



## **Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Melalui *Discovery Learning* Berbantu Permainan Orang-Orangan pada Peserta Didik Kelas IV SDN Gajahmungkur 04 Semarang**

**Leviatun Khasanah<sup>1(\*)</sup>, Ganis Suprihartini<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>SD Negeri Gajahmungkur 04

Received : 11 Feb 2019  
Revised : 13 Apr 2019  
Accepted : 3 Mei 2019

### **Abstract**

Conventional learning causes the learning outcomes of the theme of 7 students to be still low, especially in the content of Indonesian and social studies. This class action research was carried out aimed at improving learning outcomes through the Discovery Learning model aided by the puppeteer's pupils playing class IV SDN Gajahmungkur 04 Semarang. Discovery learning is a learning model that emphasizes students discovering their own knowledge through active learning. Scarecrow is a game that pairs images that are adapted to the diversity of Indonesian culture. The research subjects were class IV totaling 34 children. The study was conducted in two cycles with two meetings per cycle. Data collection uses observation, written tests, and documentation. Data analysis uses quantitative and qualitative analysis. The results showed an increase in Indonesian mupel learning outcomes from cycle I with a graduation percentage of 50% to 94% in cycle II, whereas in IPS mupel from cycle I with a percentage of graduation 44% to 91% in cycle II. Student activity has increased from cycle I with a score of 610 to 762 in cycle II. Teachers' teaching skills have improved from cycle I with a score of 93 (Fair) to 128 (Very Good). Based on the results of classroom action research that has been carried out it can be concluded that the Discovery Learning model assisted by a puppet game can improve the results of student learning activities as well as teacher teaching skills.

**Keywords:** Discovery Learning; Learning Outcomes

(\*) Corresponding Author: [leviakhasanah@gmail.com](mailto:leviakhasanah@gmail.com)

**How to Cite:** Khasanah, L. & Suprihartini, G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Melalui *Discovery Learning* Berbantu Permainan Orang-Orangan pada Peserta Didik Kelas IV SDN Gajahmungkur 04 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 13 (1): 42-48.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. pendidikan secara umum memiliki arti suatu proses kehidupan dalam pengembangan diri manusia untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Pendidikan memiliki peran penting dalam proses ppeningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa dimata dunia. Pendidikan juga dapat menjadi kunci keberhasilan suatu negara, dan kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa dapat berdiri mandiri, kuat, dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter, cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya unntuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sistem pendidikan Indonesia saat ini tengah menggunakan kurikulum 2013 atau Kurtilas atau K13. Kurikulum 2013 dicetuskan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Dalam kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presertasi, serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi.



Implementasi kurikulum 2013 menuntut guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang mencakup kegiatan 5M, yaitu; mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Jadi guru bukanlah satu-satunya pemberi informasi, akan tetapi guru menjadi fasilitator dan pembimbing peserta didik dalam proses pencarian informasi secara langsung.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 disajikan dalam bentuk tematik. Menurut Kadir & Asrohah (2014: 1) pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu kemudian dielaborasi dengan berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai prespektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Jadi, pada pembelajaran tematik mata pelajaran diajarkan secara terkait melalui suatu tema dan subtema. Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (student centered) dan lebih menekankan belajar sambil melakukan (learning by doing). Peserta didik dituntut aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, guru perlu merancang pengalaman belajar bagi peserta didik dengan berbagai inovasi pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik dapat tertarik dan senang selama proses pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya, masih banyak proses pembelajaran tematik yang berpusat pada guru (teacher centered). Beberapa guru masih hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga membuat peserta didik menjadi pasif selama proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep serta hasil belajar peserta didik masih terbilang rendah. Pembelajaran yang demikian terjadi juga di kelas IV SDN Gajahmungkur 04 Semarang.

Berdasarkan hasil ulangan di kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 04 Semarang pada pembelajaran tematik Tema 7. Indahnya Keragaman Negeriku Subtema 1. Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), diketahui bahwa dari 34 peserta didik sebanyak 19 anak atau 56% dinyatakan belum tuntas pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan 21 anak atau 62% belum tuntas pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Jika peserta didik yang tuntas dipresentasikan, maka hanya sebanyak 44% peserta didik yang tuntas pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan 38% peserta didik yang tuntas pada muatan pelajaran Indonesia. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Kelas IV

KKM	Muatan Pelajaran	Jumlah		Presentase Ketuntasan
		Tuntas	Belum Tuntas	
67	Bahasa Indonesia	13	21	38%
	Ilmu Pengetahuan Sosial	15	19	44%

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa masalah dalam pembelajaran, yaitu; pembelajaran masih berpusat pada guru, rendahnya aktivitas peserta didik, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, belum tercukupinya sumber belajar selain buku siswa, dan guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Permasalahan tersebut juga membuat peserta didik cenderung jenuh atau bosan, kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan materi ajar.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan perbaikan kegiatan pembelajaran. Perbaikan proses pembelajaran dalam dilakukan dengan menerapkan model atau metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dan menambah sumber atau bahan belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar tematik adalah model pembelajaran Discovery Learning.



Discovery learning merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung, peserta didik mengorganisasikan bahan ajar yang dipelajarinya dengan suatu bentuk akhir yang sesuai dengan tingkat kemajuan berpikir anak tanpa harus selalu bergantung pada teori-teori pembelajaran yang ada dalam pedoman buku pelajaran (Takdir dalam Setianingrum, 2018: 2). Discovery learning disebut juga dengan model pembelajaran penemuan konsep. Penemuan konsep tersebut melalui serangkaian kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas, Discovery Learning dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang aktif dengan cara peserta didik menemukan dan menyelidiki sendiri suatu konsep atau materi sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan. Sedangkan guru bertugas sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses penemuan.

Penerapan model Discovery Learning memiliki kelebihan sebagai berikut (Kurniasih & Sani, 2014: 66-67).

1. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa berhasil dalam penyelidikan.
2. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide dengan lebih baik.
3. Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
4. Peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Discovery Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada pembelajaran tematik di kelas IV karena memiliki sintaks atau langkah-langkah pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam menukan konsep-konsep sehingga dapat pula meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rumini pada tahun 2015 yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas 4 SDN Kutoharjo 01 Pati Kabupaten Pati Semester 1 Tahun Ajaran 2014-2015.” Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik dari siklus I mengalami peningkatan pada siklus II dengan presentase siklus I 69,23% dan siklus II 88,56% sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut berhasil.

Berdasarkan permasalahan dan pemaparan di atas, peneliti ingin memperbaiki masalah pembelajaran tema 7 di kelas IV SDN Gajahmungkur 04 Semarang Semester Genap tahun ajaran 2018-2019 melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Tema 7 Melalui Discovey Learning Berbantu Permainan Orang-Orangan Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Gajahmungkur 04 Semarang”.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gajahmungkur 04 Semarang yang beralamatkan di Jalan Tengger I Nomor 12 Kecamatan Gajahmugkur Kota Semarang, Jawa Tengah 50232. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019 tanggal 11 sampai 15 february 2019. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 34 anak yang terdiri dari 18 anak laki-laki dan 16 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 pertemuan di tiap siklusnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan butir soal dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis aktivitas belajar dan keterampilan mengajar guru, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui nilai individu, nilai klasikal, nilai rata-rata, dan presentase ketuntasan pada siklus I dan siklus II.

Indikator keberhasilan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini adalah apabila  $\geq 85\%$  peserta didik dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum



sebesar 67. Indikator keberhasilan aktivitas belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar  $\geq 85\%$  peserta didik mencapai kategori sekurang-kurangnya aktif. Sedangkan indikator keberhasilan keterampilan mengajar guru dalam penelitian ini adalah apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan keterampilan mengajar guru menjadi kategori sekurang-kurangnya baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil belajar tes tertulis peserta didik dan observasi aktivitas belajar peserta didik dan keterampilan mengajar guru, maka diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II pada pembelajaran tema 7. Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 2. Indahnya Keragaman Budaya Negeriku. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.1. berikut.

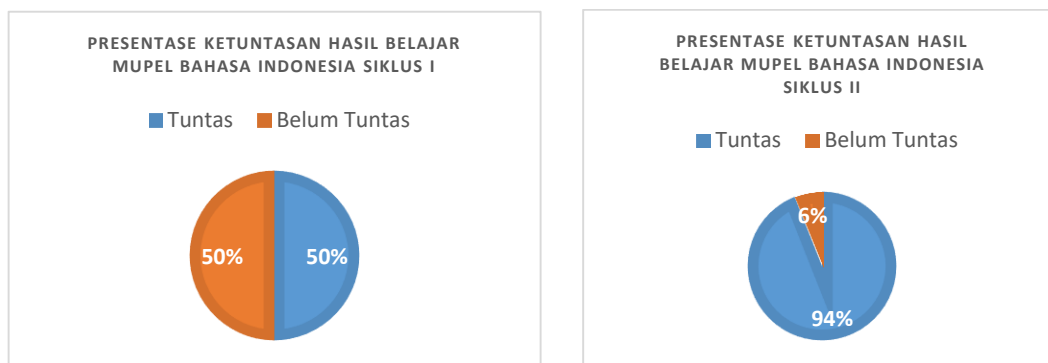
Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Tuntas		Belum Tuntas	
		Jumlah PD	Presentase	Jumlah PD	Presentase
Bahasa Indonesia					
1	Siklus I	17	50%	17	50%
2	Siklus II	32	94%	2	6%
Ilmu Pengetahuan Sosial					
1	Siklus I	15	44%	19	56%
2	Siklus II	31	91%	3	9%

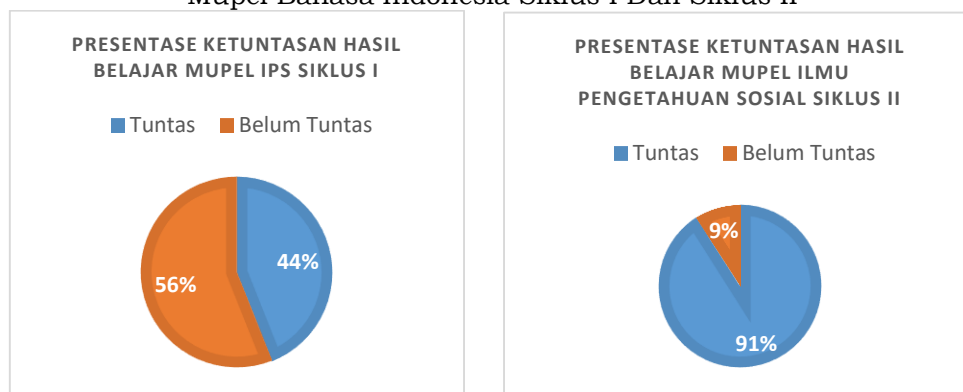
Dari Tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dari siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. Peserta didik yang tuntas pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia siklus I sebanyak 17 peserta didik atau presentase kelulusan 50% meningkat menjadi sebanyak 32 peserta didik atau presentase kelulusan 94% pada siklus II. Peserta didik yang tuntas pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siklus I sebanyak 15 peserta didik atau presentase kelulusan 44% meningkat menjadi 31 peserta didik atau 91%. Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II  
Presentase peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam diagram lingkaran berikut.



Gambar 2. Diagram Lingkaran Presentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Mupel Bahasa Indonesia Siklus I Dan Siklus II



Gambar 3. Diagram Lingkaran Presentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Mupel Ilmu Pengetahuan Sosial Siklus I Dan Siklus II

Aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Siklus	Jumlah Skor	Presentase Indikator Keberhasilan (%)
1	Siklus I	610	50%
2	Siklus II	762	91%

Dari Tabel 3, dapat diketahui bahwa pada siklus I peserta didik yang mencapai indikator keberhasilan hanya 50%. Hasil ini belum dapat memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang sebanyak  $\geq 85\%$ . Sedangkan pada siklus II presentase keberhasilan meningkat menjadi 91% dan sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

Keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. peningkatan tersebut dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru

No	Siklus	Jumlah Skor	Kriteria
1	Siklus I	93	C = Cukup
2	Siklus II	128	A = Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, maka dapat diketahui bahwa pada siklus I keterampilan mengajar guru hanya mencapai total skor 93 dengan kriteria C (Cukup). Hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian dengan kriteria sekurang-kurangnya baik. Sedangkan pada siklus II, keterampilan mengajar guru mencapai total skor 128 dengan kriteria A (Sangat Baik). Dengan demikian, keterampilan mengajar guru pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

### Pembahasan

Pembelajaran tanpa menggunakan model yang tepat atau bervariasi menyebabkan hasil belajar tema 7. Indahnya Kebudayaan di Negeriku peserta didik kelas IV di SDN Gajahmungkur 04 Semarang masih rendah. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki masalah pembelajaran yang terjadi tersebut.





Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada tema 7 subtema 1 peserta didik kelas IV dengan jumlah 34 peserta didik diperoleh hasil bahwa 13 peserta didik dinyatakan tuntas dan 21 peserta didik dinyatakan belum tuntas pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diperoleh hasil bahwa 15 peserta didik dinyatakan tuntas dan 19 lainnya dinyatakan belum tuntas. Ketuntasan ini dilihat dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 67.

Tindakan yang dilakukan dalam mengatasi masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan model Discovery Learning berbantu permainan orang-orangan. Model Discovery Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk menemukan dan menyelidiki sendiri suatu pengetahuan melalui pengamatan, percobaan, dan proses pembelajaran aktif lainnya. Discovery Learning didasari oleh teori belajar kognitivisme dari Bruner. Bruner berpendapat bahwa belajar akan berjalan baik dan kreatif jika peserta didik dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan tertentu (Wiatmoko, 2008). Permainan orang-orangan adalah permainan berbentuk gambar dua dimensi dimana cara memainkannya adalah dengan memasang gambar-gambar yang sesuai dengan keragaman budaya suatu daerah di Indonesia.

Penerapan model Discovery learning berbantu permainan orang-orangan pada materi keragaman budaya Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Stimulation, guru memberikan rangsangan dengan mengamati gambar, mengajukan pertanyaan dan/atau membaca buku yang sesuai materi ajar.
2. Problem statement, peserta didik diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan sebanyak-banyaknya tentang materi ajar, kemudian salah-satu pertanyaan dipilih untuk dirumuskan hipotesisnya.
3. Data collecting, peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang mendukung identifikasi masalah dan hipotesis. Peserta didik mencari informasi melalui membaca buku, membaca majalah, dan mencari di internet.
4. Data processing, peserta didik menganalisis informasi yang telah ditemukan dengan mengerjakan tugas-tugas di lembar kerja peserta didik dan memasang permainan orang-orangan sesuai informasi yang diperoleh.
5. Verification, peserta didik dengan bimbingan guru menguji hipotesis dengan hasil analisis data.
6. Generalization, peserta didik dengan bimbingan guru menarik kesimpulan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 pertemuan setiap siklusnya. Pembelajaran dengan model Discovery Learning berbantu permainan orang-orangan membuat peserta didik tertarik dengan proses pembelajaran. Peserta didik terlihat aktif mencari dan menemukan sendiri informasi dari internet, buku, dan majalah. Peserta didik juga terlihat semangat dalam memasang permainan orang-orangan sesuai kebudayaan daerah di Indonesia yang diperoleh.

Pada siklus I hasil belajar peserta didik belum mencapai presentase kelulusan 85%, presentase aktivitas belajar peserta didik belum mencapai 85% sekurang-kurangnya kategori aktif, dan keterampilan guru belum mencapai kriteria baik. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan dengan siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan berbagai perbaikan-perbaikan dari hasil refleksi siklus I.

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan siklus II, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia terjadi peningkatan presentase ketuntasan sebanyak 44%, yaitu 50% dari siklus I menjadi 94% pada siklus II yang artinya hanya 2 peserta didik yang belum tuntas pada mupel Bahasa Indonesia. Sedangkan pada mupel Ilmu Pengetahuan Sosial terjadi peningkatan presentase ketuntasan sebanyak 47%, dari semula 44% pada siklus I menjadi 91% pada siklus II yang artinya hanya 3 peserta didik yang belum tuntas pada mupel Ilmu Pengetahuan Sosial.



Hasil observasi juga menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada aktivitas belajar peserta didik dan keterampilan mengajar guru. Aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan presentase sebanyak 41%, dari semula 50% pada siklus I menjadi 91% pada siklus 2 yang artinya hanya 3 peserta didik yang belum mencapai kategori aktif. Keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan yang semula hanya memperoleh total skor 93 dengan kategori C (Cukup) pada siklus I meningkat menjadi total skor 128 dengan kriteria A (Sangat Baik) pada siklus II.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, pembelajaran dengan model Discovery Learning berbantu permainan orang-orangan memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) dapat memusatkan perhatian peserta didik pada tugas atau kegiatan yang harus mereka lakukan, (2) meningkatkan antusiasme atau keaktifan peserta didik dalam mencari informasi dari majalah ataupun internet, (3) meningkatkan antusiasme atau keaktifan peserta didik dalam memasang permainan orang-orangan sesuai budaya suatu daerah, (4) pembelajaran menjadi menyenangkan karena adanya permainan, (5) adanya sumber dan bahan ajar yang bervariasi membuat peserta didik lebih semangat dalam mencari informasi, serta (6) mempermudah peserta didik dalam mengidentifikasi dan mengenali keragaman budaya suatu daerah di Indonesia.

## **PENUTUP**

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat diketahui bahwa model Discovery Learning berbantu permainan orang-orangan dapat meningkatkan hasil belajar tema 7 pada peserta didik SDN Gajahmungkur 04 Semarang. Peningkatan hasil belajar muatan pelajaran Bahasa Indonesia dari siklus I mengalami peningkatan presentase ketuntasan pada siklus II, yaitu 50% meningkat menjadi 94% yang artinya hanya 2 peserta didik yang belum tuntas. Sedangkan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari siklus I mengalami peningkatan presentase ketuntasan pada siklus II, yaitu 44% meningkat menjadi 91% yang artinya hanya 3 peserta didik yang belum tuntas. Hasil pengamatan pada aktivitas belajar peserta didik dan keterampilan mengajar guru juga mengalami peningkatan pada siklus II. Aktivitas belajar peserta didik pada siklus I memperoleh presentase indikator keberhasilan sebanyak 50% meningkat menjadi 91% pada siklus II. Sedangkan keterampilan guru pada siklus I mendapat total skor 93 dengan kriteria C (Cukup) meningkat menjadi 128 dengan kriteria A (Sangat Baik) pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model Discovery Learning berbantu permainan orang-orangan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik serta keterampilan mengajar guru pada pembelajaran tema 7 di kelas IV SDN Gajahmungkur 04 Semarang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Kadir, dan Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniasih, dan Sani. 2014. *Strategi-Strategi Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Rumini. 2015. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas 4 SDN Kutoharjo 01 Pati Kabupaten Pati Semester 1 Tahun Ajaran 2014-2015*. <file:///C:/Users/IP33014AST%20AMD%20A4/Downloads/RUMINI%20SD%20KUTOHARJO%20PATI.pdf>. diakses 3 Maret 2019.
- Setianingrum, Sri. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Discovery Learning Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. <file:///C:/Users/IP33014AST%20AMD%20A4/Downloads/SRI%20SETIANINGRUM.pdf>.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 115. Sekretariat Negara. Jakarta. Diakses 3 Maret 2019.
- Wiatmoko. 2008. <http://digilib.uinsby.ac.id/8078/5/Bab2.pdf>. Diakses 5 Maret 2019.