



Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Tematik

Kurnia Novtri Wulandari. S^{1*}, Herman Lusa¹, Dalifa¹

¹Program Studi PGSD/Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Bengkulu

* Korespondensi: E-mail: Kurniawulandari058@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of discovery learning models assisted by pictorial word card media on Thematic learning on student learning outcomes. This research is quantitative research. The research method used was Quasi Experiment with the type of design The Matching Only Pretest-Posstest Control Group Design. The population of this study was first-grade students of SDN Gugus 10 Lebong Regency. The sample in this study was class I SDN 54 Lebong and Class I SDN 16 Lebong. The sampling technique uses Cluster Random Sampling. The total sample of 52 students consisted of class I SDN 54 Lebong totaling 25 students as the experimental class and class I SDN 16 Lebong totaling 27 students as the control class. The research instrument used was in the form of a knowledge learning test in the form of Multiple Choices given through Pretest and Posttest, for the learning outcomes aspects of attitudes and skills the instruments used were observation guidelines. The data analysis technique in this study is quantitative analysis using descriptive statistics and inferential statistics. Based on the results of inferential statistical analysis using the t-test. Based on the results of this study it is known that the value of t-count on SBDP subjects is 5.43 and in Indonesian Language subjects is 2.65 greater than t-table at a 5% significance level of 1.675. Thus the H_a hypothesis is proven and accepted. This shows that there are influences on student learning outcomes in Thematic learning that use discovery learning models assisted with pictorial word card media.

Keywords: Discovery Learning, Media Card Picture, Thematic Learning, Learning Achievement.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013. Menurut Rusman (2016: 39) pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif dalam proses pembelajaran.

Mulyasa (2015: 41) mengemukakan bahwa kunci sukses

yang menentukan keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 adalah kreativitas guru, karena guru merupakan factor penting yang besar pengaruhnya dalam pelaksanaan pembelajaran siswa. Guru harus memilih model dan media pembelajaran yang tepat untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik.

Pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menggunakan model dan media pembelajaran dalam proses

pembelejaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Julia, dkk., (2014) dengan judul penelitian Identifikasi Kompetensi Guru Sebagai Cerminan Profesionalisme Tenaga Pendidik di Kabupaten Sumedang, penelitian ini membahas mengenai kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, hasil penelusuran atau studi awal di Kabupaten Sumedang dapat diidentifikasi bahwa guru-guru sudah tersertifikasi memiliki masalah diantaranya pada aspek kompetensi profesional, seperti tidak mengembangkan model-model pembelajaran apalagi menerapkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran di kelas.

Kebanyakan pada proses pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. guru seharusnya melakukan inovasi-inovasi terbaru dalam menyampaikan materi pelajaran seperti membuat siswa belajar menemukan dan menyelesaikan sendiri, sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran jarena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan siswa dapat menemukan konsep-konsep dari materi pembelajaran secara mandiri.

Untuk mewujudkan pembelajaran tematik yang lebih bermakna dan lebih menekankan keterlibatan siswa, peran guru sangatlah penting. Guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa dan akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa dengan memilih media dan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajar.

Salah satu model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik adalah model discovery learning. Model discovery learning adalah model pembelajaran yang mengharapkan siswa dapat menemukan dan memahami konsep. Illahi (2012:29) mendefinisikan discovery learning sebagai model penemuan, kata penemuan sebagai model pembelajaran diartikan sebagai penemuan yang dilakukan oleh siswa. dalam proses belajar siswa menemukan sendiri sesuatu hal yang baru. Bruner dalam Illahi (2012: 41) meyakini bahwa impilkasi discovery learning dalam proses pembelajaran akan mampu memberikan jaminan ideal bagi kematangan peserta didik dalam mengikuti materi pelajaran, sehingga pada perkembangan selanjutnya dapat memperkuat wacana intelektual mereka. Dengan demikian model pembelajaran discovery learning dapat mendorong siswa untuk lebih aktif melalui keterlibatan menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsi materi pelajaran. Untuk membantu siswa menemukan konsep yang dipelajari, maka dibutuhkan bantuan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengkongkritkan konsep-konsep abstrak yang ada dalam materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh seorang guru guna merangsang siswa untuk lebih mudah memahami suatu konsep pembelajaran. Menurut Aqib (2013: 50), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh seorang guru digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dan merangsang

terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu penggunaan model discovery learning di kelas rendah adalah media kartu kata bergambar, dengan menggunakan media kartu kata bergambar dapat meminimalisir kelemahan-kelemahan yang ada pada model discovery learning, seperti kemampuan berpikir yang masih terbatas bagi anak didik yang berada di kelas rendah. Menurut Arsyad (2016: 115) juga mengemukakan bahwa kartu yang berisi gambar dan teks dapat digunakan untuk melatih siswa memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk membrikan respons yang diinginkan.

Penelitian penggunaan model discovery learning berbantuan media juga pernah dilakukan oleh Santi, (2016) dengan judul penelitian Penerapan Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa, hasil penelitian ini membahas tentang hasil penerapan model discovery learning menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan ipa, dimana pada 100% siswa telah mencapai nilai $\geq 75-85$.

Bantuan media dalam penggunaan model discoveri learning sangat dibutuhkan, penggunaan model discovery learning di kelas rendah sangat membutuhkan media pembelajaran salah satu media yang tepat digunakan dikelas rendah adalah media kartu kata bergambar. hal ini akan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model idiscovery learning berbantuan media kartu kata bergambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas I SDN 10 Kabupaten Lebong?”

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model discovery learning berbantuan media kartu kata bergambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di Kelas I SDN gugus 10 Kabupaten Lebong.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Winarni (2013: 11) penelitian kuantitaif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisem yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan menggunakan instrument penelitian dalam mengumpulkan data analisis bersifat kuantitatif/statistic yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasy experiment*). Pelaksanaan metode eksperimen semu ini bertujuan untuk melihat pengaruh akibat adanya perlakuan berbeda yang diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam menentukan pengaruh model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar terhadap hasil belajar siswa atau menguji hipotesis tentang ada dan tidaknya pengaruh perlakuan yang diberikan. Hasil dari penelitian eksperimen semu tersebut akan menjawab hipotesis yang telah

diajukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Frankel dan Wallen dalam Winarni (2018: 38) berpendapat bahwa populasi adalah kelompok yang menarik peneliti dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan sebagai objek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I di SDN gugus 10 Kabupaten Lebong. Anggota dari gugus 10 terdiri dari SDN 16, SDN 50, SDN 54, dan SDN 62.

Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah SDN yang termasuk ke dalam anggota gugus 10 yang terakreditasi B dan telah menggunakan kurikulum 2013, yaitu siswa kelas I SDN 16 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 27 dan siswa kelas I SDN 54 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah jumlah siswa 25.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar tes dalam bentuk soal pilihan ganda untuk aspek pengetahuan, pedoman observasi sikap, dan pedoman observasi keterampilan. Instrumen diuji validasi oleh ahli, kemudian diuji coba di lapangan. Hasil uji coba empiris diolah untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Sebanyak 20 soal dikatakan valid dan telah dapat digunakan dalam proses penelitian.

Data dikumpulkan dengan menggunakan tes yang dilakukan sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan. Pada saat *Pretest* dan *posttest* soal yang digunakan dalam bentuk sama. Soal diberikan kepada siswa sesuai dengan

konsep yang diajarkan selama penelitian berlangsung.

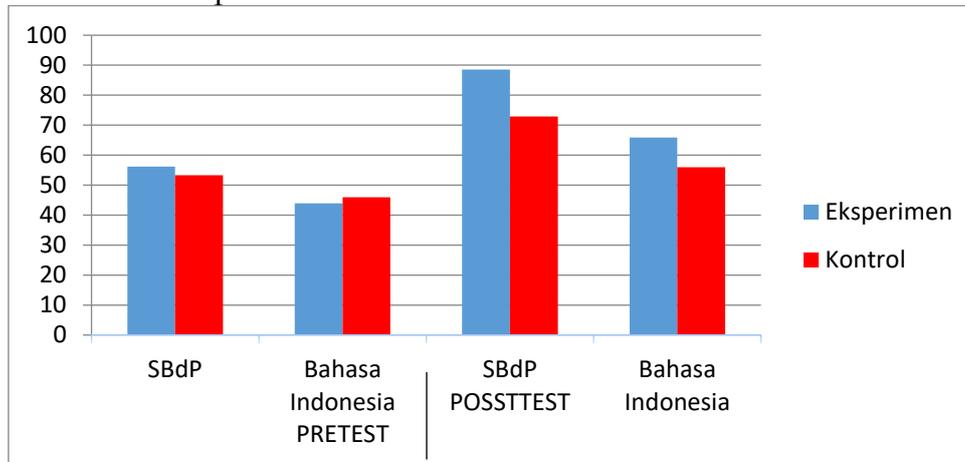
Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, mean, dan perhitungan rata-rata. Uji prasyarat yang terdiri dari normalitas dan uji homogenitas, dan analisis inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji-t.

3. HASIL

Dari data *pretest* nilai tertinggi kelas eksperimen pada mata pelajaran SBdP 90 dan Bahasa Indonesia 70. Sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol pada mata pelajaran SBdP 70, dan Bahasa Indonesia 70. Nilai terendah kelas eksperimen pada mata pelajaran SBdP 20 dan Bahasa Indonesia 30, sedangkan nilai terendah kelas kontrol pada mata pelajaran SBdP 20 dan Bahasa Indonesia 20. Rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran SBdP 56,22 dan Bahasa Indonesia 43,92. Rata-rata nilai kelas kontrol pada mata pelajaran SBdP 53,33 dan Bahasa Indonesia 46.

Dari nilai di atas nilai tertinggi kelas eksperimen pada mata pelajaran SBdP 100 dan Bahasa Indonesia 100. Sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol pada mata pelajaran SBdP 90 dan Bahasa Indonesia 80. Nilai terendah kelas eksperimen pada mata pelajaran SBdP 50 dan Bahasa Indonesia 50, sedangkan nilai terendah pada kelas kontrol untuk mata pelajaran SBdP 40 dan Bahasa Indonesia 30. Rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen pada mata pelajaran SBdP 88,56, dan Bahasa Indonesia 65,88. Rata-rata nilai kelas kontrol pada mata pelajaran SBdP 72,88 dan Bahasa Indonesia 56.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar pengetahuan Tematik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar pengetahuan Tematik disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai Rata-rata *Pretest* dan *posttest* Hasil Belajar Pengetahuan Tematik

Berdasarkan Gambar 1, hasil *pretest* pada aspek pengetahuan pembelajaran tematik menunjukkan terdapat perbedaan yang tipis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan pada hasil *posttest* pada aspek pengetahuan pembelajaran tematik menunjukkan terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui apakah perbedaan itu berbeda secara signifikan, maka dilakukan analisis menggunakan uji statistik.

Setelah melakukan perhitungan rata-rata, selanjutnya dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas menggunakan *chi kuadrat*. Data dikatakan normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil *posttest* SBdP, dan Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} pada mata pelajaran SBdP sebesar -3,74 dan bahasa Indonesia sebesar -9,73 dan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} pada mata pelajaran SBdP sebesar 0,06 dan Bahasa Indonesia sebesar 0,89 dengan

χ^2_{tabel} sebesar 11,07, artinya $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil ini memberikan indikasi bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan uji F. Sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Hasil *posttest* SBdP dan Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} pada mata pelajaran SBdP sebesar 1,11, Bahasa Indonesia sebesar 1,03, dengan F_{tabel} sebesar 1,946, artinya status varian hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari varian yang homogeny.

Karena kedua sampel berdistribusi normal dan homogen. Maka pengujian ini menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t. Hasil uji-t untuk rata-rata *posttest* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} pada mata pelajaran SBdP sebesar 2,65 dan Bahasa Indonesia sebesar 3,65 lebih besar daripada nilai t_{tabel} 1,67. Itu artinya terdapat perbedaan rata-rata *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

4. PEMBAHASAN

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas I SDN 54 Lebong sebagai kelas eksperimen dan kelas I SDN 16 Lebong sebagai kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x35 menit. Tahap awal penelitian yaitu dilaksanakan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan thitung lebih besar dari ttabel, nilai thitung SBdP 2,65 dan thitung Bahasa Indonesia 2,65 dengan ttabel sebesar 1,67. Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* mata pelajaran SBdP dan Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen nilai rata-rata SBdP sebesar 88,5 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata SBdP sebesar 72,88 dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 65,88 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata Bahasa Indonesia sebesar 56. Dari hasil perbedaan nilai rata-rata kedua kelas tersebut, dapat dinyatakan penggunaan model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan nilai rata-rata tersebut dikarenakan pengaruh dari model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran

ekspositori Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dimulai dari kegiatan awal yaitu apersepsi, dilanjutkan dengan kegiatan inti, siswa diberikan stimulus dengan mengamati kartu kata bergambar, media kartu kata bergambar digunakan untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran, media kartu kata bergambar yang digunakan secara klasikal gambar-gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi yaitu tentang benda hidup dan tak hidup, siswa menyanyikan lagu yang ada kaitannya dengan benda hidup dan tak hidup. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya di dalam diskusi kelas tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan dengan bantuan media pembelajaran kartu kata bergambar.

Setelah melakukan tanya jawab di dalam diskusi kelas, siswa diarahkan untuk membentuk kelompok kecil teman sebangku. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengamati langsung media kartu kata bergambar yang telah disediakan. Dengan diberikannya kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan memainkan secara langsung media kartu kata bergambar akan membuat siswa mudah memahami materi serta peneliti dapat melihat bagaimana respon siswa terhadap media kartu kata bergambar tersebut.

Pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori. Pembelajaran dilakukan selama satu hari. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan dimulai dari apersepsi, tanya jawab mengenai tanda nada, benda hidup dan tka hidup, pada bagian kegiatan inti guru memberikan

penjelasan mengenai tanda nada, benda hidup & tak hidup, siswa mengerjakan tugas pada LKPD dan diakhiri dengan menyampaikan hasil diskusi siswa dan guru melakukan penguatan materi.

Setelah kegiatan pembelajaran usai, siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek hasil belajar yaitu; pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diamati dan dinilai selama proses penelitian. Berdasarkan hasil presentase hasil belajar pengetahuan yang diperoleh kelas eksperimen pada mata pelajaran SBdP sebesar 55,2%, dan Bahasa Indonesia sebesar 50%. Sedangkan pada kelas kontrol peningkatan hasil belajar pengetahuan yang diperoleh pada mata pelajaran SBdP sebesar 41,04%, dan Bahasa Indonesia sebesar 21,7%.

Perbedaan hasil ini dikarenakan pengaruh dari model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar pada kelas eksperimen pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menemukan konsep pelajaran secara mandiri sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran yang dipelajari karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi menemukan konsep secara mandiri.

Dengan menggunakan bantuan media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning* khususnya di kelas I sangat membantu siswa untuk dapat memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, yang kemudia menggiring siswa untuk dapat menemukan konsep dari materi pelajaran.

Penggunaan model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar memiliki dampak yang positif bagi siswa, dimana siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketika diberikan media kartu kata bergambar pada kelas eksperimen yang dapat menggiring siswa menemukan konsep dari materi pelajaran respon yang diberikan siswa sangat positif

Pada hasil belajar aspek sikap pada kelas eksperimen lebih banyak siswa yang berada pada kategori Baik dan Sangat Baik pada aspek sikap tanggung jawab butir B yaitu sebanyak 12 siswa, dan sikap saling menghargai butir B sebanyak 12 siswa dibandingkan pada kelas kontrol siswa yang berada pada kategori Baik dan Sangat Baik pada aspek sikap tanggung jawab butir B yaitu sebanyak 9 siswa, dan sikap saling menghargai butir B sebanyak 6 siswa. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa pada kelas eksperimen hasil belajar aspek sikap lebih baik dari pada kelas kontrol.

Sedangkan pada hasil belajar aspek keterampilan pada kelas eksperimen lebih banyak siswa yang berada pada kategori Baik dan Sangat Baik pada butir A menyanyikan lagu topi saya yaitu sebanyak 8 siswa, sedangkan pada kelas kontrol hanya ada sebanyak 8 siswa, dan kategori B membacakan hasil diskusi pada kelas eksperimen sebanyak 10 siswa, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 5 siswa. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa keterampilan siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan uraian di atas model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa

pada kelas I SDN Gugus 10 kabupaten Lebong.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas I SDN gugus 10 kabupaten Lebong. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil *posttest* pada kedua kelas yangki pada kelas eksperimen untuk mata pelajaran SBdP sebesar 88,56, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 65,88, dan pada kelas kontrol nilai rata-rata untuk mata pelajaran SBdP sebesar 72,88 dan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia sebesar 56.

Pada hasil belajar aspek sikap pada kelas eksperimen lebih banyak siswa yang berada pada kategori *Baik* dan *Sangat Baik* pada aspek sikap tanggung jawab butir B yaitu sebanyak 12 siswa, dan sikap saling menghargai butir B sebanyak 12 siswa dibandingkan pada kelas kontrol siswa yang berada pada kategori *Baik* dan *Sangat Baik* pada aspek sikap tanggung jawab butir B yaitu sebanyak

9 siswa, dan sikap saling menghargai butir B sebanyak 6 siswa. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa pada kelas eksperimen hasil belajar aspek sikap lebih baik dari pada kelas kontrol.

Sedangkan pada hasil belajar aspek keterampilan pada kelas eksperimen lebih banyak siswa yang berada pada kategori *Baik* dan *Sangat Baik* pada butir A menyanyikan lagu topi saya yaitu sebanyak 8 siswa, sedangkan pada kelas kontrol hanya ada sebanyak 7 siswa, dan kategori B membacakan hasil diskusi pada kelas eksperimen sebanyak 10 siswa, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 6 siswa. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa keterampilan siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan tiga aspek hasil belajar di atas terlihat bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media kartu kata bergamabar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di kelas I SDN Gugus 10 Kabupaten Lebong. Hal ini terlihat dari perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol.

6. REFERENSI

- Aqib, Z., (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arsyad, A., (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Illahi, M. T., (2012). *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Julia, dkk., (2014). Identifikasi Kompetensi Guru Sebagai Cerminan Profesionalisme Tenaga Pendidik di Kabupaten Sumedang, *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 33-42.
- Mulyasa, H. E., (2015). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Rusman, (2016), *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santi, dkk., (2016), Pengaruh Model Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *E-jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 4(1), 1-11.
- Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Winarni, E. W., 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.