PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET DI SEKOLAH DASAR

Moh Jauharul Fanani[1], Much Arsyad Fardani[2], Sudjadi[3]
Pendidikan Profesi Guru PGSD Universitas Muria Kudus, Universitas Muria Kudus, SD 1 Kalirejo
mjauharulfanani@gmail.com, arsyad.fardhani@umk.ac.id, sudjadi016@gmail.com.

ABSTRACT

This study aims to improve learning outcomes in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) through the implementation of the Discovery Learning model assisted by cultural quartet card media. The research subjects were 16 fourth-grade students at SD Negeri 1 Kalirejo. This research was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection. In the pre-cycle stage, learning was still teacher-centered and showed low student achievement, with only 25% of students reaching the minimum mastery criteria. After implementing the Discovery Learning model combined with the cultural quartet card media, students' active involvement in the learning process increased. The results showed a significant improvement: classical learning mastery rose from 68.75% in cycle I to 81.25% in cycle II. The average student score also increased from 75.37 to 81.57. It can be concluded that the use of the Discovery Learning model assisted by cultural quartet card media is effective in improving IPAS learning outcomes and supports active and meaningful learning in accordance with the Merdeka Curriculum principles

Keywords: Discovery Learning , cultural quartet cards, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media kartu kuartet budaya. Subjek penelitian ini adalah 16 siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalirejo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran masih berpusat pada guru dan menunjukkan hasil belajar yang rendah, dengan hanya 25% siswa mencapai ketuntasan belajar. Setelah diterapkannya model Discovery Learning yang dipadukan dengan media kartu kuartet budaya, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 68,75% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II. Selain itu, rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan dari 75,37 menjadi 81,57. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media kartu

kuartet budaya dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dan mendorong pembelajaran yang aktif serta bermakna sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Discovery Learning ,* kartu kuartet budaya, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses kehidupan yang dilalui seseorang guna meningkatkan kemampuannya menjadi individu yang terdidik secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Aini, Molle, dan Palinussa (2022) menyatakan bahwa pendidikan memberikan pengalaman hidup yang direncanakan, baik secara formal maupun non-formal, dan berlangsung sepanjang hayat dengan tujuan meningkatkan kemampuan seseorang agar mampu menjalani peran hidup yang sukses di masa depan. Proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar idealnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna (Mulyasa,2017). Peran guru menjadi sangat penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif melalui penguasaan keterampilan mengajar yang memadai serta pemanfaatan strategi dan media pembelajaran yang tepat (Arikunto & Suhardjono, 2010; Kemendikbud, 2022). Menurut Anam, Ardianti, dan Fardani (2023) Dengan adanya model dan media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi dari guru untuk diterima oleh siswa agar mudah dipahami.

Pendidikan abad ke-21 menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa, dengan mendorong pengembangan pembelajaran yang kreatif dan relevan. Pendekatan ini tidak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, tetapi juga mengakomodasi gaya belajar individual siswa agar mereka mampu belajar secara aktif, mandiri, dan memahami materi esensial. Kurikulum Merdeka hadir sebagai bentuk transformasi sistem pendidikan, memberikan kebebasan bagi guru, siwa, dan sekolah dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Pratiwi et al., 2023). Salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Tujuan utamanya adalah membekali siswa agar siap menghadapi pembelajaran IPA dan IPS secara terpisah di jenjang pendidikan berikutnya (Marwa et al., 2023). Dalam konteks kebinekaan bangsa Indonesia, pembelajaran IPAS juga diharapkan mampu mendorong siswa untuk menggali kekayaan budaya dan kearifan lokal serta menggunakannya dalam proses pemecahan masalah.

Salah satu materi IPAS di kelas IV SD adalah tentang keragaman budaya Indonesia sebagai negara multikultural memiliki lebih dari 300 suku bangsa yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Kekayaan budaya ini menjadi potensi sekaligus tantangan, terutama bagi siswa dalam mengenali dan memahami keberagaman tersebut. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa mengenali, memahami, dan menghargai keberagaman ini secara aktif. Nisaak, Rondli,dan Fardani (2023) menyatakan Model pembelajaran merupakan cara terpenting bagi guru dan siswa untuk berinteraksi saat proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami proses pembalajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan asesmen diagnostic yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Kalirejo menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru (teacher-centered learning), guru lebih banyak menjelaskan materi secara tekstual berdasarkan buku ajar dan memberikan tugas kepada siswa tanpa melibatkan mereka secara aktif dalam proses eksplorasi konsep. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, pemahaman terhadap materi kurang, dan kepercayaan diri siswa pun lemah. selain itu, siswa terlihat malas saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru karena kurang memahami materi serta masih banyak siswa yang bermain bersama teman sebelahnya. Tingkat kepercayaan diri siswa juga masih tergolong kurang. Hal ini dapat diketahui ketika guru memberikan kegiatan soal pada siswa. Dalam satu kelas hanya terdapat beberapa siswa yang aktif dan berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru, sedangkan siswa yang lainnya hanya diam dan tidak berani menjawab. Hal tersebut dapat menjadi penyebab

hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kurang maksimal. Berdasarkan asesmen diagnostic awal menunjukkan bahwa hanya 25% atau 4 dari 16 siswa yang mencapai nilai di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), 75% siswa belum mencapai nilai sesuai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hasil Wawancara dengan guru kelas mengungkap beberapa kendala dalam pembelajaran, di antaranya adalah ketersediaan sumber belajar yang terbatas, perbedaan kemampuan siswa dalam memahami konsep, penggunaan metode konvensional, belum adanya pemanaat pembelajaran berbasis ilmu teknologi (IT) yang maksimal dan belum adanya fokus pada peran siswa sebagai subjek belajar. Seharusnya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yang ideal di kelas, Guru melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajarannya sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa (Student Centered Learning).

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar IPAS perlu dilakukan melalui pemilihan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Rondli dan Fardani (2023) menegaskan bahwa pemilihan model yang tepat serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor krusial yang berkontribusi secara signifikan terhadap optimalisasi hasil belajar. Model Discovery Learning merupakan salah satu pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran salah satu prosesnya adalah menemukan konsep. Dalam penerapan model Discovery Learning terdiri dari enam langkah utama : (1) Stimulation, memulai kegiatan proses mengajar belajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan peecahan masalah, (2) Problem statement (pernyataan/identifikasi masalah), yakni 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), (3) Data collection (pengumpulan data),memberi kesempatan kepada

para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, (4) Data processing (pengolahan data), mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui diskusi, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan, (5) Verification (pembuktian), yakni melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dihubungkan dengan hasil data processing, (6) Generalization (generalisasi), menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2017: 243).

(Kodir,2018:100),pembelajaran Discovery Learning adalah model pembelajaran yang mengatur sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya, baik Sebagian mupun seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran ini, mulai dari strategi sampai dengan jalan dan hasil penemuan ditemukan oleh siswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh Cintia et al. (2022) dan Prasetyo & Lenggono (2022) yang menyatakan bahwa model ini meningkatkan kemampuan berpikir dan pemahaman konseptual siswa secara signifikan . Kesimpulannya pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti Discovery Learning , sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang secara mandiri mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pemahamannya sendiri melalui serangkaian tahapan sistematis. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah.

Beberapa penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar dengan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning . Di antaranya, Siahaan (2017) menyatakan bahwa model ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui enam sintaksis yang membangun kemandirian dan kepercayaan diri. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap

percaya diri siswa secara signifikan (Arinawati et al., 2019; Tukaryanto et al., 2018). Menurut Khasanah (2020) dan Kurniawati (2021), model pembelajaran penemuan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Abdjul (2022) menegaskan bahwa siswa yang terlibat secara aktif, kritis, dan analitis dalam proses pembelajaran akan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Penelitian oleh Yulianti dan Andrijati (2024) menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa IPAS secara bertahap melalui tindakan kelas. Afriyanti (2020) juga menemukan bahwa model ini, jika dipadukan dengan media video interaktif, mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa hingga 95,5%. Demikian pula, Kasmini dan Munthe (2021) melaporkan bahwa penerapan Discovery Learning pada pembelajaran IPA di sekolah dasar meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 37 menjadi 73. Penelitian lain oleh Rosarina et al. (2016) membuktikan bahwa penerapan model ini pada materi perubahan wujud benda meningkatkan ketuntasan belajar dari 26,92% menjadi 88,46% dalam tiga siklus. Selain itu, Kurniasari (2019) menemukan bahwa Discovery Learning berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, dengan hasil uji-t menunjukkan signifikansi yang kuat. Temuan-temuan tersebut menguatkan bahwa pendekatan Discovery Learning efektif dalam membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri, meningkatkan pemahaman konseptual mereka, serta menghasilkan pencapaian hasil belajar yang lebih baik

Penerapan Discovery Learning semakin efektif, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Media kartu kuartet budaya merupakan salah satu bentuk media edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan kekayaan budaya lokal melalui permainan yang menyenangkan, mengintegrasikan unsur permainan, visual, dan konten budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Yusuf, Ristiyani, dan Fardani (2024) menunjukkan bahwa Pembelajaran tampak menjadi sangat hidup dengan berbantuan media kartu aksara jawa.

siswa menjadi sangat aktif, focus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain mendorong partisipasi aktif, media ini juga mampu meningkatan kemampuan literasi keaksaraan siswa dalam membaca dan menulis aksara Jawa serta memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Hal ini tercermin dari kemandirian siswa yang tidak lagi bergantung pada buku atau catatan ketika mengerjakan tugas membaca dan menulis aksara Jawa (Puspitasari, Fardani, dan Hilyana 2025) . Penggunaan media kartu kuartet dalam model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar (Rondli dan Fardani. 2023). Hal ini didukung oleh (Rafida, 2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara nyata.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti memandang perlu dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul " Peningkatan Hasil Belajar Model Discovery Learning Berbantuan Media Kartu Kuartet Di Sekolah Dasar" serta tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalirejo, khususnya pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media kartu kuartet budaya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dalam pelaksanaannya menerapkan intervensi pembelajaran melalui penggunaan model Discovery Learning berbantuan media permainan edukatif berupa kartu kuartet. Mengacu pada (Ariyani,2019) penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Paizaluddin dan Ermalinda (dalam Fitria 2019) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian dalam kelas tersebut. Desain penelitian ini menggunakan rancangan model Kemmis & MC Taggart yang terdiri empat tahapan

yaitu perencanaan, tindakan,pengamatan dan refleksi. Penelitian ini menerapkan tahapan yang saling berhubungan. Proses penilaian berlangsung di akhir setiap siklus, dengan siklus selanjutnya menyempurnakan siklus sebelumnya. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Setting penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan di SD 1 Kalirejo kecamatan Undaan kabupaten Kudus pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas IV dengan jumlah 16 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa Perempuan. Adanya penelitian Tindakan kelas (PTK) ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi Guru dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) sehinggat dapat meningkat hasil belajar siswa yang berdampak pada kualitas Pendidikan di Indonesia. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas berupa hasil belajar kognitif siswa dan variabel terikat berupa penerapan model pembelajaran Discovery Learning yang didukung oleh media permainan kartu kuartet. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang relevan. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran pada proses belajar mengajar, disertai dengan pengumpulan data berupa hasil pre-test dan post-test. Data yang diperoleh kemudian diolah melalui tahapan interpretasi, klasifikasi, dan analisis untuk mengetahui efektivitas tindakan yang diberikan pada setiap siklus.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan tes. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi terkait kendala yang dihadapi guru serta strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tes kognitif awal dilaksanakan guna mengidentifikasi kemampuan dasar siswa sebelum tindakan diberikan. Berdasarkan hasil asesmen tersebut, peneliti menyusun perencanaan pembelajaran yang memadukan model Discovery Learning dengan media permainan kartu kuartet. Selama proses pembelajaran

berlangsung, dilakukan observasi guna memantau keterlibatan dan respons siswa. Di akhir setiap siklus, siswa diberikan tes untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif, dengan membandingkan hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pelaksanaan tindakan dihentikan apabila ketuntasan klasikal mencapai atau melebihi 75%..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media kartu kuartet. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diawali dengan tahap pra-siklus yang difokuskan pada observasi awal terhadap karakteristik siswa serta identifikasi kebutuhan belajar mereka dalam konteks pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD 1 Kalirejo, selanjutnya peneliti mengamati proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilakukan oleh Guru yang bertujuan memperoleh data. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai kondisi nyata di kelas, sebagai dasar dalam merancang tindakan yang tepat dan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Pada kegiatan pra siklus ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang diterapkan guru kelas, yaitu pembelajaran seacara konvensional belum menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariatif, masih menggunakan metode pengajaran ceramah. Tujuan kegiatan pembelajaran pra siklus ini adalah untuk memperoleh data dan informasi terkait kendala atau masalah yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran, serta mengetahui lebih dalam terkait karakteristik dan gaya belajar siswa, sehingga peneliti dapat merancang model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Dari hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa mayoritas siswa cepat merasa bosan dan kurang percaya diri dalam

mengikuti pembelajaran.hal ini dibuktikan beberapa siswa masih bermain sendiri dengan temannya pada saat proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Ketika peneliti mengajukan pertanyaan, respon yang diberikan siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan, selain itu mayoritas siswa tidak paham dengan pertanyaan yang diajukan oleh peniliti sehingga peniliti harus menjelaskan kembali maksud dari pertanyaan. Hanya sebagian siswa yang mampu memberikan jawaban dengan baik,. Di akhir pembelajaran, peneliti menyediakan soal evaluasi yang harus dikerjakan oleh siswa yang bertujuan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan evaluasi tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

Nilai Tertingi	80
Nilai Terendah	10
Rata-rata	57,35
Siswa Tuntas	4
Siswa Belum Tuntas	12
Ketuntasan Klasikal	25%

Data pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu ≥75 pada mata Pelajaran IPAS. Selanjutnya presentase ketuntasan klasikal masih di bawah 75%, sehingga ketuntasan klasikal pada pembelajaran pra siklus belum tercapai. Analisis kondisi pembelajaran pada tahap prasiklus mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum mampu mengoptimalkan partisipasi aktif siswa. Kurangnya interaksi yang hidup antara guru dengan siswa dan antar siswa, yang menciptakan suasana kelas yang cenderung pasif, diduga menjadi penyebab utama belum tercapainya hasil belajar yang diharapkan pada fase prasiklus.

Setelah memperoleh data dan informasi dari kegiatan pembelajaran pada pra siklus, selanjutnya, peneliti mengolah, menginterpretasi, dan menganalisis data tersebut untuk menyusun rancangan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, yang kemudian diterapkan pada siklus I dan 2 penelitian tindakan kelas. Salah satu alternatif yang dipilih peneliti dalam penelitian ini adalah penerapan model Discovery Learning

berbantuan media kartu kuartet. Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bersifat eksploratif . Model ini. memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar, membangun pemahaman secara mandiri, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil observasi dan analisis mereka sendiri. Model ini dipilih karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengemukakan pendapat, dan membuktikan penemuan mereka sendiri. Dengan demikian, mereka tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang membangun keyakinan terhadap kemampuan diri. Selanjutnya penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan yang berlangsung selama total empat hari. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada pelaksanaan siklus I, peneliti memperoleh data terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang diberikan serta menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Nilai Tertingi	93
Nilai Terendah	46
Rata-rata	75,37
Siswa Tuntas	11
Siswa Belum Tuntas	5
Ketuntasan Klasikal	68,75%

Berdasarkan tabel 2 data siklus menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model Discovery Learning dengan bantuan media kartu kuartet menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa . Namun, masih ada 11 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 75,37 dengan ketuntasan klasikal sebesar 68,75% kurang dari indikator keberhasilan siswa yaitu 75%. Dari data tersebut masih perlu adanya perbaikan pada siklus II. Sama halnya dengan siklus I pada siklus II akan ada dua kali pertemuan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD

1 Kalirejo sebagai subjek utama dalam kegiatan tindakan kelas. Pada akhir pelaksanaan siklus II, diperoleh data hasil belajar siswa yang diukur melalui instrumen tes tertulis. Sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Nilai Tertingi	95
Nilai Terendah	55
Rata-rata	81,57
Siswa Tuntas	13
Siswa Belum Tunta	3
Ketuntasan Klasikal	81,25%

Berdasarkan data pada Tabel 3, terlihat adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan mata pelajaran IPAS, dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 81,25%. Perbandingan antara siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan positif dalam pencapaian kompetensi siswa, yang sekaligus menandakan terpenuhinya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Discovery Learning yang didukung oleh media kartu kuartet terbukti dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa .

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis ini menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Sebelum diterapkannya model Discovery Learning berbantuan media Kartu kuartet, nilai siswa rata-rata 57,35 dengan tingkat ketuntasan klasikal 25%, yang mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman materi keragaman budaya dan kearifan local materi IPAS di kelas IV SD 1 Kalirejo masih rendah. Setelah implementasi model Discovery Learning berbantuan media Kartu kuartet di siklus 1, perolehan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 75,37 dengan tingkat ketuntasan mencapai 68,75%. Peningkatan signifikan juga terlihat di siklus 2. Melalui model Discovery Learning berbantuan media kartu kuartet pada siklus 2 ini rata-rata nilai naik menjadi 81,57 dan kelas telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 81,25%. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Kartu kuartet dapat memperdalam pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka, karena mendorong partisipasi aktif

dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.

	Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2
KKTP	75	75	5
Nilai Tertingi	80	93	95
Nilai Terendah	10	46	55
Rata-rata	57,35	75,37	81,57
Siswa Tuntas	4	11	13
Siswa Belum Tuntas	12	5	3
Ketuntasan Klasikal	25%	68,75%	81,25%

Berdasarkan data pada tabel 4. terdapat peningkatan yang cukup tinggi dari setiap siklus. Dari tahap pra-siklus ke siklus 1, terjadi peningkatan sebesar 43%, sementara dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan peningkatan sebesar 13%. Terjadinya peningkatan membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas IV SD 1 Kalirejo dapat diperoleh dengan penggunaan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Kartu kuartet. Temuan ini menunjukkan hasil bahwa model Discovery Learning berbantuan media Kartu kuartet berkontribusi terhadap hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 2 menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning berbantuan media Kartu kuartet terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan mencapai ketuntasan klasikal dibandingkan siklus sebelumnya. Keberhasilan ini tidak lepas dari beberapa faktor yang saling mendukung. Pertama, model Discovery Learning mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mendorong siswa menemukan pemahaman sendiri melalui sumber belajar yang tersedia, video pembelajaran, dan permainan kartu kuartet yang difasilitasi oleh guru siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan tertantang untuk berpikir kritis dalam mencari solusi. Kedua, media Kartu kuartet sebagai alat bantu pembelajaran sangat membantu siswa kelas IV SD dalam memahami konsep keberagaman budaya dan kearifan lokalMedia kartu kuartet ini tergolong mudah digunakan oleh siswa karena berbentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Hal ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan

motivasi belajar siswa yang berakibat pada meningkatnya hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia. Berdasarkan temuan tersebut, media kartu kuartet dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS pada topik keberagaman budaya dan kearifan lokal Indonesia. Hal ini sejalan dari hasil penelitian dari Sari et al., (2016) yang menjelaskan bahwa media kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar karena media kuartet menarik bagi siswa karena terdapat suasana bermain yang menyenangkan bagi siswa serta meningkatka hasil belajar. Lebih lanjut Sasmita (2017) menyebutkan bahwa siswa karena ketika bermain kuartet terjadi interaksi Tanya jawab diantara siswa. Selain itu, pada siklus 2, guru juga telah melakukan perbaikan strategi pembelajaran berdasarkan refleksi dari siklus pertama, seperti menyesuaikan soal beradasarkan kemampuan siswa, memberikan pendampingan yang lebih intensif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kolaboratif. Kartu kuartet yang didesain menarik turut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa merasa bermain sambil belajar. Lingkungan belajar yang aktif dan positif ini memperkuat pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di Indonesia. Dengan demikian kombinasi antara model Discovery Learning dan media Kartu kuartet terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu seperti pada penelitian Afriyanti (2020), Kasmini dan Munthe (2021) Yulianti dan Andrijati (2024), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui model Disxcovery Learning. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dicapai karena membantu siswa belajar secara aktif dan mandiri, meningkatkan pemahaman konseptual mereka, serta menghasilkan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Model Discovery Learning berbatuan media kartu kuartet dalam penelitian ini memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam

pembelajaran IPAS di kelas tinggi. Yulianti dan Andrijati (2024) menyatakan Pendekatan Discovery Learning memiliki dampak positif yang konsisten, tidak hanya pada tingkat kognitif siswa tetapi juga pada keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Dalam penerapan model Discovery Learning bukan hanya memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun keterampilan praktis yang relevan dengan kurikulum yang mereka pelajari (Budi, 2022). Hal ini sejalan dengan penggunaan media pembelajaran inovatif seperti kartu kuartet yang mendukung model Discovery Learning dalam meningkatka hasil pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Media kartu kuartet mendorong siswa untuk mengeksplorasi informasi secara mandiri, berdiskusi, dan saling bertukar pengetahuan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Proses ini menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan dan memahami keragaman budaya di Indonesia melalui permainan yang terstruktur. Menurut Riyadi dan Suwartini (2022), Discovery Learning menekankan pada aktivitas eksplorasi dan penemuan konsep secara mandiri oleh siswa dengan bimbingan guru, sehingga sangat sesuai bila dipadukan dengan media berbasis permainan edukatif seperti kartu kuartet.. Oleh karena itu, media kartu kuartet tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkuat implementasi model pembelajaran berbasis penemuan secara menyeluruh dalam konteks IPAS.

Integrasi model Discovery Learning dengan media kartu kuartet memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS. Kombinasi ini mendorong terciptanya proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta bermakna bagi siswa karena disesuaikan dengan konteks kehidupan mereka. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam mengeksplorasi materi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik, menggali informasi, berdiskusi dalam kelompok, serta menggunakan media kartu sebagai alat bantu untuk mengkonstruksi pemahaman konsep. Siswa didorong untuk menyampaikan hasil

temuannya secara mandiri, yang pada gilirannya memperkuat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif.. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitriyawati dan Harjono (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi lebih efektif ketika siswa dilibatkan dalam eksplorasi konsep melalui media yang kontekstual dan interaktif. Dengan demikian, penerapan kombinasi model Discovery Learning dan media kartu kuartet tidak hanya mendorong peningkatan hasil belajar, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang partisipatif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Inovasi penggunaan media kartu kuartet memperkuat pada penerapan model Discovery learening karena mengintegrasikan unsur permainan, visual, dan budaya lokal ke dalam proses belajar. Media ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar melalui permainan, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Penggabungan unsur budaya lokal, khususnya budaya dan kearifan lokal di wilayah SD 1 Kalirejo, mendukung pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) yang berfokus pada peningkatan rasa memiliki siswa terhadap pembelajaran serta keterhubungan antara isi pelajaran dengan realitas kehidupan mereka. Lebih lanjut, temuan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf, Ristiyani, dan Fardani (2024) menyatakan bahwa pemanfaatan model pembelajaran yang menyenangkan, jika diimbangi dengan kemudahan penggunaan media kartu, dapat menjadikan proses belajar di kelas lebih aktif dan menarik. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dan mampu memahami materi secara maksimal. Selain berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran juga menjadi solusi alternatif dalam upaya membentuk karakter siswa yang selaras dengan nilai-nilai budaya lokal yang telah diwariskan. Dengan demikian, integrasi antara model Discovery Learning dan media kartu kuartet tidak hanya menunjukkan keandalan secara teoritis maupun empiris, tetapi juga relevan dengan

kebutuhan belajar siswa serta kondisi sosial-budaya di lingkungan sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan model Discovery Learning berbantuan media kartu kuartet layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

E. Kesimpulan

Hasil akhir dari penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kalirejo, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning yang dipadukan dengan media kartu kuartet secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis penemuan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa serta memperkuat pemahaman konseptual mereka terhadap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdjul, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Buntulia. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 8(1), 343

Afriyanti, A. (2020). Penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis Discovery Learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 1(1), 18–25.

Aini, N., Molle, J. S., & Palinussa, A. L. (2022). Perbandingan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Reciprocal Teaching dan konvensional pada materi barisan dan deret. Jurnal Pendidikan Matematika UNPATTI, 3(3), 71–79. https://doi.org/10.30598/jpmunpatti.v3.i3.p71-79

Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran Numbered Head Together berbantuan media game teka-teki silang siswa kelas IV sekolah dasar. WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 4(1), 1–5.

Arikunto, S., & Suhardjono. (2010). Evaluasi program pendidikan: Pedoman teoritis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan. Bumi Aksara

Arinawati, P., Usodo, B., & Aryuna, D. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning . Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM), 3(4), 33–40.

Ariyani, Etika. 2019. Penelitian Tindakan Kelas (Classrom Action Research). Sleman:Deepublish Publisher.

Budi, S. S. (2022). Penggunaan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Kelas XI IPA2 Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 13(1), 28–39

Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2022). Penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Satya Widya, 38(1), 33–40.

Fitria, R. (2019). Penelitian tindakan kelas: Konsep dan penerapannya dalam pembelajaran. Bandung: Alfabeta

Fitriyawati, H., & Harjono, N. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(4), 8421–8438

Kasmini, N., & Munthe, R. M. (2021). Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD. Jurnal Basicedu, 5(6), 4697–4706.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Balitbang dan Perbukuan.

Khasanah, S. (2020). Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam. Siti Khasinah, 402–410

Kodir, A. (2018). Strategi pembelajaran: Konsep dan aplikasi di sekolah. CV Pustaka Setia.

Kurniawati, E. (2021). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sd. 1–47

Kurniasari, D. (2019). Pengaruh model Discovery Learning terhadap keaktifan dan hasil belajar ekonomi siswa SMA Negeri 1 Godean. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 8(1), 10–17. https://journal.student.uny.ac.id/ekonomi/article/view/22343

Mahmud, A., & Priatna, N. (2008). Model-model pembelajaran berbasis penelitian tindakan kelas. Bandung: UPI Press.

Masriani, & Mayar, F. (2021). Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode mind mapping di sekolah dasar. Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education, 5(5), 3513–3519. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1357

Mulyasa. (2017). Guru dalam Implementasi Kurikulum. 2013. PT Remaja Rosdakarya.

Muna, S., Fardani, M. A., & Bakhruddin, A. (2024). Tingkat validitas media Bapaguh untuk pembelajaran tembang Macapat Gambuh siswa kelas IV SD. Jurnal

Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara, 6(1).

Nisaak, L. A., Rondli, W. S., & Fardani, M. A. (2023). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn kelas V. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9(3)

N. W. S. Marwa, H. Usman, and B. Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka," Metod. Didakt. Pendidik. Ke-SD-an, 18(2), 54–65, 2023

Prasetyo, F. I., & Lenggono, B. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar biologi dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning terpadu. Satya Widya, 38(2), 52–61. https://doi.org/10.24246/j.sw.2022.v38.i2.p52-61

Pratiwi, E. Y. R., Asmarani, R., Sundana, L., Rochmania, D. D., Susilo, C. Z., & Dwinata, A. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Pemahaman P5 bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 7(2), Article 2. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4998

Puspitasari, N. A., Fardani, M. A., & Hilyana, F. S. (2025). Implementation of TGT model assisted by puzzle media on Javanese script reading skills of grade IV elementary school (Penerapanmodel TGT berbantuan media puzzle terhadap keterampilan membaca aksara Jawa kelas IV sekolah dasar). Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pendidikan, 7(1).

Rafida, A. E. (2023). Pengaruh TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas IV mapel IPAS SD Muhammadiyah Ambarbinangun Yogyakarta. Satya Widya, 39(1), 20–27. https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i1.p20-27

Riyadi, I., & Suwartini, S. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Discovery Learning untuk Siswa Sekolah Dasar. Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan, 14(1), 47–56.

Rondli, W. S., & Fardani, M. A. (2023). Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media kartu kuartet untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn kelas V. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang.

Rosarina, D., Hidayat, T., & Husnussalam. (2016). Penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 43–50.

Sari, I. P., Sari, S. A., & Rahmayani, R. F. I. (2016). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Materi Asam Basa Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aaktivitas Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 6 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah MahasiswaPendidikan Kimia, 2(1), 1–10

Sasmita. (2017). Penggunaan Permainan Kartu Kuartet Pintar Sejarah (KKPS) dalam Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pada siswa Kelas X IPA 7 SMA Negeri 1 Surakarta Semester GAsal Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Artefak: History and Education, 4(2), 119-.128

Siahaan, F. B. (2017). Application of Discovery Learning Model for Solving System of Linear Equations Using GeoGebra. International Journal of Applied Engineering Research, 12(19), 9195–9198.

Syah, M. (2017). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. Remaja Rosdakarya

Tukaryanto, Hendikawati, P., & Nugroho, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematik dan Percaya Diri Siswa Kelas X Melalui Model Discovery Learning . Prosiding Seminar Nasional Matematika, 1, 656–662.

Yulianti, L., & Andrijati, N. (2024). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model Discovery Learning. Joyful Learning Journal, 13(1), 40–48. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj.

Yusuf, M., Ristiyani, & Fardani, M. A. (2024). Pemanfaatan media KURAWA (Kartu Aksara Jawa) untuk meningkatkan kemampuan literasi keaksaraan siswa kelas III sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 408–417.