

WAWASAN PENDIDIKAN



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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTU MEDIA KOLASETOT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDN 1 TANJUNGMOJO

Riznati Mustika Dewi¹⁾, Aries Tika Damayani²⁾, Qoriati Mushafanah³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i1.20011

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Kolasetot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN 1 Tanjungmojo. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *PreExperiment Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas I SDN 1 Tanjungmojo. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai *pretest* dengan rata-rata 48,7 dan rata-rata nilai *posttest* 82,7. Hasil uji hipotesis yang diperoleh nilai signifikan sebesar $0.000 < \text{probabilitas } 0,05$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* Berbantu Media Kolasetot terhadap hasil belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Tanjungmojo.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Model Pembelajaran dan Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an effect of the Discovery Learning learning model assisted by Kolasetot Media on the Learning Outcomes of Grade 4 Students of SDN 1 Tanjungmojo. This type of research is quantitative research with PreExperiment Design with One Group Pretest-Posttest design. The population in this study were all first grade students of SDN 1 Tanjungmojo. Based on the results of data analysis, the average pretest score was 48.7 and the average posttest score was 82.7. The results of the hypothesis test obtained a significant value of $0.000 < 0.05$ probability which shows H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an influence on the learning outcomes of IPAS by using the discovery learning model assisted by Kolasetot Media on the learning outcomes of IPAS Class IV Students of SDN 1 Tanjungmojo.

Keywords: *Discovery Learning, Learning Models and Learning Outcomes*

History Article

Received 17 Agustus 2024

Approved 25 Desember 2024

Published 21 Februari 2025

How to Cite

Dewi, R. M., Damayani, A. T. & Mushafanah, Q. (2025). Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Media Kolasetot terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SDN 1 Tanjungmojo". *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 317-326.



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang

E-mail: 1 riznatimustika4@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang 1945 Nomer 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 5 ayat 1 menyatakan bahwa “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Pendidikan merupakan alat yang sangat penting untuk memberikan pengetahuan, harapan serta kesempatan bagi setiap individu untuk meningkatkan potensi manusia (Husni., dkk 2022 : 10). Dengan adanya pendidikan dapat membentuk generasi muda yang memiliki daya saing dan kualitas hidup yang lebih baik. Standar proses pendidikan memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Peran guru merupakan komponen yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, supaya dalam penyampaian materi sesuai dengan panduan alur tujuan pembelajaran (ATP) dan modul ajar. Pendidikan saat ini menitik beratkan kepada pembentukan kompetensi dan keterampilan peserta didik.

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen dalam pendidikan. Salah satu aspek yang harus ditingkatkan yaitu proses belajar mengajar. Pendidikan juga dipengaruhi oleh mutu proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antar siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Hamzah, 2014 dalam Husni., dkk 2022 : 11). Apabila suatu proses pembelajaran dapat dikelola dengan baik, maka akan memberikan dampak yang baik pada hasil belajar siswa (Husni., dkk 2022 : 11). Keberhasilan belajar peserta didik harus selalu diperhatikan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan tingkat pemahaman peserta didik. Pembelajaran mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan, dalam pendidikan formal di sekolah dasar dengan adanya pembelajaran akan ada interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dimana pendidik dapat memberikan materi dan pemahaman terkait konsep tertentu 2 pada peserta didik.

Pada kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran baru yaitu IPAS yang nantinya dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pembelajaran kurikulum merdeka yang menggabungkan antara pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sekolah (IPS) untuk Sekolah Dasar (SD) dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini (Suhelayanti, dkk : 2023). Pengajaran mata pembelajaran IPAS hendak nya dimodifikasi sesuai taraf perkembangan kognitif siswa, karena struktur kognitif peserta didik perlu diberi kesempatan untuk berlatih keterampilan proses. Dalam mengajarkan IPAS hendaknya dimodifikasi agar siswa pada saat pembelajaran tidak bosan dan tertarik dalam pembelajaran. Berdasarkan pandangan mengenai pengajaran IPAS, maka tugas guru adalah menciptakan lingkungan

belajar yang baik dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Guru harus cakap untuk membangun kegiatan 3 pembelajaran yang mengasyikkan, menantang, bermakna serta tidak monoton Untuk melaksanakan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dalam proses belajar maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran (Aditrisna., dkk : 2021).

Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau skenario pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran dan dibuat untuk mencapai tujuan atau hasil belajar tertentu. Oleh karena itu, model pembelajaran harus disesuaikan dengan pokok materi yang akan dibahas, ketersediaan media pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Karakteristik peserta didik mengacu pada sifat-sifat tertentu yang dimiliki peserta didik, yang dimana sifat-sifat tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Septianti & Afiani, 2020 dalam Safitri, dkk 2022). Karakteristik siswa SD berdasarkan teori Piaget bahwa siswa SD umumnya pada usia bruiser antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Karakteristik peserta didik pada tingkatan sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua periode, yaitu pada kelas rendah (kelas 1-3 SD) dan kelas tinggi (kelas 4-6 SD) sesuai dengan kecenderungan kemampuan berpikir. (Safitri, dkk 2022). Diperlukannya inovasi baru dalam memilih model pembelajaran karena diharapkan peserta didik lebih mampu meningkatkan daya nalarnya untuk memecahkan suatu masalah. Karena peserta didik untuk belajar dengan baik dibutuhkan suatu pengalaman langsung dimana peserta didik tidak hanya sekedar mengamati tetapi juga terlibat langsung dan bertanggung jawab terhadap hasil yang didapatkan. Tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang tepat saja menjadikan siswa aktif dalam proses belajar maka diperlukan 4 juga media pembelajaran sebagai alat pendukung dari model pembelajaran.

Menurut Tafonao (2018: 105) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan atau kemampuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis salah satunya adalah media konkret. Media benda konkret juga merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda nyata (Husni., dkk : 2022). Media konkret merupakan segala sesuatu yang berwujud yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Dalam hal ini media konkret mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya bisa digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau visual. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, serta menanamkan konsep yang benar kepada peserta didik.

Dengan menggunakan model pembelajaran dan adanya media pembelajaran yang tepat pada saat pembelajaran, maka peserta didik akan lebih cepat menangkap suatu materi pembelajaran, karena potensi indera pendengaran dan penglihatan peserta didik dapat dimaksimalkan, sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik. Dengan demikian hasil belajar peserta didik dapat tercapai semaksimal mungkin. Adapun peranan penting dalam proses pembelajaran yakni hasil belajar. Hasil belajar merupakan sekumpulan nilai, pengertian-pengertian, dan pola perbuatan yang yang diraih oleh siswa setelah mendapatkan proses belajar (Hamalik, 2013 dalam Husni., dkk: 2022). Proses penilaian terhadap hasil belajar berguna untuk memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Tanjungmojo ditemukan bahwa pada proses pembelajaran guru telah mengajar semaksimal mungkin. Namun, dalam proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif lebih cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga di temukan permasalahan kurangnya penggunaan alat atau media yang konkret dalam pembelajaran. Dalam hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami apa yang pendidik sampaikan, sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Sedangkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SDN 1 Tanjungmojo yang kurang dari nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni 75. Berdasarkan data yang diperoleh nilai siswa kelas IV SDN 1 Tanjungmojo hanya sebanyak 15 siswa dari 36 siswa yang telah mencapai KKTP, sedangkan selebihnya masih dibawah KKTP. Hal ini disebabkan kurangnya minat belajar peserta didik karena faktor metode yang digunakan kurang tepat masih berpusat pada pembimbing dan guru kurang bisa terampil dalam penggunaan metode pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengajak peserta didik supaya berpikir kreatif, aktif dan tertarik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media. Salah satu model pembelajaran yang menjadi alternatif untuk diterapkan adalah *model Discovery learning*. Pemanfaatan model *discovery learning* dalam pembelajaran IPAS juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar. Penerapan model pembelajaran juga bisa diklaborasikan dengan media pembelajaran. Salah satunya adalah media konkret berupa Kolasetot (kotak pembelajaran gaya otot dan gesek).

Langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sinambela dalam Khasinah (2021:406) langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

Tahap 1 Stimulation (Pemberian Rangsangan), pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan di awal yang kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. Dalam hal ini pendidik sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, arahan membaca teks, dan kegiatan belajar terkait *discovery learning*. Tahap 2 Problem Statement (Pernyataan/Identifikasi Masalah), pada tahap ini pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran dan dapat dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban

sementara atas pertanyaan masalah). Tahap 3 Data collection (Pengumpulan Data) , pada tahap ini peserta didik berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba. Tahap 4 Data Processing (Pengolahan Data), pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh peserta didik. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu. Tahap 5 Verification (Pembuktian), pada tahap ini peserta didik melakukan kegiatan pembuktiaan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada. Tahap 6 Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi), pada tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip prinsip yang mendasari generalisasi.

Media KOLASETOT

Menurut Tafonao (2018: 105) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan atau kemampuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Darmadi (2017:7) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Media Kolasetot merupakan singkatan dari Kotak Pembelajaran Gaya Otot dan Gaya gesek. Media Kolasetot ini merupakan jenis media visual . Tujuan pembuatan media Kolasetot baru sehingga siswa akan lebih tertarik dan tidak bosan serta semangat untuk belajar. Di dalam Kolasetot ini siswa dapat belajar mengenai gaya gesek dan gaya otot melalui pembuktian kenapa bisa terjadi gaya tersebut, materi tentang pembelajaran didalam media tersebut. Terdapat juga game pada media tersebut dan juga terdapat kotak permasalahan yang daopat dipecahkan bersama kelompok siswa, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. yaitu agar siswa dapat mengetahui dan belajar mengenai gaya magnet tetapi dengan inovasi

Pemilihan model pembelajaran dengan bantuan penggunaan media memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi untuk menarik rasa ingin tahu, minat, perhatian dan kemampuan siswa 6 dalam belajar. Pada pembelajaran *discovery learning*, media konkret Kolasetot dapat menjadi media bagi siswa untuk merangsang minat dan rasa ingin tahu melalui kegiatan mencari pembuktian dan pemahaman mengenai gaya otot dan gaya gesek. Penggunaan model dan media akan berdampak pada hasil belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan Media Kolasetot terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SDN 1 Tanjungmojo”**.

METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen (non-designs) karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (*dependen*). Bentuk dari *Pre- Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, desain penelitian ini melihat perbedaan hasil pretest maupun hasil posttest pada kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) dan pada penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol.

Tabel 1. Design penelitian

Subjek	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Post-test (sesudah diberi perlakuan)

X = Perlakuan atau treatment berupa model pembelajaran discovery learning berbantu media Kolasetot.

Dalam pelaksanaan penelitian peneliti terlebih dahulu membuat soal berdasarkan kisikisi. Peneliti selanjutnya melakukan uji coba soal pada kelas yang dipilih. Uji coba soal ini bertujuan untuk mengetahui validitas butir soal, tingkat kesukaran dan daya beda melalui analisis data. Peneliti memulai dengan melakukan pretest. *Pretest* ini bertujuan untuk menganalisa data awal. Setelah diberi perlakuan, peneliti menggunakan soal *posttest*. Pemberian soal posttest ini bertujuan untuk mengetahui hasil *posttest* yang nantinya akan digunakan untuk menyusun hasil *Pretest* Pembelajaran *Posttest* dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantu media kolasetot yang nantinya akan digunakan untuk menyusun hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Tanjungmojo yang bertempat di Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal tepatnya Jalan Kyai Pulang Jiwo Tanjungmojo Kecamatan Kangkung, Kabupaten Kendal. Sarana dan prasarana SDN 1 Tanjungmojo termasuk memadai membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi nyaman. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil yaitu pada tahun ajaran 2024/2025. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Kolasetot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN 1 Tanjungmojo.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen (non-designs) karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (*dependen*). Bentuk dari *Pre- Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, desain penelitian ini melihat perbedaan hasil *pretest* maupun hasil *posttest* pada kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan) dan pada

penelitian ini tidak menggunakan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan dengan jumlah siswa 36.

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja yaitu kelas IV SDN 1 Tanjungmojo dengan jumlah siswa laki-laki 22 dan siswa perempuan 14. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini diawali dengan membuat soal yang akan dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 30 soal. Sebelum dijadikan sebagai soal dalam penelitian soal diuji coba pada siswa kelas V SDN 1 Tanjungmojo dan dilakukan uji validasi. Setelah dilakukan uji validitas lalu dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui uji tersebut reliabilitas atau tidak. Setelah dinyatakan valid dan reliabel soal tersebut dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini terdapat 15 soal pilihan ganda yang sudah valid. Data dalam penelitian ini diperoleh untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berupa penilaian kognitif berupa soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah data awal yang diperoleh sebelum kelas diberikan perlakuan, dan *posttest* adalah data akhir setelah kelas diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning berbantu media kolasetot.

Menurut Sagala (2010: 196) metode *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, yang menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kekreatifan dalam memecahkan masalah. Hal itu senada dengan pendapat Hammer (1997) dalam Khasinah (2021:405) juga menyebutkan bahwa *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan aktivitas dan pengamatan mereka sendiri. Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan, model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan juga peserta didik dapat menemukan pengetahuannya melalui aktivitas dan pengamatan mereka sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

DATA AWAL

Tahap awal penelitian ini dilakukan *pretest* sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dilakukan *posttest*. Data nilai hasil *pretest* dan *posttest* kelas IV SDN 1 Tanjungmojo dapat dibuat tabel rekapitulasi nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	27	60
Nilai Tertinggi	80	100
Rata-Rata	48,7	82,7

Berdasarkan Tabel 2 Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan pada kelas eksperimen nilai terendah *pretest* 27 dan nilai tertinggi *pretest* 80 dengan rata-rata *pretest* 48,7. Nilai terendah *posttest* 60 dan nilai tertinggi *posttest* 100 dengan rata-rata *posttest* 82,7. Pada kelas kontrol nilai terendah *pretest* 40 dan nilai tertinggi *pretest* 80 rata-rata *pretest* 57,23,

Selanjutnya dilakukan uji normalitas. Pada penelitian ini uji normalitas dilihat dari data hasil Pretess dan Posttest. Ketika menggunakan aplikasi SPSS uji normalitas dapat dilihat dengan menggunakan uji normalitas One-Sample KolmogorovSmirnov Test dengan taraf signifikansi 5% dengan kriteria jika nilai sig > dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai sig < dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas

**Tabel 3. Uji Normalitas
One Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		posttest	posttest	
N		36	36	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.78	82.78	
	Std. Deviation	15.081	9.830	
Most Extreme Differences	Absolute	.158	.194	
	Positive	.158	.139	
	Negative	-.092	-.194	
Test Statistic		.158	.194	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.23^c	.001^c	
Monte Carlo Sig.(2-tailed)	Sig.	.316^d	.111^d	
	95% Confidence Interval	Lower Bound	.204	.008
		Upper Bound	.518	.214

Dari tabel 3 Uji Normalitas diatas diperoleh nilai (sig) dari hasil belajar siswa kelas IV dengan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan diketahui nilai Pretest sebesar 0,361 dan nilai Post-test sebesar 0,111 yang nilai dari hasil kedua test tersebut lebih > dari 0,05 dengan demikian data pada tabel tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukan Uji Normalitas, kemudian dilakukan Uji Homogenitas. Uji homogenitas dilakukan setelah data yang diperoleh normal pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data kelompok bersifat homogen atau tidak.. Dengan taraf signifikansi 0,05 dan dengan kriteria jika sig lebih > dari 0,05 maka data bersifat homogen, dan jika sig lebih < dari 0,05 maka data tidak homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat dengan tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	dff	df2	Sig
Posttest	Based on Mean	3.411	8	26	.008
	Based on Median	2.807	8	26	.022
	Bsded on Median and with adjudted df	2.807	8	18.103	.033
	Based on trummed mean	3.384	8	26	.009

Tabel 4 menggambarkan hasil uji Homogenitas nilai Pretest dan Posttest yang memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan jadi uji yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa nilai dari hasil Pretest dan Posttest berdistribusi homogen atau sama.

DATA AKHIR

Setelah dilaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh menggunakan model pembelajaran berbantu media Kolasetot terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tanjungmojo Semester 1. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_0 = Model pembelajaran Discovery Learning berbantu media Kolasetot tidak berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD N 1 Tanjungmojo

H_a = Model pembelajaran Discovery Learning berbantu media Kolasetot berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD N 1 Tanjungmojo

Analisis yang digunakan penulis dalam menguji hipotesis ini adalah dengan menggunakan uji Paired sampel tes. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen maka data selanjutnya akan diuji dengan melakukan uji Paired Sampel tes. Pada uji Paired sampel tes penulis menggunakan aplikasi SPSS versi 26.

Berikut ini adalah tabel hasil uji Paired sampel tes :

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sampel
Paired Sample Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair	Posttest-pretest	-34.000	12.999	2.166	-38.398	-29.602	-15.694	35	.000

Dasar pengambilan Keputusan : Jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 maka terdapat perbedaan yg signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest dan Jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yg signifikan antara hasil belajar pada data pretest dan posttest. Pada tabel 5 diatas bagian Mean menunjukkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah Pre-test dan Pos-tetst pada mata Pelajaran IPAS di SDN 1 Tanjungmojo sebesar -34.000. Perbedaan ini ada dalam internal taraf kepercayaan 95% yaitu terendah -38.398 dan tertinggi -29.602, sedangkan hasil analisis Paired Samples Test hasil hasil belajar siswa untuk model pembelajaran discovey learning berbantu media kolasetot terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tanjungmojo menunjukkan nilai sig (2 tailed) = 0,00 < 0,05 sesuai dengan kriteria uji t tes jika sig (2 tailed) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian sudah kita ketahui bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Discovey Learning berbantu media kolasetot terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tanjungmojo.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Tanjungmojo dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada model discovery learning berbantu media kolasetot terhadap hasil belajar siswa. Tubuhku. Hal ini dapat dilihat hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t yaitu diperoleh nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$ dan $0.000 < 0,05$ probabilitas yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai posttest peserta didik lebih baik dibandingkan dengan nilai pretest setelah diberikan perlakuan. Peserta didik mencapai peningkatan hpada model Discovery hasil Learning berbantu media kolasetot. Hal ini terbukti dengan rata-rata nilai posttest mencapai 82. Sedangkan rata-rata nilai pretest mencapai 48. Dapat disimpulkan bahwa model Discovery Learning berbantu media kolasetot berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tanjungmojo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditrisna, D., Witono, H., & Nisa, K. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 455-460.
- Dimiyanti, & Mudjiono. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husni, R., Suryawan, A., & Rahmawati, P. (2022). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 10-22.
- Khasinah, S. (2021). Discovery learning: definisi, sintaksis, keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-413.
- Safitri, dkk. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2) 9333-9339.
- Sugiyono. (2013). Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suhelayanti, S. Z. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Yayasan Kita Menulis
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-11
- Wiranti, S. (2015). SPSS untuk Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.