

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN GERAK DASAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK DENGAN PERMAINAN MERAIH SASARAN

Yuyu Rosita

SDN Darmaga IV

yuyurosita97@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan model pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan permainan meraih sasaran bola di udara pada siswa kelas V SDN Darmaga IV. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Darmaga IV. Instrumen yang digunakan berbentuk kuesioner dan pengamatan gerak siswa untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba dengan pertimbangan jumlah subjek yang relatif banyak dan diambil secara serentak dalam waktu yang singkat. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase, dengan saran dan alasan memilih jawaban responden dianalisis secara teknik analisis kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji ahli penjas dan ahli pembelajaran dalam uji coba skala kecil (N15), diperoleh hasil dengan rata-rata persentase 85% (baik) dan uji lapangan skala besar (N=43) diperoleh hasil dengan persentase 89% (sangat baik). Hasil dari pengamatan gerak pada uji coba skala kecil (N15) hasil yang diperoleh dengan rata-rata persentase 81% (Baik), pada uji coba skala besar (N43) hasil yang diperoleh dengan rata-rata persentase 84,33% (Baik). Berdasarkan hasil data yang diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan hasil pengembangan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan permainan meraih sasaran bola di udara dapat layak digunakan pada siswa kelas V SDN Darmaga IV.

**Kata Kunci : Lompat Jauh; Permainan Meraih Sasaran Bola di Udara;
Pengembangan Pembelajaran**

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan dengan memanfaatkan aktivitas fisik, mental dan emosi. Hal tersebut merupakan bagian integral untuk mencapai aspek kebugaran, keterampilan gerak, berfikir kritis, sosial, mencapai penalaran, emosional, tindakan moral, serta aspek pola hidup sehat dengan lingkungan bersih yang direncanakan dengan baik dan sistematis.

Pendidikan jasmani memiliki kategori yang salah diantaranya adalah aspek perkembangan gerak yang memiliki tujuan yang berhubungan dengan kemampuan manusia melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna. Gerak-gerak dasar seperti jalan, lari, lompat, loncat, memukul, keseimbangan, menendang, menangkap, melempar dan bergulir merupakan elemen penting dalam pendidikan jasmani. Pembentukan gerak terbentuk karena keinginan gerak, menghayati ruang, waktu dan bentuk, keyakinan gerak dan

mengembangkan perasaan sikap, memperkaya dan memperluas kemampuan gerak. Kemampuan gerak dasar meliputi kemampuan memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat lain atau mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan lainnya misalnya berjalan, berlari, skipping, meluncur.

Kegiatan dalam pendidikan jasmani diantaranya adalah permainan yang mempunyai tujuan yang sama yaitu meraih kesenangan dan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli disaat bermain. Selain itu, permainan dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, perilaku untuk meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

Lompat merupakan gerakan jasmani yang mengangkat dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi. Hal itu dilakukan dengan ancap – ancap lari cepat atau lambat, dengan menumpu pada satu kaki dan mendarat dengan kaki yang lain. Lompat jauh merupakan salah satu kegiatan jasmani yang membutuhkan fokus pada awalan, tolakan, melayang di udara dan pendaratan dengan keseimbangan tubuh yang optimal. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan fisik atau kondisi meningkatkan kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelincahan, dan ketangkasan anak. Lompat jauh gaya jongkok memiliki sasaran dan tujuan yaitu memperoleh jarak lompat sejauh mungkin kedalam petak pendaratan yang dituju. Lompat jauh ini diharapkan mencapai lompatan yang sejauh jauhnya. Permainan ini untuk siswa Sekolah Dasar berkaitan dengan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok, melalui permainan ini siswa mengetahui bagaimana cara melakukan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok yang benar. Permainan meraih sasaran bola di udara juga dapat melatih kemampuan daya ledak atau saat melakukan tolakan lompat jauh. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam lompat jauh siswa harus percaya diri, tenang, konsentrasi, dan fokus pada saat melakukan lompatan. Permainan meraih sasaran bola di udara diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (competition), kerjasama (cooperation) interaksi sosial (social interaction).

Permasalahan yang muncul adalah proses belajar pendidikan jasmani belum mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, yang berdampak pada penghayatan nilai nilai, dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara pertumbuhan dan perkembangan anak yang seimbang. Kurangnya variasi dalam pembelajaran juga bisa mengakibatkan siswa kurang tertarik terhadap materi lompat jauh dan aktivitas kerjasama menjadi rencah.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan permainan meraih sasaran bola di udara pada siswa kelas V SDN Darmaga IV tahun pelajaran 2019/2020.

Pembelajaran lompat jauh menggunakan permainan meraih sasaran bola di udara diharapkan dapat menambah antusias siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan dan tidak merasakan takut. Aktivitas pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok belum pernah dilakukan karena guru penjasorkes SDN Darmaga IV masih baru, sehingga peneliti mengusulkan tentang gagasan yang dimiliki untuk melakukan kolaborasi antara peneliti dan guru penjasorkes SDN Darmaga IV tentang gerak dasar. Produk yang

diharapkan adalah pengembangan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dengan permainan meraih sasaran bola di udara pada siswa kelas V SDN Darmaga IV. Permainan meraih sasaran bola di udara pada dasarnya terdapat dalam perlombaan- perlombaan tradisional yang sering diadakan. Permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak kecil dan orang dewasa.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini dengan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli. Data kualitatif ini digunakan sebagai masukan untuk beban revisi produk, sedangkan kuantitatif diperoleh melalui analisis kuisisioner siswa dan pengamatan lapangan. pengembangan dari Borg and Gall, jika diterapkan dalam permainan ini yakni: (1) melihat permasalahan yang ada. (2) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. (3) Perencanaan penelitian, menyusun rencana penelitian. (4) mengembangkan bentuk produk awal permainan meraih sasaran bola di udara. (5) uji coba skala kecil terhadap 15 siswa. (6) revisi hasil uji coba dan evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran. (7) Uji coba skala besar. (8) revisi produk akhir yang dilakukan hasil uji coba lapangan, (9) hasil akhir berupa permainan meraih sasaran bola di udara yang telah diuji cobakan pada siswa kelas V SD Negeri Darmaga IV. (10) Produk masal permainan meraih sasaran bola di udara.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuesioner dan pengamatan gerak siswa.

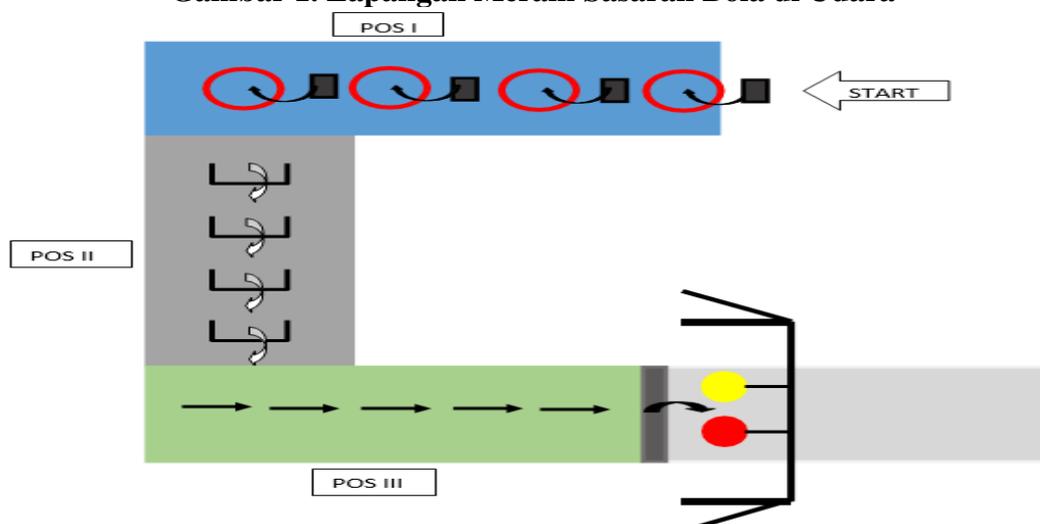
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sarana dan Prasarana

Gambar 1. Lapangan Meraih Sasaran Bola di Udara

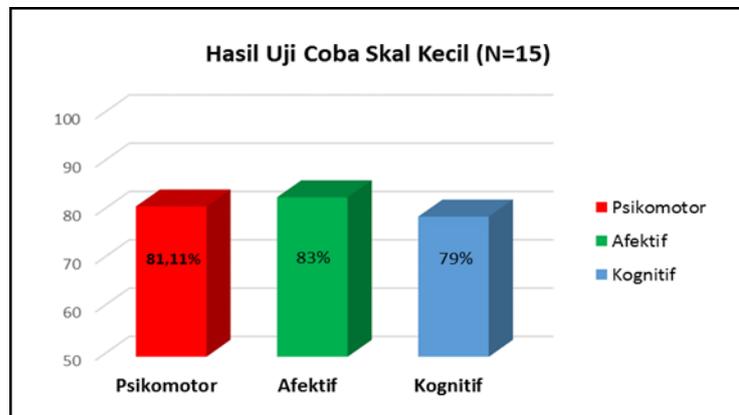




Tabel 1. Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=15) pada Pengamatan Gerak dan Kuesioner Siswa

Faktor	Indikator	Hasil			Kategori
		Jumlah	Total	Persentase	
Psikomotor	Ancang-ancang	40/45	146/180	81,11%	Baik
	Menumpu	34/45			
	Melayang	35/45			
	Mendarat	35/45			
Afektif	Kerjasama	38/45	150/180	83%	Baik
	Disiplin	36/45			
	Kejujuran	36/45			
	Menghargai Lawan &Diri Sendiri	40/45			
Kognitif	Penerapan	178/225	178/225	79%	Baik
Rata-Rata			81%	Baik	

Gambar 2. Diagram Perolehan pada Uji Coba Skala Kecil (N=15)



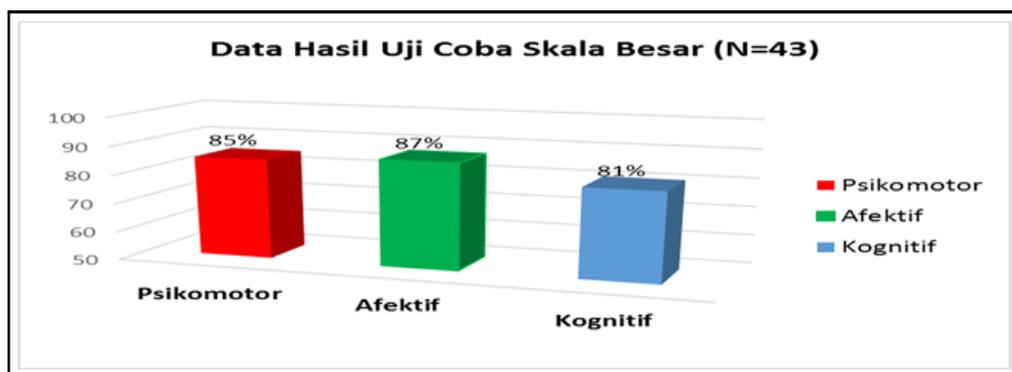
Tabel 2. Hasil Kuesioner Ahli Skala Kecil

No	Evaluator	Jumlah	Persentase	Klasifikasi
1.	Ahli penjas	61/75	81%	Baik
2.	Ahli Pembelajaran	67/75	89%	Sangat Baik
Rata – Rata		128/150	85%	Baik

Tabel 3. Hasil Pengamatan Gerak dan Kuesioner Siswa Hasil Uji Skala Besar (N=43)

Faktor	Indikator	Hasil			Kategori
		Jumlah	Total	Persentase	
Psikomotor	Ancang-ancang	111/129	439/516	85%	Baik
	Menumpu	108/129			
	Melayang	106/129			
	Mendarat	114/129			
Afektif	Kerjasama	108/129	448/516	87%	Sangat Baik
	Disiplin	111/129			
	Kejujuran	116/129			
	Menghargai Lawan &Diri Sendiri	113/129			
Kognitif	Penerapan	525/645	525/645	81%	Baik
Rata-Rata			81%	Baik	

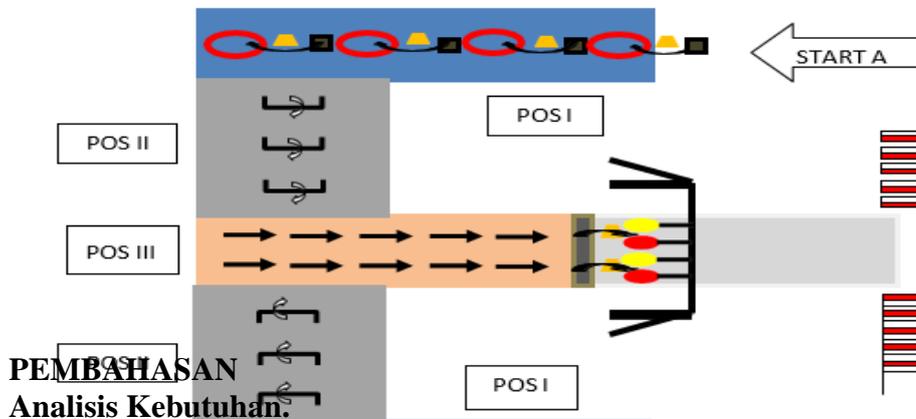
Gambar 3. Diagram Perolehan pada Uji Coba Skala Besar (N=43)



Tabel 4. Hasil Kuesioner Ahli Skala Besar

No	Evaluator	Jumlah	Persentase	Klasifikasi
1.	Ahli penjas	64/75	85%	Baik
2.	Ahli Pembelajaran	69/75	92%	Sangat Baik
Rata – Rata		136/150	89%	Sangat Baik

Gambar 4. Lapangan Meraih Sasaran Bola di Udara Skala Besar



Dalam proses pembelajaran penjas di SD Negeri Darmaga IV pada dasarnya sudah terlaksana cukup baik namun dalam pembelajaran siswa kurang aktif. Kendalanya adalah pengkondisian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran siswa cenderung berlarian sendiri dan kurang aktif dalam memperhatikan arahan guru sehingga esensi dari pembelajaran belum tersampaikan secara maksimal. Peneliti mengembangkan model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan meraih sasaran bola di udara. Peneliti berharap produk yang dihasilkan nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta tersampainya materi dan mengembangkan keterampilan siswa baik aspek afektif, kognitif, dan psikomotor.

Deskripsi Draf Produk Awal

Permainan meraih sasaran bola di udara pada dasarnya terdapat dalam perlombaan tradisional yang sering diadakan pada waktu peringatan hari Kemerdekaan Indonesia. Permainan ini pada dasarnya bernama (Pentong Plastik) yang dalam bahasa Indonesia dinamakan pukul air. Permainan dilakukan oleh anak-anak kecil dan orang dewasa yang dilakukan oleh 3-5 orang dalam perlombaan ini menggunakan plastik yang terisikan air yang digantung di atas sebilah bambu. Setiap orang matanya ditutup dengan kain terlebih dahulu supaya tidak melihat plastik yang gantung. Salah satu dari orang yang telah memecahkan target berupa plastik yang terisikan air dinyatakan sebagai pemenang. Permainan meraih sasaran bola di udara sebenarnya modifikasi dari permainan tradisional yang sering disebut (Pentong Plastik) atau pukul air. Target dalam permainan ini siswa harus melewati pos I, pos II dan pos III. Pada pos I siswa harus lompat dengan 1 kaki sebagai tumpuan melewati rintangan kardus yang telah disediakan, kemudian mendarat dengan kedua kakinya seperti orang yang sedang jongkok pada sebuah lingkaran yang ada secara berkelanjutan, Pada pos II siswa harus berlari dan melewati satu persatu gawang yang telah disediakan tanpa menjatuhkan gawang, pada pos III siswa ancap-ancang untuk melakukan awalan lari kemudian melakukan tolakan pada papan tolak yang ada sambil melewati atas kardus yang telah disediakan dan mengayunkan kedua tangannya untuk meraih sasaran bola di udara kemudian di akhiri dengan mendarat pakai kedua kaki secara bersamaan dengan sejauh- jauhnya menggunakan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok,

Siswa harus mengambil bendera setelah melewati pos III dan meletakkan pada area regu masing-masing.

Permainan ini dibuat untuk siswa Sekolah Dasar berkaitan dengan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok, melalui permainan ini siswa mengetahui bagaimana cara melakukan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok yang benar. Permainan meraih sasaran bola di udara dapat melatih kemampuan daya ledak atau saat melakukan tolakan lompat jauh. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam lompat jauh siswa harus percaya diri, tenang, konsentrasi, dan fokus pada saat melakukan lompatan. Selain itu melalui permainan meraih sasaran bola di udara diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (competition), kerjasama (cooperation) interaksi sosial (social interaction).

Lapangan yang digunakan adalah persegi panjang, Setiap pos masing-masing memiliki Panjang dan Lebar yang sama yaitu $P = 8$ meter dan $L = 2$ meter. Media / Alat Sasaran Bola di Udara. Media sasaran bola di udara memiliki ukuran dengan tinggi = 2,5 meter dan panjang = 2,5 meter. Papan Tolakan memiliki panjang = 30cm dan lebar = 2 meter. Gawang memiliki tinggi 50cm dan panjang 60cm. Sasaran bola di udara dari tanah dengan jarak 165 cm dan jarak antara bola 1 dengan yang lain 45 cm.

Waktu Permainan

Waktu yang diperlukan adalah 5-10 menit. Siswa secara bergantian melakukan atau melewati pos I, pos II dan pos III secara bergantian dengan beberapa tahapan. Pada gambar 1, pada pos I siswa melakukan lompatan dengan satu kaki sebagai tumpuan dan mendarat dengan kedua kakinya dengan bersamaan seperti orang yang lagi jongkok, sedangkan pada pos II siswa berlari dan melompat melewati rintangan gawang yang telah disediakan, pada pos III siswa melakukan ancang-ancang lari kemudian melompat dengan mengenai sasaran bola di udara dan di akhiri dengan mendarat dengan kedua kakinya seperti orang yang sedang jongkok. Permainan meraih sasaran bola di udara dimainkan oleh 1-4 kelompok, setiap kelompok terdiri atas 3-5 orang.

Cara melakukan permainan yaitu pada pos I siswa harus lompat dengan 1 kaki sebagai tumpuan, kemudian mendarat dengan kedua kakinya seperti orang yang sedang jongkok pada sebuah lingkaran yang telah disediakan secara berkelanjutan. Pada pos II siswa harus berlari dan melewati satu persatu gawang yang telah disediakan tanpa menjatuhkan gawang. pada pos III siswa ancang-ancang untuk melakukan awalan lari kemudian melakukan tolakan pada papan tolak yang ada dan mengayunkan kedua tangannya untuk meraih sasaran bola di udara di akhiri dengan mendarat pakai kedua kaki secara bersamaan dengan sejauh-jauhnya menggunakan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok.

Pelanggaran permainan ini:

Apabila siswa tidak melewati pos I, pos II dan pos III dinyatakan pelanggaran dan digantikan teman yang ada dibelakangnya. Apabila siswa tidak melompat dan tidak melewati 1 rintangan pada pos I, II, dan III pada rintangan yang ada maka siswa tersebut harus menepi dan digantikan dengan siswa yang ada dibelakangnya. Apabila siswa melompati dengan menggunakan kedua kaki pada pos I dan II dinyatakan pelanggaran dan digantikan dengan siswa yang ada

dibelakangnya sesuai barisan. Apabila siswa tidak mengenai sasaran bola di udara dengan kedua tangannya maka siswa tersebut tidak akan mendapatkan point. Jika siswa mengenai sasaran bola di udara dengan kedua tangan maka mendapatkan point 2, sedangkan tidak mengenai dengan 2 tangan ataupun 1 maka tidak mendapatkan point. Jika siswa mengenai sasaran bola di udara dengan kedua tangan maka mendapatkan point 2 dan siswa dapat melampaui point yang telah ditentukan dengan batas bendera / Kun.

Produk dilakukan validasi oleh ahli, penjas Drs. Cahyo Yuwono, M. Pd yang merupakan dosen FIK dan satu ahli pembelajaran penjasorkes, yakni Hendi Maretno S.Pd. sebagai guru penjasorkes di SD Negeri Darmaga IV Batang untuk memberikan penilaian.

Para ahli diberikan draf produk awal hasil pengembangan berupa permainan meraih sasaran bola di udara serta penjelasan mengenai permainan, kemudian peneliti berkonsultasi dan berdiskusi.

Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Setelah diperbaiki dan dinyatakan layak, produk diujicobakan kepada siswa kelas V SD Negeri Darmaga IV berjumlah 15 anak secara random sampling. Data melalui lembar pengamatan oleh guru penjasorkes terhadap gerak dan juga sikap siswa dalam bermain, dilanjutkan dengan pengisian kuesioner oleh siswa yang telah selesai bermain.

Lembar evaluasi diberikan kepada ahli sebagai evaluator agar nantinya produk tersebut benar-benar layak dan efektif. Lembar evaluasi tersebut terdiri dari tiga bagian, kuesioner, komentar dan saran umum, kesimpulan. Kesimpulan penyajian draf produk awal tersebut diberikan 3 opsi yang bisa dijadikan kesimpulan sementara dengan tiga opsi layak untuk digunakan/uji coba tanpa revisi, layak untuk digunakan/uji coba dengan revisi sesuai saran, tidak layak untuk digunakan/uji coba. Berdasarkan data pada tabel 1 hasil dari uji coba skala kecil diatas, yang diperoleh dari pengamatan di lapangan oleh guru penjasorkes dan juga pengisian kuesioner siswa mengenai permainan meraih sasaran bola di udara, dapat dideskripsikan 1. Faktor Psikomotor sasaran bola hasil yang diperoleh yaitu 81,11%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, angka tersebut masuk dalam kategori baik. 2. Faktor Afektif: indikator kerjasama, disiplin, kejujuran, menghargai lawan dan diri sendiri, hasil yang diperoleh yaitu 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, angka tersebut masuk dalam kategori baik. 3. Faktor Kognitif, Indikator penerapan, hasil yang diperoleh yaitu 79%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, angka tersebut masuk dalam kategori baik. Rata-rata dari ketiga faktor tersebut yakni faktor psikomotor, afektif, dan kognitif adalah 81%, sehingga dalam kriteria yang telah ditetapkan dapat digolongkan dalam kategori baik. Hal ini sudah sesuai dengan konsep pendidikan jasmani sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena melalui pendidikan jasmani yang tidak hanya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta psikomotor saja tetapi juga ranah kognitif dan afektif setiap anak (Samsudin, 2008:2)

Hasil kuesioner dari ahli penjas sebesar 81%, dapat diklasifikasikan kategori baik. Ahli pembelajaran sebesar 89%, masuk dalam kategori sangat baik

juga. Sehingga dalam rata-ratanya diperoleh hasil sebesar 85% angka tersebut masuk dalam kategori baik.

Saran perbaikan untuk kelayakan dan keefektifan produk adalah sebagai berikut: Ahli Penjas Drs. Cahyo Yuwono S.Pd., M.Pd. yaitu Jarak papan tolakan dengan sasaran bola di udara diperjauh supaya siswa ada usaha dalam melakukan lompat. Ahli Pembelajaran Hendi Maretno S.Pd.: saran Pada pos I antara papan tolakan dan lingkaran/ban sebaiknya diberikan rintangan menggunakan kardus sebagai stimulus anak untuk melompat. Kurang adanya kompetisi sehingga peraturan permainan seharusnya dibuat dengan pertandingan tim yang kalah dan menang masing-masing hukuman dan hadiah.

Keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada evaluasi ahli serta uji coba skala kecil pada uji skala yang lebih besar dengan subjek sebanyak 43 siswa kelas V SD Negeri Darmaga IV. Evaluasi ahli serta uji skala kecil langkah berikutnya adalah uji coba lapangan.

Berdasarkan data pada tabel 3 hasil dari uji skala besar, 1. Faktor Psikomotor, indikator ancang-ancang, menumpu, melayang, dan mendarat, hasil yang diperoleh yaitu 85%. Dan termasuk kategori sangat baik. 2. Faktor Afektif, indikator kerjasama, disiplin, kejujuran, menghargai lawan dan diri sendiri, hasil yang diperoleh yaitu 87%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, angka tersebut masuk dalam kategori sangat baik. 3. Faktor Kognitif, data yang dikumpulkan permainan meraih sasaran bola di udara diketahui untuk indikator penerapan, hasil yang diperoleh yaitu 81%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, angka tersebut masuk dalam kategori baik. Rata-rata dari ketiga faktor tersebut yakni faktor psikomotor, afektif, dan kognitif adalah 84,33%, sehingga dalam kriteria yang telah ditetapkan dapat digolongkan dalam kategori baik. Nilai baik tersebut telah mencapai tujuan yang diharapkan, hal itu senada dengan pendapat Rusli Lutan (2001:17-19) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Bila tujuan pendidikan jasmani secara menyeluruh dapat tercapai memungkinkan siswa untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan gerak dan keterampilan, mengembangkan kapasitas membuat keputusan dan tindakan, mengembangkan sikap positif, keterampilan dan sosial.

Data kuesioner ahli penjas dan ahli pembelajaran diatas dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan mengenai kelayakan produk permainan meraih sasaran bola di udara. Diketahui hasil kuesioner dari ahli penjas sebesar 85%, dapat diklasifikasikan dalam kategori baik. Ahli pembelajaran sebesar 92%, masuk dalam kategori sangat baik juga. Sehingga dalam rata-ratanya diperoleh hasil sebesar 89%, angka tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Secara umum permainan ini sudah memenuhi secara komprehensif apa yang dikatakan Andang Suherman (2000:22-23) bahwa tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Dari data hasil perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar, dan observasi teman sejawat mengenai kegiatan guru dalam proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan

model *Discovery Learning*, pembelajaran terlihat lebih bervariasi dan menantang siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan fokus dalam belajar. Pemahaman siswa terhadap materi lebih meningkat, karena siswa diberikan mencari sendiri pengetahuan yang dipelajarinya dan berusaha untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Hasil tes formatif pada siklus I nilai rata-rata kelas 72,19 dengan siswa yang tuntas KKM berjumlah 16 orang (50%) dan pada siklus II nilai rata-rata kelas 84,22 dengan siswa yang tuntas KKM berjumlah 29 orang (90,63%). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 16,03%. Penerapan model *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya di kelas VII C SMP Negeri 1 Jalancagak semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMP/MTs*. Jakarta: Permendikbud.
- Endang. 2012. *Analisis Model-Model Pendidikan Karakter Untuk Usia Anak-Anak, Remaja Dan Dewasa*. Yogyakarta: UNY.
- Jerome S Bruner. 1960. *The Process of Education*. Harvard University Press Cambridge.
- Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar* (Salah Satu Unsur Pelaksanaan. Strategi Belajar Mengajar: Teknik Penyajian). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Wiriaatmadja. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.