuk mengatasi kejenuhan siswa pada proses pembelajaran, pembelajaran dikemas dengan berbasis *ICT*. Menurut Darmawan (2013:1) *Information and Communication Technology (ICT)* atau yang lebih dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Pemanfaatan *ICT* sebagai bagian dari pendidikan abad 21 digunakan sebagai sarana untuk menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Sehingga dengan menggabungkan kegiatan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbasis *ICT* ini dapat menjadikan pembelajaran berjalan dengan optimal. Sehingga hasil belajar peserta didik tetap baik bahkan diharapkan semakin baik. Merujuk dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Sri Setianingrum tahun 2018 yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik melalui *Discovery Learning* Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan analisis data ketuntasan pada siklus 1 40,90% dan pada siklus 2 81,82%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA SD Negeri 2 Leteh menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Dengan rumusan masalah yaitu penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA pada pembelajaran tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup di SDN 2 Leteh. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada siswa kelas IIIA di sekolah tersebut.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Leteh pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas IIIA dengan jumlah 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Jumlah siswa keseluruhan kelas IIIA yaitu 28 siswa. Penelitian ini juga dibantu oleh guru sebaya sejumlah 1 orang sebagai observer atau pengamat untuk memberikan refleksi atau tindak lanjut atas kegiatan pembelajaran pada masing-masing siklus sehingga dapat dijadikan acuan untuk perbaikan masing-masing siklus.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2022 hingga bulan Agustus 2022. Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2009:16) menjelaskan bahwa model penelitian ini menggunakan empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus yang setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan dengan mengikuti tahapan penelitian tindakan kelas yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Untuk pelaksanaan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* dengan pembelajaran secara tatap muka. Sumber data penelitian ini berupa siswa, guru, data dokumentasi dan catatan lapangan dengan jenis data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, pengamatan atau observasi serta dokumentasi. Alat pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar tes evaluasi dalam bentuk isian singkat dan uraian.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pada pelaksanaannya dalam tiga siklus tersebut masing-masing saling berkaitan antara siklus dengan siklus yang lainnya. Pada pelaksanaan siklus I akan berkaitan dengan siklus II. Dan siklus II akan berkaitan dengan siklus III. Yang mana pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I dan siklus III merupakan perbaikan dari siklus II. Pada penelitian ini masing-masing siklusnya mendapatkan penyempurnaan dari kekurangan yang merupakan hasil observasi dan juga refleksi dari pelaksanaan siklus sebelumnya yang dilakukan dengan kerjasama guru sebaya (tutor sebaya) sebagai observer atau pengamatan kegiatan pelaksanaan siklus penelitian sehingga dalam penelitian ini guna memberikan refleksi guna pelaksanaan tindak lanjut dalam kegiatan siklus selanjutnya. Dalam penelitian ini setiap siklusnya dikenai perilaku yang sama dengan adanya peningkatan perbaikan antar siklus.

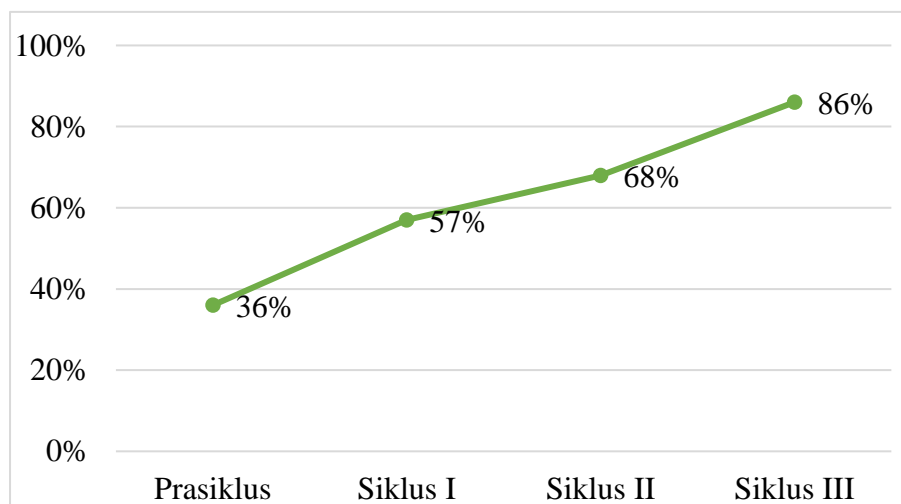
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar pada tes prasiklus menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang tuntas KKM di atas 65 adalah sebanyak 10 siswa (36%) sedangkan yang tidak tuntas KKM 18 siswa (64%). Menurut Sugihartono (2007:76-77) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor dalam individu dan faktor luar individu. Penerapan pembelajaran *Discovery Learning* dengan langkah-langkah pembelajaran menurut Kurniasih dan Sani (2014:68) terdiri dari stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pembuktian, menarik kesimpulan. Dengan diadakannya penelitian tindakan kelas dengan model *Discovery Learning* berbasis *ICT* pada kelas IIIA tema 1 yang mengacu pembelajaran tematik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP menghasilkan peningkatan hasil belajar dan juga meningkatkan keaktifan siswa untuk aktif bertukar pikiran dengan sesama anggota kelompok belajar sehingga pembelajaran mudah dipahami. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar jumlah siswa yang lulus KKM dari siklus I hingga siklus III yang diukur menggunakan soal evaluasi berupa isian singkat dan uraian yang telah disesuaikan dengan indikator pada setiap pertemuan. Hasil dari pelaksanaan masing-masing siklusnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Data dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kognitif siswa dalam tiap siklus mengalami peningkatan, baik rata-rata hasil belajar kognitif maupun presentase jumlah siswa tuntas KKM. Proses pembelajaran tiap siklus juga mengalami peningkatan. Untuk memudahkan dalam memahami hasil peningkatannya, berikut saya sajikan data hasil penelitian dalam bentuk grafik pada Gambar 2.

Tabel 1. Hasil Belajar Penelitian Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

No	Nilai	Frekuensi			
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai 10	0	0	0	0
2	Nilai 20	0	0	0	0
3	Nilai 30	0	0	0	0
4	Nilai 40	5	3	0	0
5	Nilai 50	7	6	6	0
6	Nilai 60	6	3	3	1
7	Nilai 70	6	8	5	4
8	Nilai 80	4	6	3	4
9	Nilai 90	0	2	6	9
10	Nilai 100	0	0	5	10
Nilai rata-rata		59	65	74	88
Siswa tuntas		10	16	19	24
Persentase siswa tuntas		36%	57%	68%	86%
Siswa tidak tuntas		18	12	9	4
Persentase siswa tidak tuntas		64%	43%	32%	14%
Nilai tertinggi		80	90	100	100
Nilai terendah		40	40	50	60



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Pertemuan Prasiklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

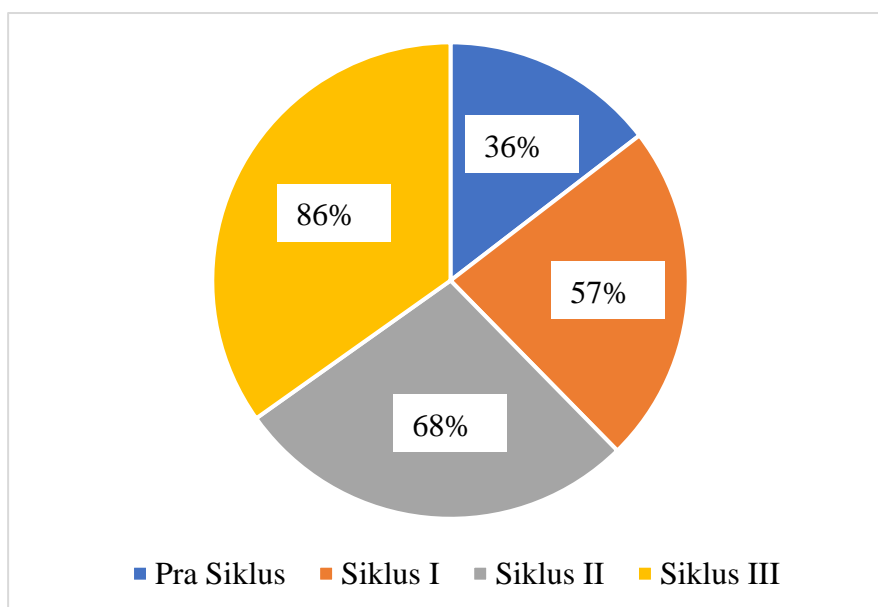


Diagram 1. Rata-Rata Ketuntasan Klasikan Prasiklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 2 terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti. Dalam hal ini siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar dalam tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP termasuk kategori baik serta rata-rata kegiatan aktifitas guru dalam menggunakan model *Discovery Learning* berbasis *ICT* termasuk kategori baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada hasil tes evaluasi soal yang dilakukan oleh siswa mulai dari Pra Siklus yang tuntas KKM di atas 65 adalah sebanyak 10 siswa (36%) sedangkan yang tidak tuntas KKM 18 siswa (64%).

Selanjutnya diadakan pembelajaran siklus I pada pembelajaran tersebut mendapatkan hasil yang tuntas KKM adalah sebanyak 16 siswa (57%), pada pertemuan kedua yang tuntas KKM adalah sebanyak 16 siswa (%) sedangkan yang tidak tuntas KKM 12 siswa (43%). Karna masih belum mencapai ketuntasan 70% yang diharapkan maka dilakukan kegiatan perbaikan pada siklus II dengan mengoptimalkan materi ajar dan media pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang tuntas KKM adalah sebanyak 19 siswa (68%), sedangkan yang tidak tuntas KKM 9 siswa (32%). Kemudian dilanjutkan lagi kegiatan pembelajaran dengan perbaikan secara menyeluruh dan optimal pada siklus III yang berjalan sangat aktif, siswa lebih antusias dan menyenangkan karna adanya interaksi guru dan siswa serta kerjasama yang aktif pada masing-masing kelompok sehingga pencapaian ketuntasan KKM adalah sebanyak 24 siswa (86%), sehingga telah mencapai nilai KKM yang ditentukan. Setelah dilihat hasil pada siklus III telah mencapai indikator keberhasilan di atas 70%.

Pada diagram ketuntasan klasikal dapat dilihat kenaikan pada rata-rata ketuntasan klasikal dari prasiklus sebesar 36% kemudian meningkat di siklus I sebesar 57%, kemudian ditingkatkan lagi pada siklus II sebesar 68% dan terakhir pada siklus III menjadi 86%. Refleksi pada siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II dan kemudian dilanjutkan dengan siklus III dan ternyata ada peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya yang terlihat pada rekapitulasi data hasil belajar siswa siklus I, siklus II dan siklus III yang rata-rata nilainya meningkat dari 59 menjadi 88. Sementara siswa yang memenuhi ketuntasan belajar meningkat dari 10 siswa menjadi 24 siswa ini berarti telah melebihi ketuntasan belajar klasikal yang ingin dicapai sebesar 70%, maka penelitian dianggap berhasil untuk diterapkan.

Model *Discovery Learning* Berbasis *ICT* adalah cara penyajian pelajaran dengan mengajak siswa untuk menemukan suatu konsep dasar pengetahuan dengan memperhatikan pembelajaran guru yang diawali dengan penanaman pengenalan awal suatu materi dengan video pembelajaran langsung oleh guru sehingga siswa sudah memiliki gambaran awal atau bekal tentang materi yang akan dipelajari saat di kelas. Kemudian dilanjutkan dengan interaksi antar guru dan siswa dalam memperoleh pengetahuan atau materi dengan memperagakan atau mempertunjukkan tentang isi dari materi yang dipelajari dalam suatu proses pembelajaran baik secara individual maupun bekerjasama dalam kelompok dengan media pembelajaran yang konkret serta berbasis IT berupa PPT yang disertai video pembelajaran serta pelaksanaan latihan soal yang menyenangkan dengan penerapan TPACK.

Pelaksanaan kegiatan pada setiap siklus penelitian ini dilakukan dengan cara menyiapkan semua perangkat dari menentukan silabus kemudian menyiapkan RPP, media pembelajaran, LKPD, bahan ajar, dan soal evaluasi. Kemudian peneliti membuat video pembelajaran berisi materi sesuai dengan indikator yang akan diajarkan, pada video pembelajaran yang dibuat penilitilah yang menjadi penjelas materi tersebut dengan diselipkan beberapa latihan soal.

Pada kegiatan prasiklus dengan ketuntasan klasikal 36% yang mana pembelajaran bersifat klasikal dan berpusat pada guru, guru lebih banyak menggunakan metode konvensional seperti menulis di papan tulis, ceramah, tidak ada diskusi antara teman dan guru selanjutnya pada saat pemberian tugas hanya melalui lembar kerja siswa sehingga pembelajaran menjadi monoton. Untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran tersebut kemudian diperbaiki dengan penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* pada siklus I hingga siklus III dan untuk mendapatkan refleksi ataupun tindak lanjut dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada masing-masing siklus sebagai perbaikan dari kekurangan atau kelemahan pada masing-masing siklus, peneliti meminta bantuan kepada guru sebaya sebagai observer atau pengamat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pada siklus I mendapatkan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 57% dengan kekurangan peneliti masih dominan dalam menyampaikan informasi dan kurang memotivasi siswa, kurang mendorong siswa agar lebih aktif pada saat diskusi, peneliti masih mendominasi dan terlalu lama memaparkan informasi tentang materi di awal pembelajaran, hal tersebut dikarenakan peneliti

terbiasa menjelaskan materi pembelajaran dengan model konvensional (ceramah) dan cara mengatasinya dengan peneliti harus lebih membimbing dan mengarahkan siswa dalam kegiatan. Seperti yang disampaikan Hosnan (2014) bahwa model *discovery learning* belajar untuk siswa menemukan, pemecahan suatu masalah secara individu ataupun kelompok sehingga tahan lama dalam ingatan.

Selain itu sangat diperlukan ketegasan peneliti pada siswa yang tidak serius masih bercanda dan mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti harus mampu menarik perhatian siswa dengan menyediakan lebih banyak media pembelajaran yang nyata dan melakukan kegiatan kerja kelompok yang lebih membuat siswa aktif dan bersemangat. Saat penjelasan materi peneliti harus lebih rinci dan singkat dalam menjelaskan dan menyampaikan materi awal.

Kemudian kekurangan-kekurangan pada siklus I akan diperbaiki di siklus II. Pada kegiatan siklus II didapati ketuntasan klasikal sebesar 68% dengan kekurangan peneliti masih dominan dalam menyampaikan informasi serta kurang aktif mengajak siswa dalam berkontribusi untuk penggunaan media pembelajaran. Pada saat kegiatan diskusi kelompok siswa yang pandai lebih dominan yang mengerjakan LKPDnya. Hal tersebut dikarenakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan peneliti kurang menarik. Oleh karena itu peneliti harus lebih baik lagi dalam hal perencanaan media pembelajaran dan penyusunan LKPD. Untuk mengatasi permasalahan pada siklus II yakni peneliti akan membuat media pembelajaran dengan lebih kreatif lagi dan mengikutsertakan siswa dalam menerangkan materi. Peneliti akan lebih memberi keleluasaan kepada siswa dalam mengerjakan LKPD dan LKPDnya dikerjakan menggunakan jamboard.

Kemudian dilanjutkan dengan perbaikan kegiatan siklus III. Proses pembelajaran pada siklus III sudah terlaksana secara optimal. Pada kegiatan diskusi peserta didik lebih aktif dikarenakan pemilihan media Jamboard sebagai LKPD, sehingga siswa tertarik dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Pada siklus III diperoleh hasil belajar yang meningkat dan baik. dengan hasil perolehan ketuntasan klasikal sebesar 86% dengan pelaksanaan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif. Siswa senang dalam melakukan kegiatan kerjasama dalam kelompok dan berdiskusi bersama. Hal ini dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* ini yang dilakukan pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk siswa kelas IIIA SD Negeri 2 Leteh pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP mengalami ketuntasan hasil belajar lebih dari 70% sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Pembelajaran pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IIIA SD Negeri 2 Leteh Kecamatan Rembang Kabupaten Rembang tahun pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dibuktikan dan dilihat dari hasil yang diperoleh siswa pada hasil soal evaluasi yang telah dikerjakan oleh siswa mulai dari Prasiklus hingga Siklus III. Hasil perolehan nilai menunjukkan bahwa prasiklus persentasenya yaitu 36%, selanjutnya pada siklus I persentase kelulusannya 57%, siklus II persentase kelulusannya 68% dan yang terakhir di siklus III persentase kelulusannya 86%. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus dengan perolehan nilai di atas KKM 65 dan presentase ketuntasan mencapai 75%.

Mengingat bahwa pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP di kelas IIIA, oleh karena itu diharapkan guru dapat mencoba dan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *ICT* pada kelasnya. Karena model pembelajaran telah sesuai dengan teori belajar konstruktivisme. Pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa untuk menggali kembali pengetahuannya kemudian dikemas melalui pengalaman-pengalaman baru sehingga siswa dapat memecahkan masalah dan dapat menemukan berbagai ilmu baru yang berguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Budiningsih. 2005. *Model Discovery Learning*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kemdikbud. 2013. Permendikbud Nomor 57 tahun 2013 tentang *Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah..* Jakarta : Kemdikbud.
- Kemdikbud. 2013. Permendikbud Nomor 57 tahun 2013 tentang *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Kemdikbud.
- Liber, Siagian. 2020. *Pembelajaran ICT Karakter Pendidikan Abad 21*. Brebes
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Setianingrum, Naniek Sulistya. 2018. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Jakarta: Jurnal Universitas Negeri Jakarta.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Rajawali Pers.