

OPTIMALISASI MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN BERFIKIR KREATIF PENDIDIKAN JASMANI SISWA KELAS VIII SMP 12 PEKANABARU

OPTIMIZATION OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL TO IMPROVE CREATIVE THINKING IN PHYSICAL EDUCATION OF CLASS VIII STUDENTS OF SMP 12 PEKANABARU

Okici Candra¹ Eka Septriana² Fahrul Ruzi³

^{1,3}Indonesia, Universitas Islam Riau

²Indonesia, SMP Negeri 42 Kota Pekanbaru

*Correspondence to: okicandra@edu.uir.ac.id

Article History: Received 3 Februari 2024

Revision: 21 Maret 2024

Accepted 13 Juni 2024

Available online 28 Juni 2024

ABSTRACT

Optimizing Creative Thinking Abilities in Physical Learning Through Environmentally Insightful Discovery Learning. The objectives of this research are: (1) Describe the steps for implementing environmentally-oriented discovery learning in science lesson content; (2) Improving students' creative thinking abilities in physical education content through the implementation of environmentally insightful discovery learning. This research is Classroom Action Research (PTK). The research subjects were class VIII students at SMP 12 Pekanbaru. The research was carried out in 3 (three) cycles, each cycle consisting of 2 (two) meetings. creative thinking abilities in science lesson content, it is proven that the test results of students' creative thinking abilities have increased in each cycle, the first cycle test results reached 73.33% included in the good category. In cycle II, it increased to 86.67%, which was included in the very good category. In cycle III, the students' creative thinking ability test results again increased to 93.33% and were included in the very good category. Thus, students' creative thinking abilities have demonstrated achievement of the expected success indicators, namely $\geq 85\%$.

Keywords: science, creative thinking, discovery learning, environmental insight

Keywords: Physical, creative thinking, discovery learning

ABSTRAK

Optimalisasi Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran jasmani Melalui Discovery Learning Berwawasan Lingkungan. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah implementasi discovery learning berwawasan lingkungan pada muatan pelajaran yang masing-masing siklus terdiri dari 2 (dua) pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) implementasi discovery learning berwawasan lingkungan dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) Orientation; (b) Problem Statement; (c) Data Collection; (d) Data Processing; (e) Verification dan (f) Generalization, (2) Implementasi discovery learning berwawasan lingkungan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan pelajaran sains, terbukti hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, siklus I hasil tes mencapai 73,33% termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 86,67% termasuk dalam kategori amat baik. Pada siklus III hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa kembali mengalami meningkat hingga 93,33% dan termasuk kategori amat baik. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif siswa sudah menunjukkan ketercapaian pada indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$. Kata Kunci: sains, berpikir kreatif, discovery learning, berwawasan lingkungan

Kata Kunci: Jasmani, berpikir kreatif, discovery learning

PENDAHULUAN

Dewasa ini peran pendidikan dasar menempati kedudukan yang substansial sebagai landasan utama diawalinya proses mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan hidup, serta internalisasi nilai-nilai dan norma kehidupan. Oleh karenanya memberikan bekal yang terbaik di jenjang pendidikan dasar sangatlah penting untuk menentukan produktivitas SDM di masa depannya. Terlebih lagi tuntutan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, derasnya arus informasi, dan globalisasi terus menjadi cambuk dunia pendidikan untuk bersinergi menata sistem yang terbaik dalam menghasilkan generasi yang mampu bersaing dan unggul di abad ini. Pendidikan dasar yang termasuk di dalamnya sekolah dasar merupakan bagian dari sistem yang juga harus turut memberikan andil dalam menyiapkan generasi unggulan tersebut. High Order Thinking Skill (HOTS) menempati porsi yang potensial dalam menghadapi dinamika kebutuhan global abad 21, sehingga memunculkan paradigma revitalisasi pedagogi ke arah pembelajar yang mampu berpikir tingkat tinggi. Konseptualisasinya jelas memerlukan aksi yang lebih komperhensif daripada pembelajaran konvensional, sebab atribut kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam hal ini adalah menjadi inti dari proses pembelajaran. Berdasarkan dimensi prosesnya, tingkatan berpikir manusia mencakup kategori: mengingat (remember), memahami (understand), aplikasi (apply), analisis (analyze), evaluasi (evaluate), dan mencipta (create). Menurut Bloom (Anderson & Krathwohl, 2010:101-102) dari keenam kategori proses kognitif tersebut, ranah kognitif C4 (aplikasi), C5 (analisis), C6 (mencipta) merupakan high thinking level atau High Order Thinking Skills (HOTS). HOTS merupakan kemampuan berpikir yang terdiri atas berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah (Brookhart, 2010, p.3; Conklin, 2012, p.14). Pentingnya HOTS dalam pembelajaran juga ditunjukkan oleh hasil penelitian Murray (2011, p.210) bahwa ketika siswa menggunakan HOTS maka siswa memutuskan apa yang harus dipercayai dan apa yang harus dilakukan, menciptakan ide-ide baru, membuat prediksi dan memecahkan masalah.

HOTS memiliki kedudukan sebagai salah satu orientasi dalam pencapaian pembelajaran di Kurikulum 2013 seperti yang diungkapkan oleh Kemendikbud (2016) bahwa pembelajaran di Kurikulum 2013 harus berorientasi pada ketercapaian berpikir tingkat tinggi atau High Order Thinking Skill (HOTS), sehingga sudah menjadi tanggung jawab bagi semua guru untuk melatih semua peserta didiknya dengan latihan berpikir tingkat tinggi terutama kemampuan berpikir kreatif, karena hanya kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dapat dipakai peserta didik untuk terjun menjalani hidupnya setelah menyelesaikan pendidikan. Tingkatan berpikir taraf sederhana hanyalah bermanfaat untuk menjawab soal ulangan atau ujian yang belum tentu dapat dipergunakan dalam kehidupan nyata setelah sekolah, oleh karena itu peserta didik perlu dibekali dan difasilitasi proses belajar yang mampu mengasahnya untuk dapat berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kreatif yang akan sangat bermanfaat di dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pengembangannya di dalam dunia pendidikan juga merupakan salah satu bentuk manifestasi Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Melalui pendidikan nasional, peserta didik diharapkan berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Permendikbud Nomor 56 Tahun 2013 juga mensyaratkan penyelenggaraan pendidikan harus bersifat inovatif dan kreatif serta sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Anak usia sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan yang membutuhkan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mencoba melalui pengalamannya langsung.

Merujuk dari kedua landasan tersebut, tersirat bahwa Sistem Pendidikan Nasional salah satunya bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan pembelajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi salah satunya berpikir kreatif. Soliman (2005: 21) mendeskripsikan berpikir kreatif sebagai berikut: "it is term used so that it encompasses all of the mental activities associated

with concept-formation, problem- solving, intellectual functioning, symbolic processing, image, aetc". Berpikir kreatif sebagai segala sesuatu yang mencakup kegiatan mental yang berhubungan dengan konsep, pola, pemecahan masalah, fungsi intelektual, memproses simbol-simbol, imajinasi dan lainlain. Johnson (2009: 214) berpandangan kemampuan berpikir kreatif sebagai sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tak terduga. Melatih kemampuan berpikir kreatif sangat perlu dilakukan secara simultan dengan pengembangan persepsi yang tepat. Jika kemampuan berpikir kreatif berkembang pada seseorang, maka akan menghasilkan banyak ide, membuat banyak kaitan, mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal, membuat dan melakukan imajinasi. Arends & Kilcher (2010: 233) juga mengungkapkan bahwa "Creative thinking is kind thinking as abilities to put elements together to form a coherent or functional whole and to reorganize elements into a new pattern or structure". Kreatif merupakan salah satu jenis kemampuan berpikir dalam mengolah dan membentuk unsur-unsur yang telah ada, kedalam suatu pola atau struktur baru. Kaufman, Plucker, & Baer (2008: 17) mendeskripsikan empat aspek dalam berpikir kreatif, yaitu: Fluency, Originality, Flexibility, and Elaboration. Selanjutnya Guilford (Utami Munandar, 2009:10) menjelaskan: (1) Fluency atau kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan (ide). Dalam kelancaran berpikir ditekankan kuantitas, bukan kualitas. Indikator yang berhubungan dengan kelancaran adalah siswa mampu memikirkan lebih dari satu jawaban dan mampu memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal. Ciri-ciri fluency diantaranya adalah: Mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah dan banyak pertanyaan dengan lancar, Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, Selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. (2) Flexibility (Keluwesan) yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. Keluwesan berkaitan dengan kemampuan untuk membuat variasi terhadap satu ide dan kemampuan memperoleh cara baru. Indikator yang berhubungan dengan keluwesan adalah dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, dan mampu mencari banyak alternative atau arah yang berbeda-beda. Sebagaimana penjelasan Meador (1997: 20), bahwa "flexible thinking increases the probability of success because it encourages the selection of ideas from many different categories or perspectives".

Ciri- ciri flexibility diantaranya adalah: menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. (3) Originality atau keaslian adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli. Keaslian berkaitan dengan kemampuan memberikan respon yang khas atau unik dan berbeda dengan yang biasa dilakukan orang lain. Ciri-ciri originality diantaranya adalah: Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, Mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. (4) Elaboration disebut penguraian, merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara lebih terinci. Dapat dikatakan elaborasi merupakan penambahan detail atau keterangan terhadap ide yang sudah ada. Adapaun ciri-ciri elaboration adalah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk serta menambah atau memperinci secara detail dari suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Namun pentingnya mengembangkan berpikir kreatif dalam pembelajaran belum banyak disadari akibatnya produktivitas dunia pendidikan masih belum mampu menjawab tantangan dan kebutuhan SDM abad 21 yang unggul dan kreatif. Begitupula faktanya di lapangan, sebagaimana potret yang digambarkan oleh Kemendikbud (2016) bahwa kemampuan dalam pemahaman informasi yang kompleks, teoretis, analitis, problem solving, pemakaian alat, prosedur pemecahan masalah, serta proses investigasi atau penyelidikan pada peserta didik Indonesia masih rendah, sehingga kualitas pendidikan di Indonesia terutama di sekolah dasar belum mengoptimalkan kegiatan yang membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti pemecahan masalah, metakognisi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Kenyataan tersebut juga dibuktikan dari hasil observasi tanggal 5 Desember 2016 di kelas III SD Negeri Ploso I pada muatan pelajaran Sains yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik integratif.

Hasil observasi menggambarkan bahwa: (1) siswa belum menjadi subjek belajar di kelas karena masih cenderung bersikap pasif kurang antusias dalam mencari tahu informasi lebih mendalam, (2) kegiatan tanya jawab masih sangat jarang terjadi, (3) siswa belum mampu memunculkan ide-ide kreatif dalam pembelajaran terbukti ketika guru memberikan soal, masih banyak jawaban siswa yang cenderung meniru pada buku teks yang sudah ada, bahkan tidak sedikit yang mencotek jawaban milik temannya, (4) originalitas karya siswa sangat lemah, sebab ketika guru mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu karya, siswa cenderung meminta bantuan dari orang lain, sehingga bukan asli karya milik siswa, contohnya ketika guru memberikan tugas untuk membuat kincir angin, banyak hasil karya yang dibuatkan oleh orang tuanya di rumah, sehingga membatasi kreativitas siswa. (5) Kegiatan diskusi kelompok hanya didominasi oleh beberapa siswa yang dianggap mampu, sehingga kegiatan saling berpendapat, mengungkapkan ide-ide, serta pandangan sangat jarang terjadi. (6) Di dalam memandang suatu permasalahan, pemikiran siswa masih kurang luas dan kurang mendalam, siswa masih tergantung pada bimbingan guru, serta lebih menyukai pertanyaan yang jawabannya pasti sudah ada di buku teks. (7) Selain itu terkait dengan muatan pelajaran Sains atau IPAdi kelas III, pelaksanaannya juga belum optimal, siswa belum diarahkan pada kegiatan kontekstual sebab pelaksanaannya lebih dominan di dalam kelas, padahal proses belajar sains akan bermakna jika siswa mempelajarinya langsung pada objek Sains, yaitu lingkungan di sekitar siswa. Berdasarkan beberapa gambaran hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu memfasilitasi tumbuhnya kemampuan berpikir kreatif siswa secara optimal dalam muatan pelajaran IPA. IPA atau sains dalam perspektif pendidikan dipandang sebagai “A way of thinking, a way investigating, and a body of knowledge” (Collete, AT. & Chiappetta, E.L., 1994). Sebuah cara berpikir, kemampuan menyelidiki fenomena dan bagian dari penemuan. Disisi yang hampir sama, Patta Bundu (2006: 9) menuliskan bahwa “Sains biasa diterjemahkan dengan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan natural science, yaitu ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.”

Hal ini merujuk pada suatu makna bahwa Sains merupakan Ilmu Pengetahuan Alam sehingga bahan kajiannya adalah tentang alam dan fenomena di dalamnya. Howe, et all (2009: 2) mengungkapkan bahwa: Science provides a way making sense of the world, of responding to those why? question that children have, in meaningful way. What is particular about science is the emphasis on evidence on logic and on explanation that are rooted in physical properties. Sains menyediakan cara bagaimana memaknai dunia, menjawab pertanyaan mengapa, dan lebih menekankan pada bukti, logika, serta penjelasan yang ketiganya berakar pada objek fisik, sehingga apa yang dijelaskan oleh sains sama dengan kenyataannya pada objek yang sedang dipelajari tersebut. Dari gagasan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa cara mempelajari sains adalah dengan siswa menemukan sendiri dan mempelajari langsung objek sains di lingkungannya. Oleh karena itu, salah satu yang dapat menjadi alternatif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam muatan pelajaran sains adalah melalui implementasi discovery learning berwawasan lingkungan agar siswa mampu belajar menemukan produk sains (fakta, konsep, fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, serta permasalahan-permasalahan sains) secara mandiri dan kontekstual langsung pada objek sains di lingkungannya, kegiatan tersebut akan memacu siswa untuk memunculkan ide-ide kreatif dalam melakukan pengamatan, percobaan, pemecahan masalah untuk menemukan jawaban yang mereka inginkan, sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa akan berkembang dan terfasilitasi dengan baik. Sains merupakan ilmu yang tidak pernah lepas dari fenomena lingkungan, sehingga pembelajaran Sains akan lebih bermakna apabila siswa dapat secara langsung belajar di lingkungannya. Lingkungan dapat dijadikan sebagai wahana belajar siswa yang sangat menarik dan bermakna.

Dengan menerapkan pembelajaran Sains berwawasan lingkungan, siswa akan lebih dekat dengan lingkungannya, mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berlatih menyelesaikan masalah secara ilmiah, serta menumbuhkan karakter siswa untuk mencintai dan menjaga lingkungannya. Pernyataan di atas diperkuat oleh pendapat Carrier (2009) bahwa: Elementary science education should provide opportunities for student to experience science learning opportunities in authentic settings. This retrospective study describes one

example of preservice teachers teaching elementary school student environmental science lessons in the outdoors during their science methods course. The preservice teachers' recognition of the students' enthusiasm and excitement of learning science in the outdoors positively impacted their confidence level as future teachers of science and helped them recognize the potential for using the outdoor setting as an effective location for science instruction. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan di sekolah dasar harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami belajar Sains secara nyata. Salah satunya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar Sains di luar ruangan (lingkungan). Pengakuan dari guru setelah diterapkan pembelajaran Sains di lingkungan, yaitu dapat menumbuhkan rasa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membuat siswa merasa senang dalam belajar. Potensi yang terdapat di lingkungan sekitar sekolah dapat dijadikan sebagai wahana pembelajaran berwawasan lingkungan, oleh karena itu sangat tepat apabila guru menjadikan lingkungan sebagai Laboratorium Sains. Selanjutnya, roda perjalanan Kurikulum 2013 juga diiringi dengan model-model pembelajaran yang diekspetasikan dapat membawa pendidikan ke arah terwujudnya pembelajaran kreatif, diantaranya: problemsolving, problem based learning, project based learning, inquiri, dan discovery learning.

Dari beberapa model pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah tersebut, model pembelajaran discovery learning merupakan model yang pada saat ini banyak mendapat sorotan publik terutama para pakar pendidikan. Mereka menilai adanya inovasi pembelajaran berbasis discovery learning ini dapat berpotensi menumbuhkembangkan kemampuan anak dalam menemukan dan mencoba objek baru. Adanya proses tersebut akan memfasilitasi siswa untuk memiliki alur berpikir yang logis dan inovatif. Siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya secara kreatif dan independen dalam menemukan teori/konsep melalui percobaan sehingga mereka mendapatkan kebermakaan dalam belajar. Teori Bruner merupakan landasan pacu diwujudkannya model pembelajaran discovery learning, bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan proses penemuan personal oleh setiap individu yang belajar. Selanjutnya Joolingen (1999) memaknai discovery learning sebagai sebuah tipe pembelajarandimanapeserta didikdapat membangun pengetahuanmereka sendiri dengan meneliti danbereksperimen. Ide dasar daripembelajaran semacam iniadalah bahwapeserta didik dilatih untuk menemukan sendiri teori/konsep melalui beragam aktivitas dalam pembelajaran. Melalui kegiatan konstruktif tersebut, siswa akan lebih dapat memahami suatu pengetahuan secara kontekstual dan bermakna, dibandingkan hanya menerima transfere knowledge dari guru. Discovery learning ini akan menghadirkan iklim ruang belajar yang aktif, tidak hanya dari proses berpikir siswa (minds on) namun juga proses motoriknya (hands-on), dengan demikian siswa dapat menyerap pengetahuan tidak hanya melalui perjalanan intelektualnya namun juga melalui semua alat indera yang dimilikinya. Model discovery learning diartikan oleh Kemendikbud (2014: 30) sebagai suatu proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasikan sendiri pengetahuannya. Sedangkan menurut Suyono dan Haryanto (2011: 136) discovery learning adalah suatu model pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan belajar yang menekankan kepada proses penemuan, siswa melakukan kegiatan pencarian secara sistematis dan teratur. Budiningsih berpendapat bahwa discovery learning adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif yang pada akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Kemendikbud, 2014: 30). Faridah pada tahun 2010 menganggap discovery learning sebagai suatu proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa, guru tidak perlu menjelaskan seluruh informasi kepada siswa. Guru perlu membimbing suasana belajar siswa sehingga mencerminkan proses penemuan bagi siswa.

Materi yang disajikan bukan berupa informasi, akan tetapi siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan informasi dari bahan ajar yang dipelajari. Kemudian Moore (2015: 359) menguatkan bahwa dalam belajarpenemuan atau discovery, motivasiakanmuncul dariaktivitasdan keterlibatan langsung. Keterlibatan ini dapat meningkatkan retensi peserta didik, mereka akanmemiliki kecenderungan dapat belajar lebih banyak danmenyimpan informasilebih lama. Sependapat dengan Moore, Cruickshank, Jenkins, & Metcalf (2012: 270) juga memiliki pandangan bahwa discovery learning mengacu padabelajaryang terjadi ketikapeserta didikdimintauntuk mengetahuiataumencari tahusesuatu untukdiri

mereka. Ini berarti pembelajaran *discovery learning* mendorong peserta didik untuk mengetahui dan mencari tahu tentang apa yang mereka pelajari. Arends (2012: 402) selanjutnya menyebut *discovery learning* sebagai suatu proses menemukan pengetahuan, dimana objek belajar dapat mengembangkan ide dan pemikiran yang logis.

Dari beberapa persepsi tersebut maka dapat ditarik benang merah bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan corak pembelajaran yang dapat menciptakan iklim belajar penemuan dalam diri siswa, yaitu diawali dengan siswa menemukan sendiri suatu objek atas fakta-fakta yang relevan untuk diasosiasikan dengan bukti yang akurat sebelum siswa mendapatkan penjelasan lebih lanjut dari guru.. Terdapat dua bentuk model *discovery*, yaitu *free discovery* dan *guided discovery*. Menurut Prasetyo (2001:1.7) *discovery learning* biasanya dibedakan menjadi dua, yaitu penemuan bebas (*free discovery*) dan penemuan terpadu/terbimbing (*guided discovery*). Dalam pelaksanaannya penemuan yang dipandu oleh guru (*guided discovery*) lebih banyak dijumpai karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini sependapat dengan Carin & Sund (1989: 91-91) terkait dengan bentuk model tersebut yaitu "... *free discovery*, where students are most active and the teacher acts as a facilitator (less dominant and in the "background") for developing student skills. Teacher dominance is low. Between the extremes of the teaching continuum is *guided discovery*, where teacher is active and a facilitator and students are active as well." Pendapat tersebut menyiratkan bahwa dalam penerapan model *discovery learning* memiliki dua bentuk yang berbeda. Siswa lebih aktif dan guru bertindak sebagai fasilitator dalam penerapan *free discovery*, sedangkan *guided discovery* mencampur teknik *student-centered* dengan *teacher-centered* dalam kegiatan pembelajaran. *Free discovery* lebih menunjuk ke *inquiry*, menurut Carin & Sund (1989: 92) lebih fokus pada bagaimana siswa memproses data daripada apa yang siswa proses (produk). Dalam *free discovery*, siswa melakukan identifikasi masalah, merumuskan hipotesis atau solusi yang memungkinkan, menguji hipotesis dengan data yang ada, dan mencoba mengaplikasikan kesimpulan yang dibuat ke dalam data baru, menimbulkan masalah baru atau situasi baru. Pelaksanaan *free discovery* lebih kompleks dalam langkah-langkah pembelajarannya. Carin & Sund (1993:104) mengungkapkan bahwa dalam *guided discovery*, guru lebih banyak memberi arahan serta panduan kepada siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pada aktivitas *guided discovery*, guru merangsang siswa dengan suatu permasalahan dan menyediakan bahan-bahan atau fakta-fakta; siswa diberi kebebasan untuk menemukan solusi dan pembuktian dari hipotesis sederhana. Di dalam penelitian ini jenis *discovery learning* yang digunakan yaitu *discovery* terbimbing atau *guided discovery* yang cocok bagi siswa kelas III sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah kualitatif yaitu dengan cara wawancara dan dokumentasi

Populasi dan Sample Penelitian

Sample dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMPN 12 Pekanbaru yg belajar pendidikan jasmani

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini dengan cara wawancara guru dan siswa kemudian menggunakan Penilaian tindakan kelas (PTK) dengan siklus 1 dan siklus 2 sehingga dapat data yang diperoleh

Teknik Analisis Data

Wawancara dengan guru dan juga observasi dalam pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar tersebut. Proses

pembelajaran Jasmani kelas VIII SMP 12 Pekanbaru menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah. Dimana guru berperan sebagai sumber informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Dalam pembelajaran guru memberikan contoh soal yang hampir mirip pengerjaannya dengan latihan soal yang akan diberikan sehingga tidak ada kesempatan siswa untuk mencari strategi sendiri dalam memecahkan soal. Perencanaan Perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I adalah berdiskusi dengan guru untuk menentukan materi dan waktu pelaksanaan tindakan, dilanjutkan perancangan skenario pembelajaran dengan memperhatikan model Discovery Learning, penyusunan RPP sesuai standar proses kurikulum 2013, penyusunan lembar observasi untuk kegiatan guru dan lembar observasi siswa. Peneliti juga menyiapkan alat peraga berupa bola besar, kecil dan gambar atletik, dan membuat lembar kerja siswa (LK) yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan skenario yang ada serta instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada siklus I. Adapun peneliti melakukan validasi instrumen dengan bantuan pakar yaitu 2 guru Pendidikan Jasmani SMP 12 Pekanbaru . Tahap Pelaksanaan dan Observasi Siklus I Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan (5 jam pelajaran) yang dilakukan pada tanggal 13, 17, 18 bulan Maret tahun 2017. Tujuan pertemuan pertama yaitu siswa dapat menentukan permainan bola besar. Pertemuan kedua bertujuan agar siswa dapat menentukan permainan bola kecil, sedangkan pertemuan terakhir bertujuan agar siswa dapat menentukan kegiatan atletik Berdasarkan hasil pengamatan baik terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh guru maupun aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan berdasarkan analisis hasil belajar pendidikan jasmani, maka diperoleh beberapa kelebihan siklus I, diantaranya pelaksanaan siklus I sudah terlaksana sesuai rencana dan siswa sudah mulai bisa mengkonstruksi sendiri materi yang dipelajari dengan berbantuan LK sehingga beberapa siswa mengalami peningkatan pada hasil belajarnya. Kekurangan yang ditemukan pada siklus I diantaranya adalah keterampilan guru dalam hal mengatur jalannya diskusi dan presentasi masih kurang, hal ini terlihat pada saat diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang malah asyik mengobrol dan bermain sendiri serta pada waktu presentasi kelompok hanya dua siswa saja yang aktif mempresentasikan hasil diskusi mereka, anggota lainnya hanya diam dan sekedar ikut maju ke depan kelas. Selain itu pada pertemuan kedua dan ketiga tahapan penemuan masih dibantu oleh guru sehingga belum memberi kesempatan penuh kepada siswa untuk menemukan sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data daftar nilai pendidikan jasmani dari guru menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM hanya mencapai 42,30%. Rekapitulasi hasil belajar pendidikan jasmani siswa pada prasiklus dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan data tersebut, maka dilakukan wawancara dengan guru dan juga observasi dalam pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar tersebut.

Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa pada
Prasiklus

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata Kelas	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Belum Tuntas	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
26	94	44	71,92	11	42,30%	15	57,70%

Proses pembelajaran Jasmani kelas VIII SMP 12 Pekanbaru menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah. Dimana guru berperan sebagai sumber informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Dalam pembelajaran guru memberikan contoh soal yang hampir mirip pengerjaannya dengan latihan soal yang akan diberikan sehingga tidak ada kesempatan siswa untuk mencari strategi sendiri dalam memecahkan soal.

A. Siklus I

1. Perencanaan Perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I adalah berdiskusi dengan guru untuk menentukan materi dan waktu pelaksanaan tindakan, dilanjutkan perancangan skenario pembelajaran dengan memperhatikan model Discovery Learning, penyusunan RPP sesuai standar proses kurikulum 2013, penyusunan lembar observasi untuk kegiatan guru dan lembar observasi siswa. Peneliti juga menyiapkan alat peraga berupa bola besar, kecil dan gambar atletik, dan membuat lembar kerja siswa (LK) yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan skenario yang ada serta instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada siklus I. Adapun peneliti melakukan validasi instrumen dengan bantuan pakar yaitu 2 guru Pendidikan Jasmani SMP 12 Pekanbaru .

2. Tahap Pelaksanaan dan Observasi Siklus I Siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan (5 jam pelajaran) yang dilakukan pada tanggal 13, 17, 18 bulan Maret tahun 2017. Tujuan pertemuan pertama yaitu siswa dapat menentukan permainan bola besar. Pertemuan kedua bertujuan agar siswa dapat menentukan permainan bola kecil, sedangkan pertemuan terakhir bertujuan agar siswa dapat menentukan kegiatan atletik. Kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Sintaks Discovery Learning	Kegiatan Pembelajaran		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1. Stimulation	1. Guru memperlihatkan aktivitas permainan	1. Guru memperlihatkan aktivitas permainan bola kecil	1. Guru memperlihatkan aktivitas permainan Atletik

	bola besar		
2. Problem statement	2. Guru bertanya: a. Apa saja yang termasuk permainan bola besar? b. Bagaimana cara bermain sepak	2. Guru bertanya: a. Apa saja yang termasuk permainan bola kecil? b. Bagaimana cara bermain bola kecil?	2. Guru bertanya: a. Cabang apa saja yang termasuk kedalam aktivitas atletik? b. Apa manfaat dalam melakukan
	bola? c. Bagaimana cara bermain bola voli?	c. Bagaimana cara bermain Tenis meja?	aktivitas atletik? c. Ada berapa cabang olahraga atletik lari ?
3. Data Collection	3. Guru membagikan gambar tentang permainan bola besar . 4. Guru membagikan LK yang dilengkapi petunjuk untuk menebak gambar yang ada pada LK tentang permainan bola besar	3. Guru menggali lebih dalam lagi pemahaman mereka tentang aktivitas permainan bola kecil dengan mengajukan pertanyaan sbb: a. manakah yang merupakan permainan bola kecil? b. Manakah yang merupakan permainan tenis meja? c. Kenapa permainan tenis	3. Guru menggali lebih dalam lagi pemahaman mereka tentang aktivitas permainan atletik dengan mengajukan pertanyaan sbb: a. Manakah yang merupakan aktivitas atletik? b. Aktivitas apa yang ada pada atletik? c. Apa ada manfaat lari bagi kesehatan ?

		meja masuk kedalam permainan bola kecil?	
4. Data Prosesing	5. Siswa mengerjakan LK	4. Siswa bersama guru mulai mengolah data yang mereka temukan pada tahap sebelumnya	4. Siswa bersama guru mulai mengolah data yang mereka temukan pada tahap sebelumnya
5. Verifikasi	6. Beberapa perwakilan kelompok menyajikan secara tertulis dan lisan hasil temuan mereka kedepan kelas	5. Dua siswa diminta maju kedepan kelas dan mencoba menunjukkan gambar permainan bola kecil	5. Dua siswa diminta maju kedepan kelas dan mencoba menunjukkan gambar aktivitas atletik
6. Generalization.	7. Guru menuliskan kesimpulan dari keseluruhan presentasi dan tanya jawab di papan tulis	6. Guru menuliskan kesimpulan dari keseluruhan presentasi dan tanya jawab di papan tulis	6. Guru menuliskan kesimpulan dari keseluruhan presentasi dan tanya jawab di papan tulis

Pelaksanaan pembelajaran dengan model Discovery Learning dilaksanakan penilaian yang terdiri dari 6 aspek, yaitu aspek penguasaan materi ajar, kesesuaian dengan kurikulum 2013, kesesuaian dengan RPP, penerapan Discovery Learning, penguasaan kelas dan karakteristik guru. Hasil pengisian lembar observasi guru pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

Hasil Lembar Observasi Guru pada Siklus I

Aspek	Persentase	Kategori
Penguasaan Materi Ajar	80%	Baik
Kesesuaian dengan Kurikulum	84%	Sangat Baik
2013 Kesesuaian dengan RPP	92,3%	Sangat Baik
Penerapan Discovery Learning	75,23%	Baik
Penguasaan Kelas	82,6%	Sangat Baik
Karakteristik Guru	80%	Baik

Tabel 3 menunjukkan bahwa semua aspek observasi guru pada siklus I tidak ada satu pun yang masuk dalam kategori kurang baik. Meski sudah dalam kategori baik namun persentase ketercapaian terkecil adalah aspek penerapan Discovery learning (75,23%) hal ini dikarenakan pembelajaran siklus I yang telah berlangsung khususnya pada pertemuan kedua dan ketiga, hampir semua tahapan penemuan masih dibantu oleh guru. Sehingga belum memberi kesempatan penuh kepada siswa untuk menemukan sendiri.

Pengamatan terhadap siswa pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengisi lembar observasi siswa.

Hasil pengisian lembar observasi siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.

Hasil Lembar Observasi Siswa pada Siklus I

Aspek	Kategori					
	Kurang Baik		Baik		Sangat Baik	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Kedisiplinan (Kedatangan dan Pengumpulan Tugas)	5	19,23%	11	42,30%	10	38,46%
Keaktifan (Interaktif dalam tanya jawab dan Berperan dalam diskusi kelompok)	4	15,38%	8	30,76%	14	53,84%
Antusiasme/Minat (Mau bertanya dengan teman sekelompoknya dan Membantu teman yang	6	23,07%	8	30,76%	14	53,84%

bertanya)						
-----------	--	--	--	--	--	--

Tabel 4 memperlihatkan bahwa terdapat 5 siswa yang tergolong kurang baik dalam aspek kedisiplinan, ini dikarenakan kelima siswa tersebut pada saat mengumpulkan tugas selalu menunda-nunda pengumpulannya. Pada aspek keaktifan terdapat 4 siswa yang tergolong kurang baik dikarenakan pada waktu diskusi kelompok keempat siswa tersebut tidak ikut berdiskusi dengan kelompoknya malah asyik ngobrol dan bermain sendiri. Selanjutnya pada aspek antusiasme/minat terdapat 6 siswa yang tergolong kurang baik, hal ini dikarenakan pada waktu ada presentasi kelompok lain, keenam siswa ini tidak memperhatikan malah ngobrol dan asyik bermain sendiri.

3. Refleksi

Nilai tertinggi yang dicapai pada siklus I adalah 100, sedangkan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas 80,3 yang menunjukkan telah mengalami peningkatan dari prasiklus dan telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 80. Siswa yang tuntas sebanyak 62% (16 siswa) sehingga belum mencapai batas minimal ketuntasan klasikal (75%). Masih terdapat 10 siswa yang belum tuntas dikarenakan siswa kurang memahami soal cerita yang diberikan dan siswa masih kurang teliti dalam menghitung sehingga mereka tidak menemukan pilihan jawaban yang benar, selain itu faktor perkiraan waktu yang tidak sesuai membuat mereka kekurangan waktu dalam mengerjakan tes. Hasil belajar matematika siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 5.

Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa pada siklus 1

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata kelas	Siswa yang Tuntas		Siswa yang belum Tuntas	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
26	100	60	80,3	16	62%	10	38%

Berdasarkan hasil pengamatan baik terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh guru maupun aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan berdasarkan analisis hasil belajar pendidikan jasmani, maka diperoleh beberapa kelebihan siklus I, diantaranya pelaksanaan siklus I sudah terlaksana sesuai rencana dan siswa sudah mulai bisa mengkonstruksi sendiri materi yang dipelajari dengan berbantuan LK sehingga beberapa siswa mengalami peningkatan pada hasil belajarnya. Kekurangan yang ditemukan pada siklus I diantaranya adalah keterampilan guru dalam hal mengatur jalannya diskusi dan presentasi masih kurang, hal ini terlihat pada saat diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang malah asyik mengobrol dan bermain sendiri serta pada waktu

presentasi kelompok hanya dua siswa saja yang aktif mempresentasikan hasil diskusi mereka, anggota lainnya hanya diam dan sekedar ikut maju ke depan kelas. Selain itu pada pertemuan kedua dan ketiga tahapan penemuan masih dibantu oleh guru sehingga belum memberi kesempatan penuh kepada siswa untuk menemukan sendiri.

B. Siklus II

1. Perencanaan Perencanaan tindakan siklus II tidak jauh berbeda dengan perencanaan pada siklus I. Adapun perbedaannya adalah menyusun strategi untuk mengatasi permasalahan pada siklus I, yaitu mengatur jalannya diskusi dan presentasi serta proses penemuan dilakukan dengan diskusi kelompok semua agar memberikan kesempatan penuh kepada siswa untuk menemukan sendiri. Strategi yang digunakan dalam mengatur jalannya diskusi adalah mewajibkan pembagian tugas kepada setiap anggota kelompok untuk presentasi. Misal menentukan siapa yang bertugas mempresentasikan soal materi, dan siapa yang akan membantu untuk menggunakan alat peraga.
2. Pelaksanaan dan Observasi Siklus II Siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan (6 jam pelajaran) dilakukan pada tanggal 22, 23 bulan Maret 2017 dan tanggal 7 bulan April tahun 2017. Tujuan pertemuan pertama yaitu siswa dapat menentukan permainan bola besar. Pertemuan kedua bertujuan agar siswa dapat menentukan permainan bola kecil, sedangkan pertemuan terakhir bertujuan agar siswa dapat menentukan aktivitas atletik. Kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 6.

Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Sintaks Discovery Learning	Kegiatan Pembelajaran		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
1. Stimulation	1. Guru memperlihatkan aktivitas permainan bola besar	1. Guru memperlihatkan aktivitas permainan bola kecil 2. Guru membagikan beberapa bola kepada setiap kelompok	1. Guru memperlihatkan aktivitas permainan Atletik 2. Guru mengacak-acak gambar permainan atletik
2. Problem statement	2. Guru bertanya: a. Apa itu permainan bola besar? b. Bagaimana cara bermain bola voli?	3. Guru bertanya: a. Cermati apakah bola yang anda pegang termasuk bola kecil? b. Bagaimana cara bermain Tenis meja? c. Apakah permainan bola kecil memiliki net?	3. Guru bertanya: a. Permainan atletik apa yang adapada gambar? b. Bagaimana hubungan atletik dengan olahraga? c. Ada berapa cabang olahraga atletik lari?
3. Data Collection	3. Guru membagikan gambar tentang permainan bola besar kepada setiap kelompok. 4. Guru membagikan LK yang dilengkapi petunjuk untuk menebak gambar permainan bola besar	4. Guru membagikan LK yang dilengkapi petunjuk untuk menebak gambar permainan bola kecil	4. Guru membagikan LK yang dilengkapi petunjuk untuk menebak gambar permainan atletik.
4. Data Prosesing	5. Siswa mengerjakan LK	5. Siswa mengerjakan LK	5. Siswa mengerjakan LK

5. Verifikasi	6. Beberapa perwakilan kelompok menyajikan secara tertulis dan lisan hasil temuan mereka kedepan kelas	6. Beberapa perwakilan kelompok menyajikan secara tertulis dan lisan hasil temuan mereka kedepan kelas	6. Beberapa perwakilan kelompok menyajikan secara tertulis dan lisan hasil temuan mereka kedepan kelas
6. Generalization.	7. Guru menuliskan kesimpulan dari keseluruhan presentasi dan tanya jawab di papan tulis	7. Guru menuliskan kesimpulan dari keseluruhan presentasi dan tanya jawab di papan tulis	7. Guru menuliskan kesimpulan dari keseluruhan presentasi dan tanya jawab di papan tulis

Seperti halnya siklus I, pada siklus II juga dilakukan observasi terhadap peneliti sebagai guru. Rekapitulasi hasil lembar observasi guru tersebut dapat dilihat pada Tabel 7.

Hasil Lembar Observasi Guru pada Siklus II

Aspek	Persentase	Kategori
Penguasaan Materi Ajar	84%	Sangat Baik
Kesesuaian dengan Kurikulum	86,6%	Sangat Baik
2013 Kesesuaian dengan RPP	100%	Sangat Baik
Penerapan Discovery Learning	95%	Sangat Baik
Penguasaan Kelas	86%	Sangat Baik
Karakteristik Guru	90%	Sangat Baik

Tabel 7 menunjukkan bahwa sama seperti siklus I, semua aspek observasi guru pada siklus II tidak ada satu pun yang masuk dalam kategori kurang baik. Namun demikian, jika pada siklus I penerapan discovery Learning mendapatkan nilai persentase terendah, pada siklus II penerapan Discovery Learning meningkat dan masuk kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan dalam siklus II proses penemuan tidak didominasi oleh guru lagi namun siswa melakukan penemuan sendiri, dan guru hanya sekedar memfasilitasi dengan LK yang didalamnya terdapat langkah-langkah yang bisa dilakukan dalam proses penemuan.

Pengamatan terhadap siswa pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengisi lembar observasi siswa.

Hasil pengisian lembar observasi siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 8.

Hasil Lembar Observasi Siswa pada Siklus II

Aspek	Kategori					
	Kurang Baik		Baik		Sangat Baik	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Kedisiplinan (Kedatangan dan Pengumpulan Tugas)	2	7,69%	5	19,23%	19	73,07%
Keaktifan (Interaktif dalam tanya jawab dan Berperan dalam diskusi kelompok)	2	7,69%	4	15,38%	20	76,92%
Antusiasme/Minat (Mau bertanya dengan teman sekelompoknya dan Membantu teman yang bertanya)	2	7,69%	4	15,38%	20	76,92%

Tabel 8 menunjukkan bahwa pada siklus II siswa yang masuk kategori sangat baik lebih dari 50% (untuk semua aspek). Namun masih terdapat 2 siswa masuk kategori kurang baik dalam aspek kedisiplinan, hal ini dikarenakan kedua siswa tersebut pada saat mengumpulkan tugas masih selalu menunda-nunda pengumpulannya. Pada aspek keaktifan terdapat 2 siswa yang tergolong kurang baik dikarenakan siswa tersebut masih suka mengobrol dengan temannya pada saat diskusi kelompok berlangsung. Selanjutnya pada aspek antusiasme/minat terdapat 2 siswa yang tergolong kurang baik, hal ini dikarenakan pada waktu ada presentasi kelompok lain, kedua siswa ini tidak memperhatikan malah asyik mengobrol dengan temannya.

3. Refleksi

Nilai tertinggi yang dicapai pada siklus II adalah 100, sedangkan nilai terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata kelas 91,11 yang menunjukkan telah mengalami peningkatan dibanding saat siklus I dan telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 80. Masih terdapat 4 siswa yang belum tuntas, kesulitan yang dialami keempat siswa tersebut pada siklus II adalah kurang dapat memahami soal cerita yang diberikan dan masih kurang teliti dalam menghitung. Siswa yang tuntas sebanyak 85% (22 siswa) sehingga dari ketercapaian klasikal siswa yang tuntas sudah mencapai 75%. Hasil belajar matematika siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 9.

Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa pada
Siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata kelas	Siswa yang Tuntas		Siswa yang belum Tuntas	
				Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase

a							
26	100	60	91,11	22	85%	4	15%

Berdasarkan hasil pengamatan baik terhadap pelaksanaan pembelajaran oleh guru ataupun aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan berdasarkan analisis hasil belajar matematika siswa, maka diperoleh beberapa kelebihan siklus II yaitu dalam berdiskusi siswa sudah berdiskusi dengan baik, pembagian tugas sudah merata. Pada presentasi, siswa sudah tidak hanya maju saja dan diam, namun sudah terorganisasi tentang siapa yang mengkomunikasikan dan siapa yang memperagakan. Kekurangan yang ditemukan pada siklus II ini adalah pada pertemuan pertama masih terdapat siswa yang harus dinasehati terlebih dahulu agar mau bekerja bersama kelompok yang telah ditentukan.

4. Deskripsi Antar Siklus

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga tahapan pelaksanaan yaitu tahap prasiklus, siklus I dan siklus II. Ketiga tahapan tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan yang saling berkaitan satu sama lain, artinya pelaksanaan siklus I merupakan perbaikan dari hasil belajar prasiklus. Hal ini dikarenakan pada siklus I dalam proses pembelajaran yang berlangsung siswa tidak hanya menerima begitu saja materi yang disampaikan oleh guru tetapi siswa melakukan suatu kegiatan dalam mempelajari materi, sehingga memungkinkan pemikiran siswa untuk dapat membentuk konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna. Adapun pelaksanaan siklus II merupakan pemantapan dan perbaikan dari kekurangan yang dialami pada siklus I, misalnya pada siklus I serta pemantapan dari kegiatan pada siklus I.

Berdasarkan Tabel 3 dan 7 terlihat bahwa keterlaksanaan penerapan model Discovery Learning mencapai 75,23% (masuk kategori baik) pada siklus I dan semakin baik 95,23% (masuk kategori sangat baik) pada siklus II. Selain itu para siswapun setiap siklusnya mengalami perubahan yang lebih baik dalam semua aspek, berdasarkan Tabel 4 dan 8 terlihat bahwa pada siklus I aspek kedisiplinan terdapat 5 siswa yang tergolong kurang baik, namun pada siklus II hanya 2 siswa saja yang tergolong kurang baik. Aspek keaktifan pada siklus I terdapat 4 siswa yang tergolong kurang baik, namun pada siklus II hanya 2 siswa saja yang tergolong kurang baik. Aspek minat pada siklus I terdapat 6 siswa yang tergolong kurang baik, namun pada siklus II hanya 2 siswa saja yang tergolong kurang baik.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan II, maka penelitian ini menemukan data bahwa penerapan model Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar semua kategori siswa, baik siswa berkemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Model ini dapat meningkatkan hasil belajar 55,5% siswa berkemampuan tinggi, 66,6% siswa berkemampuan sedang dan 100% siswa berkemampuan rendah. Hal ini dapat disimpulkan karena pada masing-masing kategori lebih dari 50% siswa yang hasil belajarnya meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Salatiga. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 80,3 dan meningkat pada siklus II menjadi 91,1 (masing-masing siklus telah mencapai KKM). Persentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 61,53% belum mencapai batas ketuntasan klasikal, namun telah dicapai pada siklus II dimana persentase ketuntasan klasikal sebesar 84,61%. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga indikator keberhasilan telah tercapai pada akhir siklus II.

SIMPULAN

Dalam penelitian " Optimalisasi Model Discovery Learning untuk meningkatkan berpikir kreatif pendidikan jasmani siswa Kelas VIII SMP 12 Pekanbaru, memiliki peran penting dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Mitra yang terlibat berkontribusi dengan menyediakan akses ke fasilitas dan sumber daya pendukung, seperti penggunaan ruang kelas, perpustakaan sekolah, dan bahan ajar terkait. Selain itu, mitra juga memberikan dukungan dalam pengumpulan data, seperti menyediakan waktu untuk wawancara dengan guru dan siswa, serta membantu dalam observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Ba'ru, Yusem. 2016. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar penjasresrek Ditinjau dari Minat Siswa Kelas VII SMP Negeri di Kota Rantepao. Jurnal Daya Matematis, Volume 4 No. 1 halaman 83-89. diakses melalui: <http://ojs.unm.ac.id/> pada tanggal 30 April 2017 pukul 08.40 WIB
- Cahyo, N Agus. 2013. Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler. Jogjakarta: DIVA press
- Dimiyati dan Mujiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2012. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Heruman. 2013. Model Pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ibrahim, Muslimin. 2012. Pembelajaran kooperatif. Surabaya: Unesa.
- Illahi, Mohammad Takdir. 2012. Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill. Jogjakarta: DIVA
- Kemendikbud. 2013. Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Kunandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mertler, Craig A. 2014. Penelitian Tindakan kelas. Jakarta: Permata Puri Media.
- Nasution. 2006. Metode Penelitian Naturalistik dan Kualitatif. Bandung: Tarsito.

- Rizal, Suleman. 2013. Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan di SDN 3 Tapa Kabupaten Bone Bolang. Diakses melalui:<http://ung.ac.id/> pada tanggal 8 Agustus 2016 pukul 06.22 WIB
- Rosarina, Gina. 2016. Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud. *Jurnal Pena Ilmiah*, Volume 1, No.1, halaman 371-380. Diakses melalui : <http://ejournal.upi.edu/> pada tanggal 30 April 2016 pukul 08.50 WIB
- Ruseffendi, E. T. 2006. Pengantar kepada Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran pendidikan jasmani. Bandung: Tarsito
- Sinatra, Yanuar. 2012. Peningkatan Hasil Belajar pendidikan jasmani Melalui Metode Discovery Learning. diakses melalui: <http://jurnal.stt.web.id/> pada tanggal 6 Juni 2016 pukul 21.34 WIB
- Schunk, Dale H. 2012. Teori-Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. 1990. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: RemajaRosdakarya Offset.
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2013. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Suherman, E. 2003. Strategi Pembelajaran pendidikan jasmani. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Suparno, Paul. 2004. Filsafat Konstruktifisme dalam Pendidikan. Yogyakarta: Kanisius.
- Supriyanto, Bambang. 2014. Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran pendidikan jasmani SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember.
- Pancaran, Vol 3, No 2, hal 165-174. Diakses melalui:<http://jurnal.unej.ac.id/> pada tanggal 9 juni 2016 pukul 10.20 WIB
- Wahjudi, Eko. 2015. Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I di SMP Negeri 1 Kalianget. *Jurnal Lensa*, Volume 5 jilid 1, halaman 1-15. Diakses melalui: <http://artikel.dikti.go.id/> pada tanggal 30 April pukul 09.16 WIB.
- Wahyudi dan Inawati. 2012. Pemecahan Masalah pendidikan jasmani. Salatiga: Widya Sari