



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG SEJARAH CANDI BOROBUDUR MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY*

^{1)*} **Riyanti**

Intitut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
riyantika.ra@gmail.com

²⁾ **Yusya Nur Salam**

Intitut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
kocoboi@gmail.com

Artikel history

Diterima : 7 Januari 2021
Direvisi : 12 Maret 2021
Disetujui : 12 Juni 2021

Kata Kunci: Hasil Belajar,
Sejarah Candi Borobudur,
Metode *Discovery*

Keywords: Learning
Outcomes, History of
Borobudur Temple,
Discovery Method.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil temuan di lapangan, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan rendahnya siswa dalam menanamkan konsep sejarah, khususnya pada pokok bahasan tentang sejarah bangunan candi Borobudur, siswa masih merasa kesulitan untuk menghafal sejarah serta mengidentifikasi letak candi Borobudur. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hal itu dibuktikan dengan hasil ulangan yang dilaksanakan pada lembar evaluasi dalam pembelajaran IPS yang memiliki nilai rata-rata yang rendah. Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa tentang bangunan candi Borobudur dalam penelitian ini disajikan pembelajaran melalui penggunaan metode *discovery* yang dapat membantu siswa untuk memahami bangunan candi Borobudur pada pembelajaran IPS.

Abstract

This research is motivated by the findings in the field, in learning Social Sciences shows that students are low in instilling historical concepts, especially on the subject of the history of the Borobudur temple building, students still find it difficult to memorize history and identify the location of the Borobudur temple. This research method uses classroom action research methods. This is evidenced by the results of the tests carried out on the evaluation sheet in social studies learning which have a low average value. As an effort to improve student learning outcomes about the Borobudur temple building in this study, learning is presented through the use of the discovery method which can help students to understand the Borobudur temple building in social studies learning.

Koresponden: riyantika.ra@gmail.com

artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi

CC BY SA

2021



PENDAHULUAN

Pengembangan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan dan juga bertujuan membina Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil temuan di lapangan, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan rendahnya siswa dalam menanamkan konsep sejarah, khususnya pada pokok bahasan tentang sejarah bangunan candi Borobudur, siswa masih merasa kesulitan untuk menghafal sejarah serta mengidentifikasi letak candi Borobudur (Febrianti, 2016). Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hal itu dibuktikan dengan hasil ulangan yang dilaksanakan pada lembar evaluasi dalam pembelajaran IPS yang memiliki nilai rata-rata yang rendah (Sulfemi, 2019). Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa tentang bangunan candi Borobudur dalam penelitian ini disajikan pembelajaran melalui penggunaan metode *discovery* yang dapat membantu siswa untuk memahami bangunan candi Borobudur pada pembelajaran IPS. Kecerdasan sosial siswa agar mampu berpikir kritis (bersifat tidak mudah percaya), analitis (selalu ingin menyelidiki), kreatif (memiliki kemampuan untuk menciptakan), inovatif (membuat sesuatu hal yang baru), berwatak, berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya di lapangan (Zaqiah & Rusdiana, 2014). Oleh karena itu pengembangan kurikulum IPS pun dilakukan secara komprehensif, integral dan korelated sebab munculnya berbagai perubahan yang sangat cepat di lapangan bukan terkait dengan masalah sosial saja tetapi menyentuh hampir semua aspek kehidupan yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai.

Inti dari proses pendidikan secara formal adalah mengajar, sedangkan indikasi proses pembelajaran adalah siswa belajar. Mengajar tidak bisa dipisahkan dari belajar, sehingga terkenal dengan istilah PBM (Proses Belajar Mengajar) menganalisis pada proses belajar mengajar pada intinya yaitu bagaimana guru memberi kemungkinan bagi siswa supaya terjadi proses belajar yang efektif atau dapat mencapai hati yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dari suatu pembelajaran (Erwinsyah, 2017). Pengoptimalan penggunaan metode *discovery* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan mampu mewujudkan serta mengetahui pemahaman tentang sejarah Candi Borobudur, serta diharapkan dapat termotivasi, aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil belajar tidak akan pernah didapat selama orang tidak melakukan sesuatu (Djaramah, 2006). Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya.

Sementara itu, (Arikunto, 1989) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat di amati, dan dapat diukur". Hasil belajar dalam kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Individu yang belajar akan memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari selama proses belajar itu (Aditya, 2016). Hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar (Lestari, 2015).

Penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial baik pada jenjang Sekolah Dasar maupun pada jenjang yang lebih tinggi umumnya ditekankan kepada hasil pembelajaran. Penilaian ini didasarkan pada hasil tes yang dilaksanakan oleh guru. Jenis Hasil Belajar Siswa, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) hasil belajar kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual atau pengetahuan peserta didik. Ranah kognitif atau pengetahuan merupakan kemampuan jenjang yang paling rendah dalam ranah kognitif. Kemampuan pengetahuan merupakan kemampuan peserta didik untuk mengingat atau menghafal sesuatu yang pernah dipelajari sebelumnya. Yang ditentukan disini adalah pengenalan kembali

mengenai terhadap sesuatu berupa: fakta, istilah, prinsip, teori, proses dan pola struktur; (2) indikator kognitif, adalah indikator merupakan sebuah ukuran dari suatu kondisi tidak langsung yang sudah atau telah terjadi. Dalam arti lain indikator adalah variabel yang dapat membantu manusia untuk melakukan pengukuran terhadap berbagai macam perubahan baik yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Berarti ciri atau tanda yang menunjukkan bahwa peserta didik telah berhasil memenuhi standar kompetensi pendidikan yang berlaku atau yang telah ditetapkan.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2006) bahwa:

“Pengetahuan sosial adalah bahan kajian yang terpadu merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologi untuk tujuan pembelajaran”.

Dengan mengkaji pengertian IPS di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang membina para siswa sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah (MI) agar mereka mengenal dan memahami fenomena-fenomena sosial mulai dari lingkungan setempat sampai dengan fenomena-fenomena dunia (Anshori, 2014).

Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekitar dimana mereka tinggal dan lingkungan yang lebih luas lagi dalam segala fenomena-fenomena yang terjadi di dunia. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi untuk menumbuhkembangkan rasa kebangsaan dan kebanggaan terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini (Susrianto, 2012).

Ruang lingkup pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menurut Kurikulum 2006 (Depdiknas, 2006) adalah: (1) Manusia, tempat dan lingkungan; (2) Waktu, berkelanjutan dan perubahan; (3) Sistem sosial dan budaya; (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Pembelajaran IPS yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan sosial, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru dituntut untuk memilih model, metode, teknik dan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar menarik, menantang dan menyenangkan. Penerapan teknik pembelajaran yang tepat serta penggunaan multimetode sangat menentukan efektifitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar.

Metode *discovery* diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan informasi secara langsung tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri (Supriatna, 2018). Siswa dilatih untuk terbiasa menjadi seorang yang saintis (ilmuan). Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan (Rasinta, 2019).

Menurut Suprihatiningrum (dalam Djaramah, 2006) terdapat dua cara dalam pembelajaran metode *discovery*, yaitu: pembelajaran penemuan bebas (Free Discovery Learning) yakni pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan, pembelajaran penemuan terbimbing (Guided Discovery Learning) yakni pembelajaran yang membutuhkan peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajarannya.

Bentuk metode pembelajaran metode *discovery* dapat dilaksanakan dalam komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah bergantung pada besarnya kelas, yang dijelaskan lebih detail sebagai berikut Oemar Hamalik (dalam Djaramah, 2006) yaitu: sistem satu arah. Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah yang dilakukan guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa melakukan proses metode *discovery* di depan kelas. Guru mengajukan suatu masalah, dan kemudian memecahkan masalah tersebut

melalui langkah-langkah metode *discovery*, dan sistem dua arah. Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan metode *discovery*, sedangkan guru membimbing mereka ke arah yang tepat atau benar.

Karakteristik dan Tujuan Metode *Discovery*, Menurut Hosnan (dalam Djaramah, 2006) ciri atau karakteristik metode *discovery* adalah (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Sedangkan menurut Bell, metode *discovery* memiliki tujuan melatih siswa untuk mandiri dan kreatif, antara lain sebagai berikut Hosnan (dalam Djaramah, 2006) yaitu: (1) dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan; (2) melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan; (3) siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan; (4) pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain; (5) terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna; (6) keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Langkah-langkah Metode *Discovery*, Menurut Veerman (dalam Suherman, 2003) langkah-langkah pembelajaran dalam metode *discovery* antara lain Orientation, Hypothesis Generation, Hypothesis Testing, Conclusion dan Regulation, yang secara rinci dijelaskan sebagai berikut: (1) *orientation*, guru memberikan fenomena yang terkait dengan materi yang diajarkan untuk memfokuskan siswa pada permasalahan yang dipelajari. Fenomena yang ditampilkan oleh guru membuat guru mengetahui kemampuan awal siswa. Tahap *orientation* melibatkan siswa untuk membaca pengantar dan atau informasi latar belakang, mengidentifikasi masalah dalam fenomena, menghubungkan fenomena dengan pengetahuan yang didapat sebelumnya. Sintaks *orientation* melatih kemampuan interpretasi, analisis dan evaluasi pada aspek kemampuan berpikir kritis. Produk dari tahapan *orientation* dapat digunakan untuk tahapan yang lainnya terutama tahapan *hypothesis generation* dan *conclusion*; (2) *hypothesis generation*, informasi mengenai fenomena yang didapatkan pada tahapan *orientation* digunakan pada tahapan *hypothesis generation*. Tahapan *hypothesis generation* membuat siswa merumuskan hipotesis terkait permasalahan. Siswa merumuskan masalah dan mencari tujuan dari proses pembelajaran. Sintaks *hypothesis generation* melatih kemampuan interpretasi, analisis, evaluasi dan inferensi. Masalah yang telah dirumuskan diuji pada tahapan *hypothesis testing*; (3) *Hypothesis Testing*, adalah hipotesis yang dihasilkan pada tahapan *hypothesis generation* tidak dijamin kebenarannya. Pembuktian terhadap hipotesis yang dibuat oleh siswa dibuktikan pada tahapan *hypothesis testing*. Tahapan pengujian hipotesis siswa harus merancang dan melaksanakan eksperimen untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan, mengumpulkan data dan mengkomunikasikan hasil dari eksperimen. Sintaks *hypothesis testing* melatih kemampuan regulasi diri, evaluasi, analisis, interpretasi dan penjelasan; (4) *Conclusion*, adalah kegiatan siswa pada tahapan *conclusion* adalah meninjau hipotesis yang telah dirumuskan dengan fakta-fakta yang telah diperoleh dari pengujian hipotesis. Siswa memutuskan fakta-fakta hasil pengujian hipotesis apakah sesuai dengan hipotesis yang telah dirumuskan atau siswa mengidentifikasi ketidaksesuaian antara hipotesis dengan fakta yang diperoleh dari pengujian hipotesis. Tahapan *conclusion* membuat siswa merevisi hipotesis atau mengganti hipotesis dengan hipotesis yang baru. Sintaks *conclusion* melatih kemampuan menyimpulkan, analisis, interpretasi, evaluasi dan penjelasan; (5) *Regulation*, adalah tahapan *regulation* berkaitan

dengan proses perencanaan, monitoring dan evaluasi. Perencanaan melibatkan proses menentukan tujuan dan cara untuk mencapai tujuan tersebut. Monitoring merupakan sebuah proses untuk mengetahui kebenaran langkah-langkah dan tindakan yang diambil oleh siswa terkait waktu pelaksanaan dan hasil berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Guru mengkonfirmasi kesimpulan dan mengklarifikasi hasil-hasil yang tidak sesuai untuk menemukan konsep sebagai produk dari proses pembelajaran. Sintaks regulation melatih kemampuan evaluasi, regulasi diri, analisis, penjelasan, interpretasi dan menyimpulkan. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Discovery*, (dalam Suherman, 2003) menyebutkan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan metode *discovery*, yaitu:

Tabel 1. Kelebihan Metode *Discovery*

Kelebihan
Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir
Siswa memahami benar bahan pelajarannya, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk diingat.
Menemukan sendiri bisa menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Sedangkan menurut Kurniasih (dalam Suherman, 2003) metode *discovery* juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan, antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Kelemahan Metode *Discovery*

Kekurangan
Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep- konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karna membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori untuk pemecahan masalah lainnya.
Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara- cara belajar yang lama.
Pengajaran <i>discovery</i> lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPS kurang fasilitas atau sarana prasarana untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kusnandar, (dalam Arikunto, 1989) mendefinisikan “Penelitian tindakan sebagai kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan penelitian tindakan”. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 1989) penelitian tindakan diartikan sebagai

bentuk refleksi diri secara kolektif yang melibatkan partisipan dalam suatu situasi sosial untuk mengembangkan rasionalisasi dan justifikasi dari praktik pendidikan”. Berdasarkan kutipan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini adalah menggunakan alur siklus tindakan dari model Kemmis & MC Taggart merujuk dari model penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan ini menempuh dua siklus, dalam setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi, dan 4) Refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian diperoleh bahwa hasil belajar siswa secara keseluruhan dapat diuraikan dengan membandingkan nilai hasil belajar pada tindakan pertama dengan nilai pada tindakan kedua pada materi bangunan candi Borobudur. Dari 25 orang siswa, ternyata nilai evaluasi tindakan siklus I mendapat jumlah 1560 dengan rata-rata 62,40 dan persentase mencapai 62%, sedangkan nilai evaluasi tindakan siklus II mendapat jumlah 1930 dengan rata-rata 77,20 dan persentase mencapai 77%. Perbedaan persentase nilai tindakan pertama dengan nilai tindakan kedua adalah sebesar 15%, dengan demikian hal ini sudah menunjukkan adanya peningkatan kearah yang lebih baik.

Gambaran umum hasil belajar siswa tentang penggunaan keterampilan menjelaskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang bangunan candi Borobudur pada pembelajaran IPS, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Kode Siswa	Nilai		Peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	S.1	60	70	10
2	S.2	70	90	20
3	S.3	50	70	20
4	S.4	50	60	10
5	S.5	60	70	10
6	S.6	50	80	30
7	S.7	60	80	20
8	S.8	70	80	10
9	S.9	80	90	10
10	S.10	60	80	20
11	S.11	70	80	10
12	S.12	60	70	10
13	S.13	70	90	20
14	S.14	70	80	10
15	S.15	60	80	20
16	S.16	70	90	20
17	S.17	60	70	10
18	S.18	70	90	20
19	S.19	60	70	10
20	S.20	60	70	10
21	S.21	60	70	10

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil persentase nilai siklus I, dan siklus II dapat dikatakan mengalami peningkatan. Karena nilai rata-rata siklus I mencapai 62% dan siklus II mencapai 77%, hal terjadi kenaikan sebesar 15,00%.

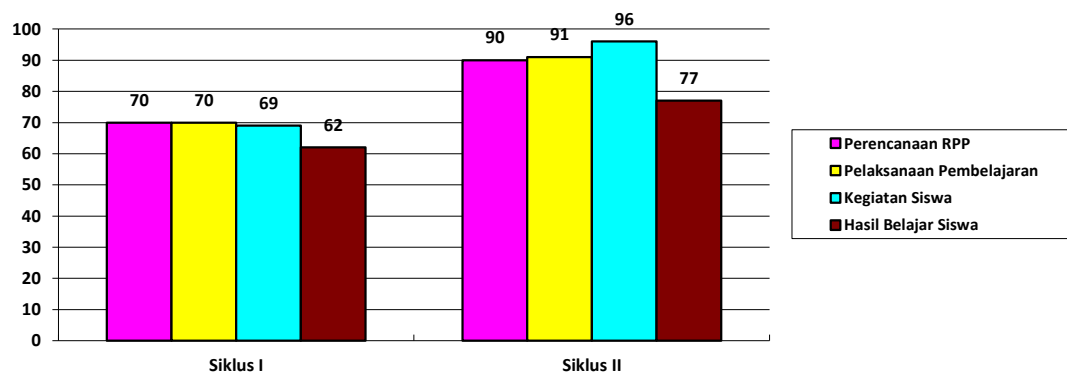
Dengan demikian target nilai rata-rata siswa yang telah ditetapkan yaitu 75% telah tercapai.

Peningkatan-peningkatan pada setiap aspek tindakan menunjukkan bahwa penggunaan keterampilan menjelaskan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang bangunan candi Borobudur pada pembelajaran IPS, maka hasil belajar siswa meningkat. Rekapitulasi nilai rata-rata secara keseluruhan yang meliputi kemampuan guru dalam merancang RPP, proses pelaksanaan pembelajaran, kegiatan siswa dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Persentase Merancang RPP, Pelaksanaan Pembelajaran, Kegiatan Siswa dan Hasil Belajar Siswa

No.	Rumusan Masalah	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1	Merancang RPP	70%	91%	21%
2	Proses Pelaksanaan Pembelajaran	70%	90%	20%
3	Hasil belajar siswa	62%	77%	15%

Selain dari tabel rekapitulasi nilai persentase merancang RPP, proses pelaksanaan pembelajaran, kegiatan siswa dan hasil belajar siswa dapat dideskripsikan berupa grafik antara lain sebagai berikut:



Grafik 1. Grafik Rekapitulasi Nilai Persentase Merancang RPP, Proses Pelaksanaan Pembelajaran, Kegiatan Siswa dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam merancang RPP ada peningkatan sebesar 21% yakni pada siklus I bernilai 70% dan pada siklus II bernilai 91%. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran juga ada peningkatan sebesar 21% yakni pada siklus I bernilai 70%, pada siklus II bernilai 90%. Dalam kegiatan siswa juga ada peningkatan sebesar 27% yakni pada siklus I bernilai 69%, pada siklus II bernilai 96%. Dan dalam kemampuan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15% terbukti perolehan nilai evaluasi siklus I bernilai 62% sedangkan pada siklus II bernilai 77%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap siklus tersebut sangatlah membawa manfaat besar dalam memperoleh dan melaksanakan penelitian secara objektif. Hal ini dapat diupayakan untuk meningkatkan hasil yang optimal sehingga dalam melaksanakan penelitian membawakan kebermaknaan terutama bagi siswa untuk meningkatkan prestasi yang dimilikinya pada penggunaan keterampilan menjelaskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang bangunan candi Borobudur pada pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Karanglayung Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya.

Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut menunjukkan keberhasilan dalam melaksanakan penelitian sehingga terutama guru sebagai fasilitator dan motivator membawa pembelajaran yang inovatif dalam melaksanakan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

KESIMPULAN

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa tentang sejarah Candi Borobudur menggunakan metode *discovery* di kelas IV SD Negeri Karanglayung Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, yang diawali perencanaan pembelajaran yang baik, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam merancang RPP ada peningkatan sebesar 21,00% yakni pada siklus I bernilai 70% dan pada siklus II bernilai 91%.

Pada pelaksanaan pembelajaran upaya meningkatkan hasil belajar siswa tentang sejarah Candi Borobudur menggunakan metode *discovery* di kelas IV SD Negeri Karanglayung Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, hal ini dibuktikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran ada peningkatan sebesar 20% yakni pada siklus I bernilai 70%, pada siklus II bernilai 90%. Dan proses pelaksanaan dalam kegiatan siswa ada peningkatan sebesar 27% yakni pada siklus I bernilai 69%, pada siklus II bernilai 96%.

REFRENSI

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, 3(2), 59–76.
- Arikunto. (1989). *Pengantar Penelitian Suatu Pendekatan Strategi*. Bandung: Bina Aksara.
- BSNP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: BSNP.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum 2006*. Jakarta: Media Makmur Maju Mandiri.
- Djaramah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Erwinskyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 87–105.
- Febrianti, W. A. (2016). *Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu Dan Percaya Diri Serta Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. FKIP UNPAS.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Rasinta, E. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Vii Smp Negeri 5 Padangsidempuan. *Jurnal Education And Development*, 7(4), 223.
- Suherman, E. (2003). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Gramedia.
- Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1).
- Supriatna, D. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning ikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1).
- Supriatna, D. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning