

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* MELALUI PERMAINAN TENIS MEJA PADA HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 5

Epi Supriyani Siregar<sup>1</sup>, Ika Purnama Sari<sup>2✉</sup>, Imanuddin<sup>3</sup>, Bambang Gulyanto<sup>4</sup>,  
Indra Gunawan<sup>5</sup>

<sup>1,3,4</sup>Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Medan, Indonesia

<sup>2,5</sup>STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar, Medan, Indonesia

✉e-mail: ikapurnama@amiktunasbangsa.ac.id

### Abstract

*This study aims to determine the effect of the Discovery learning learning model using table tennis games on the learning outcomes of 5th grade elementary school students. This type of research is quantitative research in the form of a Pre-Experimental Design with the type of One Group Pretest-Posttest. The population in this study were 5th grade elementary school students. The sample used in this study was 5th grade elementary school students consisting of 40 students. In determining the pretest and posttest, a validity test is carried out on the instrument questions which have been validated by the validator. The experimental method was used with a single group control pretest-posttest design to compare the learning outcomes of students who used the discovery learning method with groups of students who using conventional learning methods. The results showed that the group of students who took part in discovery learning through table tennis experienced a significant increase in learning outcomes compared to the group of students who received conventional learning. These findings indicate that the use of the discovery learning model with a table tennis game approach can be an effective alternative in improving the quality of learning in grade 5 elementary schools. After obtaining data from the results of the pretest and posttest, it was analyzed using the t-test. Obtained tcount = 25.817 with a significant level of 5% of 0.256. Because tcount = 25.81 > ttable = 0.256. Then Ha is accepted, this shows that the Discovery learning learning model with table tennis games has a significant effect on the learning outcomes of Grade 5 SD students. Based on the results of this research, the suggestion that can be conveyed is that the Discovery learning learning model using table tennis games can be used as an alternative for teachers to teach on the theme of my hero and other learning.*

**Keywords:** *Discovery Learning, Learning Model, Table Tennis Games*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD yang terdiri dari 40 siswa. Dalam menentukan pretest dan posttest, dilakukan uji validitas soal instrumen yang telah divalidkan oleh validator. Metode eksperimen digunakan dengan desain pretest-posttest kontrol kelompok tunggal untuk membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Discovery learning* dengan kelompok siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran *Discovery learning* melalui permainan tenis meja mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery learning* dengan pendekatan permainan tenis meja dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar kelas 5. Setelah diperoleh data dari hasil pretest dan posttest, di analisis menggunakan uji- t. Diperoleh thitung = 25,817 dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,256. Karena thitung = 25,81 > ttabel = 0,256. Maka Ha diterima hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* dengan permainan tenis meja berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas Kelas 5 SD. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya model pembelajaran *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja dapat dijadikan salah satu alternative guru untuk mengajar pada tema pahlawanku maupun pembelajaran yang lain.

**Kata kunci:** *Discovery Learning, Model Pembelajaran, Permainan Tenis Meja*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia dan masa depan bangsa. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat membantu mereka mengembangkan potensi mereka secara optimal. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, metode pembelajaran yang tepat sangat berperan penting dalam mencapai tujuan tersebut.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong siswa agar aktif berpartisipasi dalam memahami konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Djamarah, 2011). Dalam *discovery learning*, siswa diberikan kesempatan untuk menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung dan eksplorasi, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Yanti et al., 2015)

Di sisi lain, permainan tenis meja merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan motorik, koordinasi, dan konsentrasi siswa. Selain itu, permainan ini juga memiliki unsur kompetisi yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan merasa senang dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh model pembelajaran *discovery learning* melalui pendekatan permainan tenis meja terhadap siswa sekolah dasar kelas 5.

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam menjamin kehidupan bangsa dan negara. Karena pendidikan memberikan bekal sebuah pengetahuan serta

keterampilan yang di dalamnya dapat membentuk sebuah kepribadian yang berkarakter bagi diri seorang individu (Thobroni, 2017). Pendidikan pun sebagai wadah dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pendidikan diartikan suatu proses yang harus disadari dalam mengembangkan potensi individu dimana seseorang kelak akan dihadapkan pada lingkungan yang akan membawa perubahan tingkah laku, kekuatan spiritual, kecerdasan emosional, watak, keterampilan pada diri individu yang diperlukan bagi dirinya dalam hidup bermasyarakat. Karena pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas dan harkat matabat bangsa (Trianto, 2007). Dalam proses penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas, maka dibutuhkan sebuah kurikulum pendidikan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan yang akan dicapai.

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam menjamin kehidupan bangsa dan negara. Karena pendidikan memberikan bekal sebuah pengetahuan serta keterampilan yang di dalamnya dapat membentuk sebuah kepribadian yang berkarakter bagi diri seorang individu. Pendidikan pun sebagai wadah dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Aunurrahman, 2009).

Menurut Depdiknas (2003) menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahaan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, kurikulum merupakan cara yang digunakan dalam menyelenggarakan kegiatan pemberlajaran. Kurikulum merupakan unsur terpenting dalam

mengembangkan potensi pada peserta didik.

Indonesia telah menggunakan kurikulum 2013 sebagai rancangan kurikulum terbaru dalam sistem pendidikannya. Kurikulum 2013 dikembangkan untuk memperkuat pola pembelajaran aktif mencari berdasarkan pengetahuan, keterampilan yang dimilikinya, serta penguatan pola pembelajaran kritis. Kurikulum 2013 menekankan pada tiga ranah penilaian yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sikap merupakan penilaian paling utama untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif, inovatif, dan efektif (Kemendikbud, 2013).

Menurut Mulyasa (2013) mengatakan “keberhasilan kurikulum 2013 dalam menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif dalam merelisasikan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat yang ditentukan oleh faktor kunci sukses. Kunci kesuksesan dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 dipengaruhi oleh cara kepemimpinan kepala sekolah, kreativitas guru dalam mendidik, interaksi peserta didik, sarana dan prasarana yang mendukung, serta lingkungan sekitar sekolah yang kondusif, dan peran partisipasi warga sekolah yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013.

Berhasil atau tidaknya kurikulum 2013 dalam menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Untuk mewujudkan hal tersebut, implementasi kurikulum, guru dituntut untuk secara profesional merancang pembelajaran efektif dan bermakna, mengorganisasikan pembelajaran, memilih serta menentukan model pembelajaran yang tepat, melaksanakan pembelajaran sesuai

dengan kompetensi dan karakter, serta menetapkan kriteria keberhasilan yang harus dicapai. Dalam mewujudkan hal tersebut, salah satu faktor diantaranya adalah guru dalam merancang pembelajaran, karena secara langsung guru dapat mempengaruhi, meningkatkan kecerdasan dan keterampilan siswa. Untuk merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna diharapkan guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Arsyad (2014) dalam merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat, maka dibutuhkan kemampuan guru dalam menguasai suatu model pembelajaran yang akan diterapkan, karena akan membantu proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar dari peserta didik. Nilai sebagai hasil belajar sebagai tolak ukur kinerja guru dalam proses pembelajaran, serta nilai sebagai hasil belajar bagi siswa dalam keberhasilan proses kegiatan pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran, guru harus memilih model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa, sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Daryanto, 2010).

Hasil observasi pada siswa sekolah dasar kelas 5. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas 5 SD yang masih rendah pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). karena siswa sering kali merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran yang akan mereka pelajari. Berdasarkan analisis hasil belajar yang dicapai peserta didik bisa dipengaruhi dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Slameto, 2010). Penyebab utama kesulitan belajar (*learning disabilities*) adalah faktor internal diantaranya yaitu minat, motivasi, tingkat intellegensi, sedangkan penyebab utama problema belajar (*learning problems*) adalah faktor eksternal diantaranya berupa strategi pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, serta faktor lingkungan yang mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai oleh siswa (Cahyo, 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berperan penting ialah guru. Guru harus menyiapkan strategi pembelajaran agar proses pembelajaran tidak bersifat konvensional. Pembelajaran yang cenderung bersifat *teacher-centered*, sehingga siswa kurang aktif terhadap proses pembelajaran. Kurangnya inovasi pada model pembelajaran menjadikan peserta didik merasa bosan.

Untuk itu diperlukan, upaya pencapaian kondisi dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat aktif mengeluarkan pendapatnya dan menemukan konsepnya sendiri yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Suprijono (2009) Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif". Model pembelajaran *discovery*

*learning* merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya. Melainkan siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan hasil data tersebut. Sehingga proses pembelajaran ini yang akan diingat oleh siswa sepanjang masa, sehingga hasil yang ia dapat tidak mudah dilupakan.

Penggunaan model *discovery learning* akan mengubah suatu proses pembelajaran yang bersifat fokus ke guru beralih ke situasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam menemukan, memecahkan suatu permasalahan melalui bimbingan dari guru siswa akan di arahkan mencari suatu informasi, mengolah, dan membahasnya kedalam kelompok masing-masing. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putrayasa, I. M., Syahrudin, S. P., & Margunayasa (2014) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *discovery learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa". Analisis data yang diperoleh: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional, 2) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan minat terhadap hasil belajar IPA siswa, 3) Pada kelompok siswa yang memiliki minat tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional, 4) Pada kelompok siswa yang memiliki minat rendah, tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* dan kelompok

siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar tinggi. Untuk siswa yang memiliki minat belajar rendah dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* juga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Yang terpenting adalah menyakinkan siswa yang memiliki minat belajar rendah untuk mau aktif dan terlibat di dalam proses pembelajaran.

Menurut Munadi (2013) selain pemilihan model pembelajaran yang menarik, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran, serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik yang dapat di gunakan yaitu media pembelajaran berbasis teknologi berupa video pembelajaran. Video merupakan audio visual karena video dilengkapi dalam bentuk suara, gambar, atau animasi yang dapat diamati siswa secara langsung. Kelebihan video antara lain video dapat diputar ulang untuk menambah kejelasan, mengembangkan pikiran, dan pendapat para siswa, serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik.

Dari ulasan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diteliti adalah "Pengaruh Model pembelajaran *Discovery learning* dengan Menggunakan Permainan Tenis Meja pada Siswa Kelas 5 SD.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan bentuk desain penelitian *Pre-Experimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Penelitian dengan

menggunakan desain tersebut karena dalam penelitian tidak menggunakan kelas kontrol (Arikunto, 2010). Bentuk *Pre-Experimental Design* yang digunakan adalah One-Grup Pretest-Posttest Design. Pada design akan diberikan pretest, sebelum diberi perlakuan. Maka hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Design ini dapat digambarkan seperti berikut: (Sugiyono, 2013).

### O1 X O2

Keterangan:

**O1** = nilai pretest (sebelum diberi diklat)

**O2** = nilai posttest (sebelum diberi diklat)

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD dengan jumlah 40 siswa. Terdiri dari 16 siswa laki-laki, dan 24 siswa perempuan. Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Untuk menentukan *pretest-posttest* dilakukan uji validitas soal instrumen yang telah divalidkan oleh validator. Validitas isi adalah sejauhmana elemen-elemen instrument secara asesmen relevan dan mewakili konstruk alat ukur yang ditargetkan untuk tujuan tertentu (Purwanto, 2014). Sehingga analisis validitas ini merupakan proses utama dalam pengujian validitas konstruk. Jadi instrument adalah semua aspek alat ukur yang dapat mempengaruhi data yang diperoleh, sehingga alat ukur dapat dikatakan valid sudah diuji kevalidannya atau kelayakannya melalui uji validasi isi sebelum ke uji validasi yang lainnya. Validasi isi lebih menitikberatkan kepada validasi rasional ke validasi empiris. Jadi

instrument adalah semua aspek alat ukur yang dapat mempengaruhi data yang diperoleh, sehingga alat ukur dapat dikatakan valid sudah diuji kevalidannya atau kelayakannya melalui uji validasi isi sebelum ke uji validasi yang lainnya.

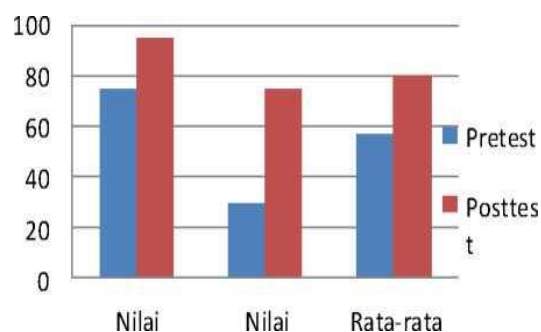
Validitas konstruk adalah sebuah gambaran yang menunjukkan sejauhmana alat ukur itu menunjukkan hasil yang sesuai dengan teori (Sudjana, 2005). Proses pengujian validitas konstruk adalah dengan menghubungkan alat ukur itu dengan alat ukur lain yang memiliki kesamaan konsep atau dengan alat ukur alat ukur lain yang secara teoritis berkaitan dengannya. Sehingga validasi konstruk meliputi validasi lainnya, yaitu validasi isi, konkrue, dan prediktif (Rusman, 2015).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes wawancara, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji hipotesis, uji gain, uji-t, dan uji hipotesis statistik (Arikunto, 2012).

Analisis data akhir menggunakan uji-t, untuk menguji hipotesis dalam penelitian. Maka, rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil eksperimen yang menggunakan pretest dan posttest one group design, yaitu: Berdasarkan perhitungan analisis data bahwa diperoleh  $t_{hitung} = 23,817$  dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,226. Karena  $t_{hitung} = 23,81 > t_{tabel} = 0,226$ . Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja berpengaruh secara signifikan terhadap siswa Kelas 5 SD.

## Hasil dan Pembahasan

Pengambilan data nilai hasil belajar siswa dilaksanakan di Kelas 5 SD yang terdiri dari satu kelas yaitu kelas 5. Sebelum penelitian siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest dengan KKM 71 untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Pada saat penelitian dalam proses pembelajaran diberikan perlakuan yaitu pembelajaran tematik tema pahlawanku dengan menggunakan model *Discovery Learning*, dengan menggunakan permainan tenis meja. Kemudian setelah diberikan perlakuan dilaksanakan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan melalui model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja. Setelah memperoleh data dari hasil pretest dan posttest langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa kelas penelitian berasal dari data yang berdistribusi normal. Data penelitian hasil belajar pretest dan posttest disajikan dalam diagram berikut:



**Gambar 1. Diagram Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan diagram 1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest yaitu 56,625, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pada pretest masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 71. Setelah diberi perlakuan berupa model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja nilai rata-rata posttest adalah 80,250.

Pada analisis data hasil belajar Pretest dan posttest dengan uji-t bahwa diperoleh dengan nilai rata-rata pretest 52 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80. Diperoleh  $t_{hitung} = 23,817$  dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,256. Karena  $t_{hitung} = 23,81 > t_{tabel} = 0,256$ . Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja terhadap hasil belajar siswa kelas Kelas 5 SD.

Untuk mengetahui suatu nilai ketuntasan hasil belajar siswa telah dicapai atau tidak setelah diterapkan pembelajaran melalui model pembelajaran *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja, dengan KKM sebesar 71. Berikut tabel ketuntasan belajar individu siswa:

**Tabel 1. Ketuntasan Belajar Individu Siswa**

No	Kelompok	Tuntas	Belum Tuntas
1	Pretest	2 (5%)	38 (95%)
2	Posttest	37 (93%)	3 (8%)

Berdasarkan Tabel diatas diketahui bahwa banyaknya siswa yang tuntas saat pretest terdapat 2 siswa dengan presentase 5%, sedangkan siswa yang tuntas saat posttest terdapat 37 siswa dengan presentase 93%. Hasil dari ketuntasan belajar klasikal pada pretest terlihat jelas bahwa masih terdapat nilai yang belum mencapai maksimum, sehingga perlu mengatasinya melalui menerapkan model pembelajaran *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja dapat berpengaruh terhadap siswa Kelas 5 SD.

Dalam model pembelajaran *Discovery learning* siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa lebih

mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan sebelum diberi perlakuan (pretest) siswa hanya diberikan perlakuan menggunakan metode konvensional hanya diberi perlakuan dengan metode konvensional sehingga siswa terbiasa menerima apa saja yang diberikan oleh guru tanpa mau berusaha menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajari, menjadikan siswa kurang memiliki kesempatan untuk terlibat didalam proses pembelajaran, siswa menjadi bosan untuk menerima pelajaran yang diberikan. Pada akhirnya belum optimalnya kemampuan siswa, sehingga hasil belajar yang didapatnya kurang maksimal.

Berdasarkan uji statistika yang dilakukan oleh peneliti, model *Discovery learning* melalui permainan tenis meja berpengaruh terhadap siswa Kelas 5 SD. Penelitian dimulai dengan pretest dan diakhiri dengan memberikan posttest dan dapat diketahui rata-rata dari pretest dan posttest dalam diagram 1. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho, 2015) dari Universitas PGRI Semarang dalam hasil penelitiannya bahwa dalam hasil penelitiannya bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Discovery learning* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk menghitung pengaruh dari model *Discovery learning* dengan menggunakan uji N-Gain dengan menggunakan data pre-test dan post-test penguasaan konsep siswa kelas 5 SD . Dari jumlah siswa kelas 5 SD sebanyak 40 siswa, terdiri dari dua kriteria yaitu tinggi dan rendah. Pada kriteria tinggi terdapat 10 siswa dan terdapat 30 siswa yang termasuk dalam kriteria sedang. Gain merupakan selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test*, gain menunjukkan peningkatan nilai siswa. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* melalui

permainan tenis meja siswa kelas 5 SD mayoritas sedang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas 5 SD, bahwa saat pembelajaran dengan diberi perlakuan melalui model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja, hasil belajar siswa lebih meningkat dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Karena rata-rata nilai posttest sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest sebelum diberi perlakuan.

Pembelajaran melalui model *Discovery learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih percaya diri, aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan sehingga siswa mempunyai minat belajar terhadap tema pahlawan subtema sikap kepahlawanan (Solihatin, 2012). Pelaksanaan proses pembelajaran melalui model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian penggunaan model *Discovery learning* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, serta menyenangkan. Hasil penelitian ini didukung oleh (Malik, 2019) menyatakan bahwa model *Discovery learning* melalui permainan tenis meja lebih menekankan keterlibatan siswa, siswa menjadi lebih aktif serta terlibat dalam proses pembelajaran dan penilaian dalam pembuatan. Dalam penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* melalui permainan tenis meja terhadap siswa kelas 5 SD.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD. Hal itu dapat dibuktikan dari perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 25,81$  dan  $t_{tabel} = 0,256$ . Karena  $t_{hitung} = 25,81 > t_{tabel} = 0,256$ . Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery learning* dengan menggunakan permainan tenis meja terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cahyo, N. A. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GavaMedia.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Kemendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59. Jakarta.
- Malik, M. A. (2019). *Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Model Pembelajaran Inquiry dalam Meningkatkan Kemampuan Pukulan Forehand Drive Tenis Meja Siswa Kelas Vii. 1 Smpn 1 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang*.



- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Nugroho, F. (2015). Pengaruh Model Discovery learning Berbantuan Video Bermuatan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Pada Tema Pahlawannku SD Negeri 01 Pagergunung Tahun Pelajaran 2014/2015. Universitas PGRI Semarang.
- Purwanto. (2014). *Hasil Evaluasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, S. P., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran PKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. & A. R. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar2.
- Thobroni. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Beroorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yanti, E., Erlisnawati, E., & Zulkifli, Z. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II A SD N 169 Pekanbaru. Doctoral Dissertation, Riau University.