



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 1587-1593

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan *Discovery Learning* Menggunakan Puzzle Kolaborasi untuk
Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerja Sama Peserta Didik
Kelas VII SMPN 29 Surabaya

Rina Lismawati^{1✉}, Sri Murtini², Nurul Sriviyantiningrum³

Universitas Negeri Surabaya

Email: rinalismawati406@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar dan kerja sama antar peserta didik dengan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan puzzle kolaborasi. Penelitian ini dilakukan di kelas VII B SMP Negeri 29 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil dari penelitian ini menyatakan presentase hasil belajar pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Siklus I memperoleh rata – rata 77,94 sedangkan siklus II 88,38. Presentase ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 61,76%, sedangkan pada siklus II presentase ketuntasan klasikal menunjukkan 88,23%. Kerja sama antara peserta didik juga mengalami peningkatan oleh masing-masing kelompok. Semua kelompok pada siklus dan II mengalami kenaikan masing-masing. Pembelajaran yang menerapkan model *discovery learning* menggunakan media puzzle kolaborasi dapat meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas, Discovery Learning, Hasil Belajar, Kerja Sama, Puzzle Kolaborasi*

Abstract

The objective of this research is to enhance learning outcomes and collaboration among students using the discovery learning model through collaborative puzzles. The study was conducted in Class VII B at SMP Negeri 29 Surabaya. This research is a collaborative classroom action research that includes planning, implementation, observation, and reflection. The results of this study indicate that the percentage of learning outcomes increased from Cycle I to Cycle II. The average score in Cycle I was 77.94, while in Cycle II it increased to 88.38. The percentage of classical completeness in Cycle I was 61.76%, whereas in Cycle II, it increased to 88.23%. Collaboration among students also improved across all groups. All groups showed improvement in Cycle II compared to Cycle I. The implementation of the discovery learning model using collaborative puzzle media can enhance both collaboration and learning outcomes.

Keywords: *Classroom Action Research, Discovery Learning, Learning Outcomes, Collaboration, Collaborative Puzzle*

PENDAHULUAN

Pengembangan sumber daya manusia yang memiliki kualitas, karakter dan dapat berkontribusi untuk pembangunan serta kemajuan bangsa salah satunya adalah melalui pendidikan. Pendidikan dapat dimaknakan sebagai suatu proses yang sistematis dan terencana serta memiliki tujuan mentransfer pengetahuan, keterampilan dan nilai sosial kepada individu. Pendidikan tidak hanya sekedar penyampaian informasi akan tetapi dalam pendidikan juga mencakup pengembangan karakter, berpikir kritis dan kemampuan sosial. Belajar merupakan suatu proses individu untuk mengubah dirinya melalui pengalaman dan latihan (Baharuddin & Wahyuni, 2007). Pendidikan yang baik harus memperhatikan lingkungan belajar yang mendukung, baik itu secara fisik maupun emosional. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan sarana dan prasarana sesuai kebutuhan serta menciptakan suasana yang positif, membangun, serta inklusif. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai.

Proses belajar yang dialami peserta didik menjadi penentu tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran. Perubahan secara positif oleh peserta didik baik dari segi pengetahuan, pemahaman, nilai maupun sikap merupakan harapan yang diinginkan. (Farista Asri Yuliana, dkk, 2012). Kegiatan belajar mengajar dimaksudkan memberikan pembelajaran bermakna untuk peserta didik dimana hal ini peserta didik memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan serta langsung terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Secara keseluruhan, pendidikan yang berkualitas dalam proses belajar mengajar dapat membentuk individu yang cerdas, berkarakter, memiliki keterampilan sosial emosional yang baik untuk ikut serta berkontribusi positif dalam lingkungan masyarakat.

Proses belajar mengajar melibatkan berbagai metode dan strategi untuk mengakomodasi kebutuhan dan gaya belajar. Dalam konteks ini, pendidik adalah sebagai fasilitator dan berperan memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik dengan beragam latar belakangnya dalam belajar, mendorong untuk berdiskusi, serta memberikan umpan balik konstruktif kepada peserta didik. Disisi lain, peserta didik diharapkan untuk berperan serta, aktif mengajukan pertanyaan, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Model pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik sebagai pendekatan strategis untuk mengelola dan mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Pemilihan model pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini memiliki tujuan mendorong pemikiran kritis, mengembangkan keterampilan sosial, menyesuaikan gaya belajar peserta didik, mempersiapkan peserta didik agar terlibat aktif juga positif di lingkungan masyarakat serta memfasilitasi pembelajaran mandiri. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Model ini dapat mendorong untuk mengambil inisiatif dalam belajar untuk menjadi pembelajar mandiri. Effendi (2012) dan Anitah (2009) dalam (Siti Khasiah, 2021) menjelaskan bahwa *discovery learning* adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Penerapan model ini akan memberikan pengetahuan, keterampilan beradaptasi dan kontribusi, berpikir kritis, kreativitas serta kerjasama bagi peserta didik.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) dalam (Farista Asri Yuliana, dkk, 2012) menjelaskan bahwa Titik di mana hasil evaluasi guru menghasilkan hasil pembelajaran adalah puncak suatu proses. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar (Eka Selvi Handayani, Hani Subakti, 2021). Perilaku peserta didik serta penguasaan materi merupakan faktor penting dalam menentukan hasil belajar. *Discovery learning* dapat dijadikan sebagai upaya atau strategi pendidik dalam meningkatkan hasil belajar serta mendorong kerja sama diantara peserta didik sesuai kebutuhan yang telah di amati oleh pendidik. Pendekatan ini mendorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan pemahaman konsep, berpikir kritis dan inovatif. Selain itu, kegiatan pembelajaran kolaboratif mendukung peserta didik belajar untuk berbagi ide, berdiskusi dan berkolaborasi. Kerja sama ini tidak hanya memperkuat hubungan antar peserta didik, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab dan keterampilan sosial. Dengan demikian, model pembelajaran *discovery learning* tidak hanya berfokus pada pengembangan karakter, akan tetapi juga pengembangan karakter dan kemampuan interpersonal peserta didik.

Pembangunan suatu bangsa sangat bergantung pada pendidikan. Kualitas pendidikan menjadi semakin penting untuk mempersiapkan generasi muda yang kompeten dan siap dalam menghadapi tantangan pada masa mendatang. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan di Indonesia. Hal ini tidak terkecuali pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Upaya ini sebagai bentuk persiapan dalam mencetak generasi unggul yang dapat berkontribusi positif di lingkungan masyarakat serta pembangunan masa depan bangsa. Salah satu institusi pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah SMP Negeri 29 Surabaya. Sebagai salah satu institusi pendidikan di kota, SMP Negeri 29 Surabaya memiliki peran yang strategis dalam mencetak generasi yang cerdas secara akademis dan memiliki keterampilan sosial serta kolaboratif yang kuat.

Pengamatan yang dilakukan oleh guru di kelas ditemukan kurangnya kerja sama antar peserta didik dalam menyelesaikan tugas serta pencapaian akademik yang masih rendah. Dalam konteks ini, peserta didik perlu dibantu untuk dapat berkolaborasi secara efektif dalam kegiatan kelompok dan diskusi kelas sehingga keterampilan sosial peserta didik meningkat serta dapat memahami materi dengan baik kemudian berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Untuk menangani masalah yang diuarikan, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan puzzle kolaborasi. Dalam penelitian terdahulu menurut Anirisa Latut Torikil Maviro dalam (Ika Cahyaningtyas, 2024) media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini dikarenakan potensi media *Puzzle* dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Dalam konteks ini, dipilih model pembelajaran *discovery learning* karena dengan model ini akan merangsang peserta didik untuk mengkonstruksikan pemahamannya berdasarkan pengalaman belajar, kemudian puzzle kolaborasi dipilih tak lain adalah untuk mengintegrasikan pembelajaran melalui kolaborasi dan interaksi antar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar peserta didik dengan metode pembelajaran *discovery learning* menggunakan puzzle kolaborasi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII B SMP Negeri 29 Surabaya yang beralamat di Jl. Gubeng Masjid No. 33, Pacar Keling, Kecamatan Tambaksari, Surabaya yang terdiri dari 34 peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan. Tahap siklus I yaitu: 1) perencanaan (*planning*) yaitu persiapan modul ajar, menyiapkan materi berupa ppt dan video untuk pembelajaran, soal tes tertulis beserta kunci jawaban,

membuat lembar observasi dan LKPD, 2) pelaksanaan (*acting*) yaitu peneliti masuk ke dalam kelas dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang, 3) observasi (*observing*) yaitu mengamati peserta didik, 4) refleksi (*reflecting*) yaitu *review* kembali dan melakukan analisis terhadap hasil pengamatan serta pengumpulan data yang telah dilakukan. Tahap setiap siklus sama, namun pada siklus II lebih disempurnakan dari sebelumnya. Teknik pengumpulan data dari penelitian tindakan kelas ini meliputi observasi dan tes tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas VII B SMP Negeri 29 Surabaya ini terdiri dari 34 anak. Penelitian ini dilakukan dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diamati oleh guru IPS dan bertindak sebagai observer. Seorang pengamat memantau terkait jalannya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti atau guru. Observer mengacu pada lembar observasi yang telah dirancang dan bertindak mengamati serta melakukan evaluasi penerapan model *discovery learning* ini. Model pembelajaran *discovery learning* pada siklus I terlaksana 83,63%, kemudian pada siklus II meningkat 14,55% sehingga menjadi 98,18%. Hal ini menunjukkan bahwasanya telah diterapkannya *discovery learning* dengan optimal di kelas.

Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 1. Perolehan Hasil Belajar Menggunakan Model *Discovery Learning*

| Uraian | Siklus I | Siklus II |
|-----------------------------------|----------|-----------|
| Jumlah Peserta didik | 34 | 34 |
| Skor Tertinggi | 90 | 100 |
| Skor Terendah | 60 | 80 |
| Jumlah Peserta didik tuntas | 21 | 30 |
| Jumlah Peserta didik tidak tuntas | 13 | 4 |
| Rata-rata Hasil Belajar | 77,94 | 88,38 |
| Presentasi Tuntas Klasikal | 61,76% | 88,23% |

Sumber: Data diolah peneliti (2024).

Setiap siklus penelitian ini diikuti oleh 34 anak. Siklus I menunjukkan skor tertinggi yaitu 90, sedangkan siklus II dengan skor tertinggi yaitu 100, untuk skor terendah siklus I yaitu 60 dan siklus II yaitu 80. Peserta didik yang tuntas pada siklus I yaitu 21, kemudian siklus II menjadi 30 anak, sedangkan yang tidak tuntas pada siklus I sebanyak 13 dan pada siklus II menurun menjadi 4 anak. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 77,94 dan pada siklus II menunjukkan peningkatan yaitu mendapatkan rata-rata 88,38. Presentase ketuntasan klasikal siklus I yaitu 61,76%, sedangkan pada siklus II presentase ketuntasan klasikal menunjukkan 88,23%.

Hasil Keterlibatan Kerja Sama Antar Peserta Didik

| Kelompok | Siklus I | | Siklus II | |
|----------|------------------|------------|------------------|------------|
| | Jumlah Penilaian | Persentase | Jumlah Penilaian | Persentase |
| 1 | 7 | 58% | 11 | 92% |
| 2 | 9 | 75% | 11 | 92% |
| 3 | 7 | 58% | 11 | 92% |
| 4 | 6 | 50% | 10 | 83% |
| 5 | 8 | 67% | 11 | 92% |

Sumber: Data diolah peneliti (2024).

Penilaian didasarkan pada aspek yang dinilai meliputi keaktifan dalam diskusi, bekerja sama dalam kelompok dan sikap ingin tahu terhadap proses pemecahan masalah dengan jumlah penilaian maksimal adalah 12 menggunakan skala 1-4 dimana 4 adalah nilai tertinggi dalam setiap aspek. Siklus I pada kelompok I hasilnya adalah 58%, pada siklus II 92%. Siklus I pada kelompok 2 hasilnya sebesar 75%, kemudian pada siklus II 92%. Siklus I kelompok 3 hasilnya 58%, siklus II menjadi 92%. Siklus I kelompok 4 menunjukkan hasil 50%, dan pada siklus II menjadi 83%. Terakhir kelompok 5 pada siklus I menunjukkan hasil 67%, siklus II menjadi 92%. Semua kelompok pada siklus dan II mengalami kenaikan masing-masing.

SIMPULAN

Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan model ini merangsang pengetahuan peserta didik kemudian mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. *Discovery learning* dapat dijadikan strategi pendidik dalam meningkatkan hasil belajar serta mendorong kerja sama diantara peserta didik sesuai dengan kebutuhan yang telah diamati. Selanjutnya, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan puzzle kolaborasi dapat meningkatkan kerja sama antara peserta didik yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil

dari pengerjaan tugas kelompok yang telah diberikan. Kesimpulannya, penggunaan model *discovery learning* menggunakan media puzzle kolaborasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat meningkatkan kerja sama antara peserta didik.

Saran untuk peneliti lain dapat menggunakan model seperti *cooperatif learning*, *problem based learning*, dan lain sebagainya agar pembelajaran yang dilakukan dapat bervariasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga perlu untuk dipertimbangkan, dimaksudkan agar dapat memberikan variasi penggunaan media sehingga materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan sosial individu untuk mendapatkan pengalaman bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2007). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Eka Selvi Handayani, Hani Subakti. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021. <https://jbasic.org/index.php/basicedu> . Diakses pada 2 September 2024 pukul 10.04.
- Farista Asri Yuliana, Susanti, Supriatin. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Guided Discovery Berbantuan LKS Pada Materi Rekonsiliasi Bank. Volume 01 Nomor 01 Tahun 2012. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/22938/21021> diakses pada 7 Agustus 2024 pukul 16.05.
- Ika Cahyaningtyas, Wahdan Najib Habiby, Andi Arfianto. (2024). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. Journal on Education Volume 06, No. 03. <http://jonedu.org/index.php/joe> diakses pada 7 Agustus 2024 pukul 16.03.
- Siti Khasiah. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam Vol. 11 No. 3 <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i3.582> diakses pada 7 Agustus 2024 pukul 20.22.