



**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MAHASISWA PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN SD**

**I Made Ari Winangun
STAHN Mpu Kuturan Singaraja**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

*Dikirim : 12 Mei 2020
Revisi pertama : 16 Mei 2020
Diterima : 29 Mei 2020
Tersedia online : 24 Juni 2020*

*Kata Kunci: Model Discovery Learning
Berbasis Digital, Motivasi, Hasil Belajar*

Email: ari.winangun68@gmail.com

Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Media Pembelajaran SD semester III A1 Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Tujuan penulisan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah model discovery learning berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Metode pengumpulan data motivasi belajar diperoleh dari hasil kuesioner motivasi belajar dan data hasil belajar diperoleh dari tes hasil belajar pada tiap siklusnya. Metode analisis data pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah model discovery learning berbasis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa yang ditunjukkan melalui skor rata-rata yang diperoleh. Rata-rata skor awal motivasi belajar mahasiswa 70,84 naik pada siklus I menjadi 77,11 dan pada siklus II menjadi 83,26 dengan predikat tinggi. Selanjutnya, rata-rata skor awal hasil belajar mahasiswa 65,39 pada siklus I naik menjadi 73,81 dan pada siklus II kembali naik menjadi 80,55 dengan predikat baik.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting bagi pemerintah. Hal inilah yang mendasari diberlakukannya Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Peraturan ini mengamanatkan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut merupakan harapan pendidikan di Indonesia, sehingga berbagai upaya telah dilaksanakan pemerintah untuk mewujudkannya. Upaya tersebut, yaitu (i) pembiayaan pendidikan, (ii) peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, (iii) diklat dan pelatihan untuk guru dan tenaga kependidikan, (iv) peningkatan kesejahteraan guru dan dosen melalui sertifikasi, dan (v) pembenahan kurikulum yang agar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Khusus pada Kementerian Agama yang salah satu Misinya “meningkatkan akses dan kualitas pendidikan umum berciri agama, pendidikan agama pada satuan pendidikan umum, dan pendidikan keagamaan” telah melaksanakan berbagai upaya dalam bidang pendidikan. Salah satu contoh konkretnya adalah dibangunnya Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja di bawah Kementerian Agama tertanggal 22 Maret 2016. Selain itu, adanya beasiswa yang diberikan Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Hindu yang berupa beasiswa mahasiswa miskin, pengembangan prestasi akademik, dan bidikmisi. Upaya ini tentunya memberikan harapan terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

Meskipun STAHN Mpu Kuturan Singaraja merupakan PTKHN baru, tetapi seluruh *stakeholders* mampu beradaptasi untuk mewujudkan pola pendidikan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yakni paradigma pembelajaran abad 21. Paradigma ini menekankan bahwa pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang kaya (Gates, Myhrvold, dan Rinearson, 1996). Muhali (2019) juga memaparkan bahwa pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks yang disertai dengan berbagai keterampilan baik keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menggunakan informasi, media maupun teknologi sesuai dengan kerangka kerja pembelajaran inovatif abad 21 yang dicanangkan oleh *Partnership for 21st Century Learning* (2011). Oleh karena itu, pemerintah harus melaksanakan upaya peningkatan kualitas pendidikan yang terkait erat dengan *framework for 21st century learning*, yaitu: (1) penyesuaian standar pendidikan nasional dengan merujuk pada pencapaian standar pendidikan di tingkat internasional, (2) peninjauan dan revisi kurikulum secara berkala dan berkelanjutan, (3) mengembangkan kemampuan profesional bagi SDM, (4) mengembangkan lingkungan pembelajaran (Muhali, 2019).

Salah satu upaya konkret yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dari sisi penguasaan materi dan keterampilan, salah satunya model *discovery learning* berbasis digital. Model *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik

untuk mencari dan menyelidiki secara matematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Kemendikbud, 2015). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* memiliki enam tahapan pembelajaran, yaitu (i) *stimulation*, (ii) *problem statement*, (iii) *data collection*, (iv) *data processing*, (v) *verification* dan (vi) *generalization* yang dilaksanakan dengan basis digital. Pembelajaran yang bersifat konstruktif ini memungkinkan mahasiswa memahami pembelajaran lebih baik apalagi dilaksanakan berbasis digital sehingga mahasiswa mampu mempelajari materi kapanpun dan dimanapun serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajarnya.

Berdasarkan hal tersebut, model *discovery learning* berbasis digital diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Sebab, pembelajaran dengan teknis ini mampu memberikan suasana baru sehingga dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar mandiri melalui *handphone*. Belajar mandiri ini juga memberikan kesempatan mahasiswa untuk bereksplorasi sehingga mampu menemukan sendiri materi pembelajaran dan merekonstruksi pengetahuan sesuai kemampuannya. Selain itu, belajar mandiri yang dapat dilaksanakan kapanpun dan dimana pun merupakan cara yang diyakini efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal inilah yang menjadi dasar dilaksanakan suatu penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Media Pembelajaran SD” Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja Kelas A1 Semester 3.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model *discovery learning* berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa kelas A1 semester 3 tahun pelajaran 2019/2020 pada prodi PGSD di STAHN Mpu Kuturan Singaraja?
2. Apakah penerapan model *discovery learning* berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa kelas A1 semester 3 tahun pelajaran 2019/2020 pada prodi PGSD di STAHN Mpu Kuturan Singaraja?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa kelas A1 semester 3 tahun pelajaran 2019/2020 pada prodi PGSD di STAHN Mpu Kuturan Singaraja melalui penerapan model *discovery learning* berbasis digital.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa kelas A1 semester 3 tahun pelajaran 2019/2020 pada prodi PGSD di STAHN Mpu Kuturan Singaraja melalui penerapan model *discovery learning* berbasis digital.

KAJIAN PUSTAKA

Model *Discovery Learning* Berbasis Digital

Model *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara matematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Kemendikbud, 2015).

Menurut Syah (dalam Kemendikbud, 2015) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan. Secara umum, prosedur dalam *discovery learning* dipaparkan sebagai berikut:

a. *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Selain itu, guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

b. *Problem statement* (pernyataan atau identifikasi masalah)

Setelah dilakukan *stimulation* langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c. *Data collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, sehingga siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d. *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. *Data processing* disebut juga dengan pengkodean atau kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban atau penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian logis.

e. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil *data processing*. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis

yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan atau generalisasi)

Tahap generalisasi atau menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

Sesuai dengan prosedur diatas, Kemendikbud (2013) memaparkan kelebihan yang diperoleh dalam penerapan *discovery learning*, yaitu : (i) membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, (ii) menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, (iii) memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, (iv) siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalunya dan motivasi sendiri, (v) membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya, (vi) membantu siswa menghilangkan skeptisme (keraguruguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti, (vii) membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru, (viii) mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, (ix) mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri, dan (x) memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Uraian di atas, menunjukkan bahwa model *discovery learning* mampu mendorong capaian akademis mahasiswa sebab pembelajaran yang bersifat konstruktif ini memungkinkan mahasiswa memahami pembelajaran lebih baik. Secara teknis, penerapan model *discovery learning* ini dilaksanakan berbasis digital yang mana mahasiswa mampu mempelajari materi kapan pun dan dimana pun serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajarnya. Model *discovery learning* berbasis digital yang dilaksanakan dibantu dengan *platform Google Classroom* yang terkoneksi langsung pada *handphone* sehingga mahasiswa mampu menemukan konsep materi dalam proses belajarnya kemudian dikonfirmasi pada saat pelaksanaan perkuliahan melalui presentasi dan diskusi kelas.

Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Hamdu & Agustina, 2011). Motivasi belajar dalam penelitian ini meliputi dimensi (i) intrinsik (adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta adanya harapan dan cita-cita masa depan) dan (ii) ekstrinsik

(adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif) (Uno, 2012).

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Jihad dan Haris, 2008). Hasil belajar yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom setelah direvisi oleh Anderson yang dibagi menjadi enam kategori, sebagai berikut (Anderson *et al.*, 2001).

1. *Remember*/Mengingat (C1)

Remember merupakan kemampuan siswa dalam mengingat kembali pengetahuan-pengetahuan yang telah diketahui sebelumnya yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Kemampuan ini dapat dibedakan lagi menjadi *identifying* dan *retrieving*. *Identifying* merupakan proses menyimpan pengetahuan dalam memori jangka panjang. *Retrieving* merupakan proses pencocokan kembali pengetahuan dalam memori jangka panjang.

2. *Understand*/Memahami (C2)

Understand merupakan pengkonstruksian makna dari pengetahuan dalam pembelajaran melalui oral, tulisan, maupun gambar-gambar. Kemampuan ini meliputi aspek *interpreting*, *exemplifying*, *classifying*, *summarizing*, *inferring*, *comparing*, dan *explaining*.

3. *Apply*/Menerapkan (C3)

Apply merupakan kemampuan untuk menggunakan prosedur-prosedur ilmiah untuk menyelesaikan permasalahan dalam situasi nyata. Kemampuan ini meliputi *executing* dan *implementing*.

4. *Analyze*/Menganalisis (C4)

Analyze merupakan kemampuan untuk mereduksi permasalahan dalam bagian-bagiannya dan menemukan hubungan antar bagian tersebut untuk menganalisis jawaban dari permasalahan. Kemampuan *analyze* meliputi aspek *differentiation*, *organizing*, dan *attributing*.

5. *Evaluate*/Mengevaluasi (C5)

Evaluate merupakan kemampuan mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar ilmiah. Kemampuan ini meliputi *checking* dan *critiquing*.

6. *Create*/Menciptakan (C6)

Create merupakan kemampuan membuat pengetahuan baru berdasarkan fenomena-fenomena atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya. Kemampuan ini meliputi *generating*, *planning*, dan *producing*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis digital. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang mana tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi / evaluasi, dan refleksi. Perencanaan tindakan memanfaatkan secara optimal teori-

teori yang relevan dan pengalaman yang diperoleh di masa lalu dalam kegiatan pembelajaran/penelitian sebidang. Pada tahapan pelaksanaan tindakan, rancangan strategi dan skenario pembelajaran yang telah disusun atau direncanakan sebelumnya diimplementasikan dalam proses pembelajaran, dengan materi tuntutan standar kompetensi dan kompetensi dasar menyesuaikan dengan program. Tahap observasi/evaluasi berjalan secara bersamaan pada saat pelaksanaan tindakan. Evaluasi selanjutnya juga dilaksanakan pada akhir siklus untuk menilai capaian motivasi dan hasil belajar. Tahapan refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang telah terkumpul, dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan yang berikutnya

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Prodi PGSD, Jurusan Dharma Acarya, STAHN Mpu Kuturan Singaraja. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Agustus 2019 sampai bulan Januari 2020. Subjek penelitian ini adalah semua mahasiswa semester III A1 Prodi PGSD tahun akademik 2019/2020 yang berjumlah 19 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian adalah data motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran SD dalam penerapan model *discovery learning* berbasis digital yang diperoleh pada tiap akhir siklus. Data motivasi belajar diperoleh melalui kuesioner motivasi belajar dan data hasil belajar mahasiswa diperoleh melalui tes hasil belajar.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah teknik deskriptif baik untuk data kualitatif maupun untuk data kuantitatif. Untuk data kualitatif dianalisis dengan memberi pertimbangan-pertimbangan, memberi komentar-komentar, mengklasifikasikan data, mencocokkan dengan validitas internal dan validitas eksternal, mencari hubungan-hubungan, mencari perbandingan-perbandingan, mengkategorikan data dan selanjutnya membuat kesimpulan refleksi dengan mencari makna dari kesimpulan hubungan antar kategori. Data kuantitatif dianalisis dengan mencari rata-rata, daya serap dan ketuntasan belajar selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Penerapan model *discovery learning* berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa apabila motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa mencapai kategori tinggi dan ketuntasan klasikal minimal 90%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Penerapan model *discovery learning* berbasis digital dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Hasil analisis kuantitatif pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar mahasiswa sebesar 77,11, rata-rata hasil belajar mahasiswa sebesar 73,81, daya serap sebesar 73,81%, dan ketuntasan belajar

sebesar 73,68%, dengan kualifikasi baik. Kedua data ini secara lebih jelas disajikan pada tabel dan grafik sebagai berikut:

Tabel 1. Data Skor Motivasi Belajar Mahasiswa pada Siklus I

No	Interval Nilai	f	f (%)	Predikat
1	85-100	2	10%	Sangat Tinggi
2	70-84	14	74%	Tinggi
3	55-69	3	16%	Sedang
4	45-54	0	0%	Rendah
5	0-44	0	0%	Sangat Rendah
Σ		19	100%	

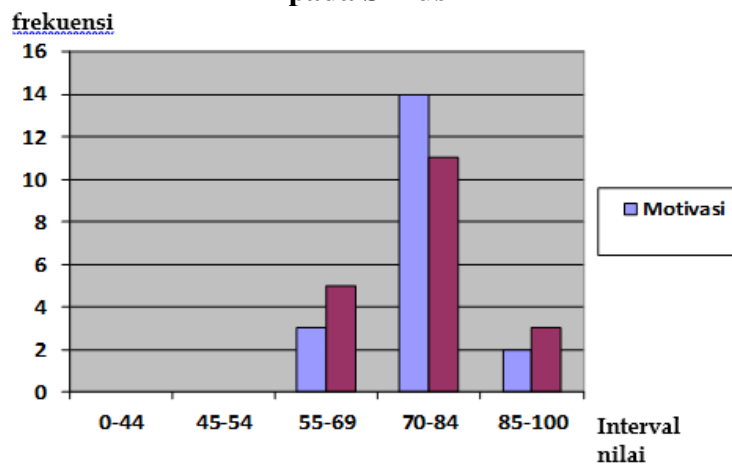
Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Tabel 2. Data Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus I

No	Interval Nilai	F	f (%)	Predikat	Ketuntasan
1	85-100	3	16%	Sangat Baik	
2	70-84	11	58%	Baik	Tuntas
3	55-69	5	26%	Cukup	
4	45-54	0	0%	Kurang	
5	0-44	0	0%	Sangat Kurang	Tidak Tuntas
Σ		19	100%		

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Gambar 1. Grafik Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus I



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan hasil analisis data, motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan dari data awal 70,84 ke siklus I menjadi 77,11 dengan kualifikasi baik. Selanjutnya, data hasil belajar juga menunjukkan keberhasilan dari data awal 65,39 pada siklus I menjadi 73,81 dan kualifikasi baik. Dari data siklus I di atas, terdapat 14 orang mahasiswa memperoleh nilai sesuai ketuntasan minimal, dan ada 5 orang mahasiswa memperoleh nilai di bawah ketuntasan minimal sehingga mereka dibina kembali. Peningkatan motivasi dan hasil belajar ini tidak terlepas

dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi yang telah dilaksanakan dalam penerapan model *discovery learning* berbasis digital.

Siklus II

Hasil analisis kuantitatif pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar mahasiswa sebesar 83,26, rata-rata hasil belajar mahasiswa sebesar 80,55, daya serap sebesar 80,55%, dan ketuntasan belajar 100%, dengan kualifikasi baik. Kedua data ini secara lebih jelas disajikan pada tabel dan grafik sebagai berikut:

Tabel 3. Data Skor Motivasi Belajar Mahasiswa pada Siklus II

No	Interval Nilai	f	f(%)	Predikat
1	85-100	7	37%	Sangat Tinggi
2	70-84	12	63%	Tinggi
3	55-69	0	0%	Sedang
4	45-54	0	0%	Rendah
5	0-44	0	0%	Sangat Rendah
Σ		19	100%	

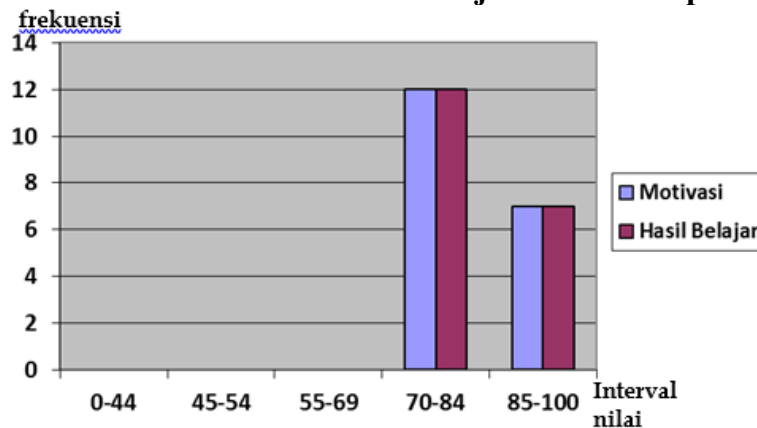
Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2020)

Tabel 4. Data Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus II

No	Interval Nilai	f	f(%)	Predikat	Ketuntasan
1	85-100	7	37%	Sangat Baik	
2	70-84	12	63%	Baik	Tuntas
3	55-69	0	0%	Cukup	
4	45-54	0	0%	Kurang	
5	0-44	0	0%	Sangat Kurang	Tidak Tuntas
Σ		19	100%		

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2020)

Gambar 2. Grafik Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus II



Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan hasil analisis data, motivasi belajar mahasiswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 77,11 menjadi 83,26 pada siklus II dengan kualifikasi baik. Selanjutnya, data hasil belajar juga menunjukkan keberhasilan dari siklus I sebesar 73,81 menjadi 80,55 pada siklus II dengan kualifikasi baik. Data siklus II di atas menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa mampu memperoleh nilai sesuai ketuntasan minimal (ketuntasan klasikal 100%). Hasil ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbasis digital telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah media pembelajaran SD.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penerapan model *discovery learning* berbasis digital mampu memberikan manfaat berupa peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Rata-rata skor awal motivasi belajar mahasiswa 70,84 naik pada siklus I menjadi 77,11 dan pada siklus II menjadi 83,26 dengan predikat tinggi. Hasil pada siklus I terdapat 16% mahasiswa memperoleh predikat sedang, 74% mahasiswa memperoleh predikat tinggi dan 10% mahasiswa memperoleh predikat sangat tinggi. Adanya 16% mahasiswa yang memperoleh skor motivasi belajar berpredikat sedang menunjukkan belum tercapainya kriteria keberhasilan yang diusulkan sebab waktu tatap muka dirasa masih kurang sehingga dilaksanakan upaya perbaikan lebih lanjut untuk memperoleh hasil yang maksimal. Pada siklus II, 63% mahasiswa memperoleh predikat tinggi dan 37% mahasiswa memperoleh predikat sangat tinggi. Ini berarti, pada siklus II seluruh mahasiswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah diusulkan.

Keberhasilan penerapan model *discovery learning* berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar juga mendukung beberapa hasil penelitian sebelumnya. Anisa (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran *discovery learning* dikatakan praktis dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa serta memiliki ukuran pengaruh yang besar. Selain itu, Hotang (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi belajar.

Pembelajaran *discovery learning* berbasis digital yang proses pembelajarannya melalui enam tahapan pembelajaran, yaitu (i) *stimulation*, (ii) *problem statement*, (iii) *data collection*, (iv) *data processing*, (v) *verification* dan (vi) *generalization* mampu meningkatkan motivasi belajar baik intrinsik (adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta adanya harapan dan cita-cita masa depan) maupun ekstrinsik (adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif). Selain itu, basis digital yang dilaksanakan juga membantu kepraktisan mahasiswa dalam belajar sebab materi dan penugasan yang diberikan bersifat *paperless* dan terkoneksi dengan *handphone* yang selalu dibawanya. Ini tentunya mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik mahasiswa.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan model *discovery learning* berbasis digital juga mampu memberikan manfaat berupa peningkatan hasil belajar. Rata-rata skor awal hasil belajar mahasiswa 65,39 pada siklus I naik menjadi 73,81 dan pada siklus II kembali naik menjadi 80,55 dengan predikat

baik. Hasil pada siklus I terdapat 26% mahasiswa memperoleh predikat cukup, 58% mahasiswa memperoleh predikat baik, dan 16% mahasiswa memperoleh predikat sangat baik. Adanya 26% mahasiswa yang memperoleh skor hasil belajar berpredikat cukup atau belum memenuhi ketuntasan minimal menunjukkan belum tercapainya kriteria keberhasilan yang diusulkan sebab waktu tatap muka dirasa masih kurang sehingga dilaksanakan upaya perbaikan lebih lanjut untuk memperoleh hasil yang maksimal. Meskipun demikian, terdapat peningkatan hasil belajar dibandingkan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan hasil analisis metode pembelajaran yang dilakukan oleh Soedomo (1989) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Pada siklus II, 83% mahasiswa memperoleh predikat tinggi dan 17% mahasiswa memperoleh predikat sangat tinggi dengan ketuntasan klasikal 100%. Ini berarti, pada siklus II seluruh mahasiswa telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah diusulkan.

Keberhasilan penerapan model *discovery learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar juga mendukung beberapa hasil penelitian sebelumnya. Cintia, Kristin, dan Anugraheni (2018) menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Sidorejo Kidul 02 Tingkir. Hasil belajar pada siklus I memiliki persentase 71,8%, rata-rata 69,48, nilai tertinggi 82,5 dan terendah 50. Hasil ini naik pada siklus II dengan presentase hasil belajar 84,6%, rata-rata 74,2, nilai tertinggi 87,5 dan terendah 55. Hasil ini juga mendukung penelitian yang dilaksanakan Jumaeroh (2019) yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *Edmodo* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPA materi tekanan pada zat siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salatiga. Jumaeroh (2019) juga menunjukkan temuan bahwa penggunaan *Edmodo* sangat membantu proses pembelajaran siswa, mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Selain kedua penelitian tersebut, Hotang (2019) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar fisika terjadi dari nilai rata-rata 65.11 pada siklus I menjadi 78.47 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi secara signifikan, dibuktikan dengan bertambahnya peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar minimum dari 38.88% pada siklus I menjadi 91.7% pada siklus II.

Pembelajaran *discovery learning* berbasis digital yang proses pembelajarannya melalui enam tahapan pembelajaran, yaitu (i) *stimulation*, (ii) *problem statement*, (iii) *data collection*, (iv) *data processing*, (v) *verification* dan (vi) *generalization* secara aplikatif mampu meningkatkan hasil belajar. *Stimulation* merupakan langkah model pembelajaran *discovery learning* yang memungkinkan mahasiswa mewujudkan hasrat, dorongan, dan kebutuhan akan pentingnya belajar. Pada *problem statement*, menunjukkan kemampuan awal mahasiswa melalui pemilihan beberapa permasalahan berdasarkan *stimulation* untuk dirumuskan hipotesisnya. *Data collection*, menunjukkan upaya mahasiswa dalam memperoleh informasi baik melalui pengamatan ataupun membaca literatur. *Data processing*, menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam penentuan alternatif jawaban berdasarkan hasil studi literatur. *Verification*, menunjukkan kemampuan

mahasiswa dalam memberikan bukti atas suatu permasalahan yang dikaji. Tahap terakhir pada *generalization*, mahasiswa mampu menarik suatu kesimpulan dari proses belajarnya yang berkaitan pada suatu materi pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah dilaksanakan suatu penelitian tindakan kelas diperoleh kesimpulan bahwa model *discovery learning* berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Media Pembelajaran SD semester III A1 Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja tahun akademik 2019/2020. Kesimpulan hasil penelitian ini dapat diperjelas dengan beberapa temuan sebagai berikut:

- a. Dari data awal, rata-rata skor motivasi belajar mahasiswa 70,84 naik pada siklus I menjadi 77,11 dan pada siklus II menjadi 83,26 dengan predikat tinggi.
- b. Dari data awal, rata-rata skor hasil belajar mahasiswa 65,39 naik pada siklus I menjadi 73,81 dan pada siklus II menjadi 80,55 dengan predikat baik.
- c. Dari data awal, terdapat 9 mahasiswa mendapat skor hasil belajar di bawah kriteria ketuntasan, pada siklus I menurun menjadi 5 mahasiswa, dan pada siklus II tidak terdapat mahasiswa yang memiliki skor dibawah kriteria ketuntasan (ketuntasan klasikal 100%).

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, adapun beberapa saran yang peneliti kemukakan, yaitu: (i) penerapan model *discovery learning* berbasis digital diharapkan menjadi pilihan dalam penerapan pembelajaran inovatif sebab sangat sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang efektif dan efisien; (ii) peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama agar memanfaatkan platform aplikasi lainnya yang lebih efektif dan efisien sebab *Google Classroom* tidak memberikan notifikasi langsung pada *handphone* sehingga mahasiswa harus proaktif dalam membuka aplikasi ini; dan (iii) pembelajaran yang berbasis digital hendaknya terus dikembangkan sebab sangat praktis, terstruktur, dan bersifat *paperless*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Prinrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. 2001. *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing*. New York: Addition Wesley Longman.
- Anisa, E. N. 2017. *Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia. 6 (2): 283-295.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa*. Perspektif Ilmu Pendidikan. 32(1): 69-77. DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>.
- Gates, B., Myhrvold, N., & Rinearson, P. 1996. *The Road Ahead*. Penguin Books.

- Hamdu, G. & Agustina, L. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 12(1): 90-96.
- Hotang, L. B. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA 3 SMA N 6 Pekanbaru Semester Genap*. Physics Education Research Journal. p-ISSN: 2685-6190. 1(1): 56-68.
- Jihad, A. & Haris, A. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi. Presindo
- Jumaeroh, S. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Edmodo dengan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Materi Tekanan pada Zat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 01 Salatika Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. Salatiga: Prodi Tadris IPA, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Salatiga.
- Kemendikbud. 2013. *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud
- Muhali, 2019. Pembelajaran Inovatif Abad ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*. e-ISSN 2615-6881. 3(2): 25-50.
- Soedomo, H.M. 1989. *Pendidikan Luar Sekolah ke Arah Pengembangan Sistem Belajar Masyarakat*. Jakarta : P2LPTK.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara