

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian tentang pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Based Learning* terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik pada Pembelajaran PKn di kelas V SDN 05 Sawahan. Nilai rata-rata peningkatan pengetahuan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kompetensi pengetahuan kelas kontrol. Perhitungan uji kesamaan dua rata-rata pada kompetensi pengetahuan diperoleh $t_{hitung}=2,07$ dan $t_{hitung} = 2,09$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,00$. Untuk uji regresi dan korelasi pada kompetensi pengetahuan didapatkan $r = 0,71$, $KD = 50,41\%$, dan $r = 0,507$, $KD = 25,77\%$. Artinya Model Pembelajaran *Discovery Based Learning* memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan sebesar 50,41% sedangkan sisanya 49,59% ditentukan oleh variabel lain. sehingga hipotesis kerja diterima, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang berarti Model Pembelajaran *Discovery Based Learning* jika ditinjau pada kompetensi pengetahuan pada taraf nyata 0,05.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah didapatkan pada penelitian, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Diharapkan para guru kelas dapat memanajemen waktu dalam pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat tercapai, karena penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Based Learning* membutuhkan waktu yang maksimal.

2. Selama melakukan observasi aktivitas siswa terasa agak sulit dilakukan, karena observernya masih sedikit, oleh karena itu dibutuhkan observer yang lebih banyak lagi agar setiap siswa dapat terpantau secara baik dan mendapatkan penilaian yang maksimal.
3. Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Based Learning* akan lebih efektif apabila sebelumnya peserta didik telah memiliki pengetahuan awal tentang konsep dan prinsip pada materi PKn yang akan dipelajari

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*.
- Faizi, M. (2018). *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Jogjakarta : Diva Press, 2013. (hal.12).
- Fitri, I. (2016). *Hakikat Dan Perkembangan Kurikulum Pendidikan IPS SD*
- Hamalik, O. 2018. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdayana, J. 2019. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor. Ghalia Indonesia
- Hidayati dan Mujinem. 2018. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Jihad, A. dan Abdul Haris. 2020. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kiranawati. 2017. Metode Role Playing. Diambil dari : <http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/metode-role-playing>.
- Mulyasa, E. H. 2019. *Guru dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Putra, Rizema. 2020. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta:Divya Press.
- Rahmat, A. (2020) *Pengantar Pendidikan: Teori, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Manajemen Qolbun Salim. (hal.2).
- Sapriya. 2019. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya. (hal.10).
- Sudjana. 2019. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2021. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2018. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutikno, S. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Sutikno, S . 2017. *Metode & Model-model Pembelajaran*. Mataram: Holistika Lombok
- Suyono., & Hariyanto. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya. (hal. 121).

- Taneo, S. P. 2018. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Taniredja. (2017). *Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. (hal. 42).
- Tarigan, A. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui*. Abstract of Undergraduate, Faculty of Education, Riau University, 2016
- Uno, Hamzah B. (2017). *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wilujeng, K. 2019. *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember*. 2015
- Winastwan, G., & Sunarto. (2020). ***Pakematik Strategy Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK***. Jakarta: Flex Media Komputindo.
- Winataputra, U. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas terbuka. (hal. 1-10)