



**KEEFEKTIFAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN LAGU TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS I SDN GUGUS BUDI UTOMO
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Supriyanto
1401415108**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Discovery learning* Berbantuan Lagu terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN Gugus Budi Utomo Kota Semarang", karya:

Nama : Supriyanto

NIM : 1401415108

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNNES

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Semarang, Juli 2019

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Penguji



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198501152008122005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Discovery Learning Berbantuan Lagu Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN Gugus Budi Utomo Kota Semarang”, karya:

nama : Supriyanto

NIM : 1401415108

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNNES

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Selasa, tanggal 23 Juli 2019.

Semarang, Juli 2019

Panitia Ujian



Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd
NIP. 49590821 198403 1 001

Penguji I,

Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn.
NIP 198102232008122005

Sekretaris

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 19600820 198703 1 003

Penguji II,

Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd.
NIP 197903282005011001

Penguji III,

Putri Yamarita Sutikno, S.Pd., M.Sn.
NIP 198501152008122005

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Supriyanto

NIM : 1401415108

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Keefektifan Model *Discovery Learning* Berbantuan Lagu
terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I
SDN Gugus Budi Utomo Kota Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 Juli 2019

Peneliti,



Supriyanto
NIM 1401415108

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan, anda dapat mengubah dunia” (Nelson Mandela)
2. “Membaca merupakan bagian terpenting dalam hidup” (Supriyanto)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT skripsi ini di persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Sukarmin dan Ibu Hartini.
2. Almamater Prodi PGSD FIP Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model *Discovery Learning* Berbantuan Lagu Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN Gugus Budi Utomo Kota Semarang”. Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, Yang telah memberikan tauladan dalam kehidupan di dunia dan akhirat. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan atas bantuan dari banyak pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing Skripsi;
5. Dr. Deasylina da Ary, S.Pd., M.Sn., Penguji I dan Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd., Penguji II;
6. Tri Wahyuni, S.Pd., M.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Kedungpane 01 Semarang;
7. Purnama, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Kedungpane 02 Semarang;
8. Utoyo, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Jatibarang 03 Semarang;
9. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga semua pihak yang membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna sehingga kepada pembaca, kiranya dapat memberikan kritik dan saran yang sifatnya membangun dan sebagai perbaikan berikutnya.

Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri pribadi peneliti, almamater, bangsa dan agama sebagai peningkatan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Terima kasih.

Semarang, 23 Juli 2019

Peneliti,

Supriyanto

NIM 1401415108

ABSTRAK

Supriyanto. 2019. *Keefektifan Model Discovery Learning Berbantuan Lagu Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sdn Gugus Budi Utomo Kota Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. 450 halaman.

Ditemukan data di lapangan masih banyak siswa kelas 1 yang belum dapat membaca. Dan dihadapkan dengan materi pembelajaran yang cukup banyak. Sehingga diperlukan sebuah solusi dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu penerapan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap muatan bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan: (1) Menguji keefektifan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang. (2) Menguji keefektifan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang

Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Grup Design*, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti. Subjek penelitian ini adalah kelas 1, yang menggunakan 3 kelas penelitian, terbagi menjadi kelas uji coba di SD Negeri Kedungpane 1 Semarang, kelas eksperimen di SD Negeri Kedungpane 2 Semarang, kelas kontrol di SD Negeri Kedungpane 1 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji T-test, dan N-gain.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai antara angket awal minat belajar dan angket akhir minat belajar kelas eksperimen. Dan terdapat perbedaan rata-rata nilai antara angket awal minat belajar dan angket akhir minat belajar kelas kontrol. Hasil peningkatan minat belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang mengalami peningkatan minat belajar yang kecil diperkuat dengan perhitungan N-Gain terhadap minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 22,80 termasuk dalam kategori rendah. Hasil belajar kelas eksperimen terdapat perbedaan rata-rata nilai antara pretest kelas eksperimen dan posttest kelas eksperimen. Hasil belajar kelas kontrol terdapat perbedaan rata-rata nilai antara pretest kelas kontrol dan posttest kelas kontrol. Terdapat perbedaan selisih rata-rata yang cukup besar antara kelas eksperimen dan kontrol diperkuat dengan hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 60,92 termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol sebesar 49,57 termasuk dalam kategori kurang efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dalam penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Lagu, sehingga memperkuat penerimaan hipotesis kedua bahwa model *Discovery Learning* berbantuan Lagu efektif terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang.

Kata Kunci: *discovery learning; minat; hasil belajar.*

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi masalah.....	8
1.3. Pembatasan Masalah	9
1.4. Perumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teori	14
2.1.1 Hakikat Belajar	14
2.1.1.1 Pengertian Belajar.....	14
2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar	15
2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar	16
2.1.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	18

2.1.2	Hakikat Pembelajaran.....	19
2.1.3	Model <i>Discovery Learning</i>	19
2.1.3.1	Pengertian Model Pembelajaran	19
2.1.3.2	Pengertian Model <i>Discovery Learning</i>	22
2.1.3.3	Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	23
2.1.3.4	Keuntungan Menggunakan <i>Discovery Learning</i>	26
2.1.4	Media Pembelajaran.....	27
2.1.4.1	Lagu	28
2.1.5	Minat Belajar	29
2.1.5.1	Pengertian Minat Belajar	29
2.1.5.2	Jenis-jenis Minat Belajar	30
2.1.5.3	Ciri-ciri Minat Belajar.....	31
2.1.5.4	Indikator Minat Belajar.....	32
2.1.6	Hasil Belajar.....	33
2.2	Kajian Empiris	34
2.3	Kerangka Berpikir	51
2.4	Hipotesis Penelitian.....	54
	BAB III METODE PENELITIAN.....	55
3.1	Jenis dan Desain Eksperimen.....	55
3.2	Prosedur penelitian.....	57
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	66
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	66
3.5	Variabel Penelitian	67
3.5.1	Variabel Independen.....	67
3.5.2	Variabel Dependen	68
3.5.3	Variabel Kontrol	68
3.6	Definisi Operasional Variabel.....	69
3.6.1	Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Lagu.....	69
3.6.2	Minat Belajar.....	69
3.6.3	Hasil Belajar	70
3.6.4	Materi Pelajaran Bahasa Indonesia	70

3.7	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen.....	70
3.7.1	Teknik Tes.....	70
3.7.2	Teknik Non Tes	71
3.7.2.1	Wawancara	71
3.7.2.2	Kuesioner (Angket).....	72
3.7.2.3	Observasi	73
3.7.2.4	Dokumentasi.....	74
3.7.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	74
3.8	Uji Coba instrumen, Validitas, Reliabilitas, Daya beda dan Kesukaran... 76	
3.8.1	Uji Coba Instrument.....	76
3.8.2	Validitas.....	76
3.8.2.1	Validitas Isi.....	76
3.8.2.2	Validitas Konstrak	78
3.8.2.3	Reliabilitas	78
3.8.2.4	Uji Daya Beda.....	79
3.8.2.5	Taraf kesukaran.....	81
3.9	Analisis Data	82
3.9.1	Analisis Data awal/Uji Persyaratan analisis	82
3.9.1.1	Uji Normalitas Data Pra Penelitian	83
3.9.1.2	Uji Homogenitas	83
3.9.1.3	Kesamaan Rata-Rata	84
3.9.2	Analisis Data Akhir.....	85
3.9.2.1	Uji Normalitas Data Akhir.....	85
3.9.2.1	Uji Homogenitas Data Akhir	86
3.9.3	Uji Hipotesis	87
3.9.3.1	Uji T untuk Sampel Berpasangan.....	87
3.9.3.2	Uji N-Gain	88
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	90
4.1	Hasil Penelitian	90
4.1.1	Gambaran Umum Subjek Penelitian	90

4.1.2	Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian	91
4.1.2.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	91
4.1.2.2	Kelas Eksperimen	95
4.1.2.3	Kelas Kontrol	103
4.1.3	Deskripsi Data Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Lagu	108
4.1.4	Deskripsi Minat Belajar Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	109
4.1.4.1	Deskripsi Minat Belajar Awal Kelas Eksperimen	110
4.1.4.2	Deskripsi Minat Belajar Awal Kelas Kontrol	112
4.1.5	Deskripsi Minat Belajar Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	114
4.1.5.1	Deskripsi Minat Belajar Akhir Kelas Eksperimen	114
4.1.5.2	Deskripsi Minat Belajar Akhir Kelas Kontrol	116
4.1.6	Deskripsi Hasil Belajar (<i>Pretest</i>)	118
4.1.6.1	Deskripsi Hasil Belajar (<i>Pretest</i>) Kelas Ekperimen	119
4.1.6.2	Deskripsi Hasil Belajar (<i>Pretest</i>) Kelas Kontrol	120
4.1.7	Deskripsi Hasil Belajar (<i>Postest</i>)	123
4.1.7.1	Deskripsi Hasil Belajar (<i>Postest</i>) Kelas Ekperimen	123
4.1.7.2	Deskripsi Hasil Belajar (<i>Postest</i>) Kelas Kontrol	125
4.1.8	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian	127
4.1.8.1	Analisis Data Awal	128
4.1.8.2	Uji Normalitas Data Awal	129
4.1.8.3	Uji Homogenitas Data Awall	131
4.1.8.4	Analisis Data Akhir	135
4.1.8.5	Uji Normalitas Data Akhir Kelas	136
4.1.9	Uji Hipotesis	139
4.1.9.1	Uji T untuk Sampel Berpasangan	139
4.1.9.1	Uji N-Gain	146
4.2	Pembahasan	153
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	154
4.2.1.1	Hasil Analisis Minat Belajar Awal	154
4.2.1.2	Hasil Analisis Minat Belajar Akhir	155

4.2.1.3 Hasil Belajar (<i>Pretest</i>) Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	157
4.2.1.4 Hasil Belajar (<i>Postest</i>) Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	158
4.3 Implikasi Penelitian.....	164
4.3.1 Implikasi Teoritis	165
4.3.2 Implikasi Praktis.....	167
4.3.3 Implikasi Pedagogis	168
BAB V PENUTUP	169
5.1 Simpulan	169
5.2 Saran.....	171
5.2.1 Bagi Guru	171
5.2.2 Bagi Sekolah	172
DAFTAR PUSTAKA	173
LAMPIRAN	177

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data	76
Tabel 3.2 Kriteria Skor N-Gain.....	89
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	94
Tabel 4.1 Nilai Pengamatan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Lagu.....	110
Tabel 4.2 Distribusi Nilai Minat Belajar Awal Siswa Kelas Eksperimen.....	111
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Awal Siswa Kelas Eksperimen....	112
Tabel 4.4 Distribusi Nilai Minat Belajar Awal Siswa Kelas Kontrol.....	113
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Awal Siswa Kelas Kontrol.....	113
Tabel 4.6 Distribusi Nilai Minat Belajar Akhir Kelas Eksperimen.....	115
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akhir Siswa Kelas Eksperimen...	116
Tabel 4. 8 Distribusi Nilai Minat Belajar Akhir Siswa Kelas Kontrol.....	117
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akhir Siswa Kelas Kontrol.....	118
Tabel 4.10 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	120
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	121
Tabel 4.12 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	122
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	122
Tabel 4.14 Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	125
Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen.....	126
Tabel 4.16 Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	126
Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	127
Tabel 4.18 Analisis Uji Normalitas Data Nilai <i>Pretest</i> Siswa.....	130
Tabel 4.19 Analisis Uji Normalitas Data Nilai Angket Awal Siswa.....	131
Tabel 4. 20 Analisis Uji Homogenitas Data Nilai <i>Pretest</i> Siswa.....	132
Tabel 4.21 Analisis Uji Homogenitas Data Nilai Angket Awal Siswa.....	133
Tabel 4.22 Analisis Uji Kesamaan Rata-Rata Nilai Angket Awal Siswa.....	136
Tabel 4.23 Analisis Uji Normalitas Data Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....	138
Tabel 4.24 Analisis Uji Normalitas Data Nilai Angket Akhir Siswa.....	138
Tabel 4.25 Analisis Uji Homogenitas Data Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....	139

Tabel 4.26 Analisis Uji Homogenitas Data Nilai Angket Akhir Siswa.....	140
Tabel 4.27 Analisis Uji Perbedaan Rata-Rata	140
Tabel 4.28 Analisis Uji Perbedaan Rata-Rata	143
Tabel 4.29 Analisis Uji Perbedaan Rata-Rata	145
Tabel 4.30 Analisis Uji Perbedaan Rata-Rata	146
Tabel 4.31 Rata-Rata Hasil Belajar Bahasa Indonesia	148
Tabel 4.32 Uji N- Gain Nilai Hasil Belajar	149
Tabel 4.33 Rata-Rata Minat Belajar Bahasa Indonesia	151
Tabel 4.34 Uji N- Gain Nilai Minat Belajar	153

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	53
Bagan 2.2 Hipotesis Penelitian	54
Bagan 3.2 Hubungan Antara Variabel Bebas, Terikat dan Kontrol	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Nonequivalent Control Grup Design</i>	57
Gambar 4.1 Nilai Angket Awal Minat Belajar	114
Gambar 4.2 Nilai Angket Akhir Minat Belajar	119
Gambar 4.3 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	123
Gambar 4.4 Nilai <i>Postest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	128
Gambar 4.5 Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia	148
Gambar 4.6 rata-rata nilai minat Belajar Bahasa Indonesia	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nilai Ujian Akhir Semester.....	180
Lampiran 2	Uji Normalitas Nilai Uas Bahasa Indonesia.....	182
Lampiran 3	Uji Normalitas Nilai Uas Bahasa Indonesia.....	184
Lampiran 4	Uji Normalitas Nilai Uas Bahasa Bahasa Indonesia	186
Lampiran 5	Uji Homogenitas Nilai Uas Sdn Gugus Budi Utomo.....	188
Lampiran 6	Daftar Nama Siswa Kelas I Sdn Kedungpane 01.....	189
Lampiran 7	Daftar Nama Siswa Kelas I Sdn Kedungpane 02.....	190
Lampiran 8	Daftar Nama Siswa Kelas I Sdn Jatibarang 03	191
Lampiran 9	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	192
Lampiran 10	Lembar Observasi	194
Lampiran 11	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 1	197
Lampiran 12	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen 2	240
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol 1	270
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol 1	312
Lampiran 15	Uji Coba Angket Minat Belajar	341
Lampiran 16	Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar	343
Lampiran 17	Analisis Uji Validitas Angket Minat Belajar	345
Lampiran 18	Analaisis Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar.....	347
Lampiran 19	Kisi-Kisi Uji Coba Soal Evaluasi Bahasa Indonesia.....	348
Lampiran 20	Uji Coba Soal Evaluasi	358
Lampiran 21	Kunci Jawab Uji Coba Soal Evaluasi.....	366
Lampiran 22	Pedoman Penskoran Uji Coba Soal Evaluasi.....	367
Lampiran 23	Analisis Data Hasil Uji Coba Soal Evaluasi	368
Lampiran 24	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	372
Lampiran 25	Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar	373
Lampiran 26	Angket Minat Belajar	374
Lampiran 27	Kisi-Kisi Soal Evaluasi (<i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i>).....	376
Lampiran 28	Soal Evaluasi (<i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i>).....	385
Lampiran 29	Kunci Jawaban Soal Evaluasi	391

Lampiran 30	Pedoman Penskoran Soal Evaluasi	392
Lampiran 31	Tabulasi Angket Awal Minat Belajar	393
Lampiran 32	Tabulasi Angket Awal Minat Belajar	395
Lampiran 33	Uji Prasyarat Angket Awal Minat Belajar	398
Lampiran 34	Tabulasi Penskoran <i>Pretest</i> Siswa	400
Lampiran 35	Tabulasi Penskoran <i>Pretest</i> Siswa	402
Lampiran 36	Uji Prasyarat <i>Pretest</i> Siswa	404
Lampiran 37	Daftar Nilai Evaluasi Kelas Eksperimen.....	405
Lampiran 38	Daftar Nilai Evaluasi Kelas Kontrol	407
Lampiran 39	Daftar Nilai Membaca Kelas Eksperimen.....	408
Lampiran 40	Daftar Nilai Membaca Kelas Kontrol	409
Lampiran 41	Tabulasi Angket Akhir Minat Belajar	410
Lampiran 42	Tabulasi Angket Akhir Minat Belajar.....	412
Lampiran 43	Uji Prasyarat Angket Akhir Minat Belajar.....	414
Lampiran 44	Tabulasi Penskoran <i>Postest</i> Siswa	415
Lampiran 45	Tabulasi Penskoran <i>Postest</i> Siswa	417
Lampiran 46	Uji Prasyarat <i>Postest</i> Siswa	419
Lampiran 47	Uji Hipotesis.....	419
Lampiran 48	Pedoman Wawancara	424
Lampiran 49	Lembar Angket Minat Belajar Siswa.....	428
Lampiran 50	Lembar <i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i> Siswa	433
Lampiran 51	Lembar Validasi Instrumen.....	435
Lampiran 52	Surat Ijin Penelitian	443
Lampiran 53	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	445
Lampiran 54	Dokumentasi Penelitian	448

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Susanto (2013:85) menyebutkan pendidikan merupakan cara yang telah tersusun dan diatur, yang berjalan kontinu selamanya untuk menciptakan siswa menjadi manusia yang berwawasan luas dan memiliki sikap yang bijaksana. Pendidikan hendaklah berpusat pada cara mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa, seperti pengembangan dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sekolah dasar adalah kesempatan pertama untuk siswa dalam meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Di sekolah dasar siswa memperoleh pengenalan dan pembiasaan belajar. Guru memiliki tugas yang penting supaya dapat mengembangkan budaya belajar yang bagus bagi siswa, supaya memiliki kompetensi-kompetensi untuk meningkatkan kemampuan diri mereka (Susanto, 2016:242).

Hal ini berbeda dengan fakta pembelajaran di sekolah selama ini. Faktanya permasalahan yang ada di kelas I SD N Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang. Dari hasil wawancara guru berpendapat bahwa siswa kelas 1 masih dalam tahap pembiasaan dari TK ke SD yang masih dalam tahap belajar membaca, menulis dan berhitung. Sebagian besar siswa kelas 1 masih mengalami kesulitan dalam membaca. Untuk mengenal hingga dapat mengeja kata siswa membutuhkan

waktu hingga satu bulan lebih. Padahal metode yang digunakan guru untuk mengajarkan membaca sudah menggunakan metode *Struktural Analitik Sintetik* (SAS). Siswa yang masih belum dapat membaca dengan lancar harus berhadapan dengan materi pembelajaran yang sudah cukup luas. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik kesulitan untuk mengerti isi dari materi dan menghafal materi yang sedang dipelajari.

Terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia, karena di kelas rendah materi Bahasa Indonesia tidak hanya tentang Bahasa Indonesia tapi terdapat juga tentang materi IPA dan IPS di dalamnya. Hal tersebut membuat materi Bahasa Indonesia menjadi lebih luas dari seharusnya. Hal tersebut membuat minat siswa untuk belajar Bahasa Indonesia cukup rendah, yang disebabkan oleh banyaknya bacaan dan materi-materi yang cukup luas.

Hal tersebut tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Proses dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi.

Di kutip dari "Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal" 21 ayat 2 yaitu "Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan dengan mengembangkan budaya membaca dan menulis". Tapi dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum lancar membaca bahkan ada yang belum bisa membaca tetapi tetap mengikuti pembelajaran dengan materi yang

sudah cukup banyak tersebut. Belum maksimalnya usaha untuk membantu siswa agar dapat membaca dengan lancar supaya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal dan memperoleh hasil belajar yang maksimal pula.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 16 mengenai kurikulum, yaitu "seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Kurikulum digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun kurikulum tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya implementasi berupa pembelajaran. Pembelajaran menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 1 ayat 19 adalah "proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Dalam kenyataanya proses pembelajaran selama ini masih menggunakan model pembelaran konvensional, model yang digunakan masih belum optimal dan bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar. Jarang bagi guru menggunakan model-model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif, menyenangkan dan terstruktur. Kesulitan-kesulitan dalam memilih dan menemukan model yang tepat dengan materi yang ada, dan kesulitan dalam penyusunan perangkat pembelajaran sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013.

Hal ini ditunjukkan dari kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Karakteristik siswa kelas 1 yang masih suka bermain dan berbuat gaduh di dalam kelas, maka untuk mencegah hal tersebut

sering kali guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas. Dengan belum optimalnya penggunaan model-model pembelajaran yang bervariasi cara guru untuk membuat siswa lebih aktif, memotivasi siswa dan membuat siswa memperhatikan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan bernyanyi dan bertepuk tangan. Meski hal tersebut dapat memotivasi dan mengambil perhatian siswa tapi hal tersebut mengakibatkan berkurangnya waktu untuk menyampaikan materi, sehingga target indikator pembelajaran tidak tercapai atau cuma sekilas karena kekurangan waktu yang terpotong untuk bernyanyi dan mengkondisikan siswa.

Hal ini tidak sesuai dengan Pembelajaran menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 ayat 1, yang menyebutkan pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar masih suka bermain, rasa penasaran yang tinggi, mudah termotivasi oleh orang disekitarnya, dan suka membuat kelompok. Pembelajaran seharusnya kondusif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Suasana kondusif dan menyenangkan dapat tercipta dengan memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran, yaitu: prinsip motivasi, menemukan, pemusatan perhatian, keterpaduan, latar belakang, pemecahan masalah, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, perbedaan individu, dan hubungan sosial (Susanto, 2013:86).

Berdasarkan semua prinsip tersebut terdapat dua prinsip yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, yaitu prinsip motivasi dan prinsip menemukan. Prinsip motivasi adalah cara guru menciptakan semangat belajar siswa, dari dalam dan luar diri siswa, supaya anak belajar dengan maksimal sesuai kemampuan yang dimiliki. Sedangkan, prinsip menemukan adalah proses mencari kemampuan siswa untuk mencari, mengembangkan hasil yang di dapat dalam bentuk fakta dan informasi (Susanto, 2013:87).

Hal tersebut tidak sesuai dengan yang terjadi di lapangan, pembelajaran yang digunakan selama ini lebih berpusat pada guru. Model pembelajaran yang kurang sesuai membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuannya masing-masing.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, diperlukan adanya suatu cara untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah dasar. Jadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan Model Discovey Learning berbantuan lagu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Discovery learning* yaitu model pembelajaran yang memfokuskan siswa supaya dapat menemukan sendiri konsep pengetahuan dari suatu materi. Dalam proses pembelajaran siswa dibimbing untuk melaksanakan tahapan-tahapan proses pembelajaran dari tahap mengamati hingga menyusun hasil penemuannya menjadi konsep pengetahuan. Keuntungan dari menggunakan model *discovery learning* yaitu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan potensi kognitif dan keterampilan, menumbuhkan suasana yang menyenangkan pada siswa, meningkatkan konsep dasar, dan dapat meningkatkan

percaya diri karena memperoleh kepercayaan bekerja sama (Widiasworo, 2018:146).

Diharapkan dengan menerapkan Model *Discovery Learning* berbantuan lagu terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa dapat merasa senang, nyaman selama mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemampuan membaca siswa, sehingga dengan kemampuan membaca yang meningkat akan mudah bagi siswa untuk memahami materi pelajaran. Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah dilakukan oleh Wati, dkk (2018) dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Lagu Terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Payakumbuh”. Penggunaan model *discovery learning* berfungsi untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks puisi dapat dibantu menggunakan media, salah satunya media lagu.

Lagu sebagai salah satu media pembelajaran sangat berpengaruh pada daya kreatif siswa. Media lagu dalam pembelajaran adalah sebagai inspirasi yang dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, media lagu digunakan sebagai pencipta suasana sugesti, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi siswa untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan lagu.

Hal tersebut yang menjadi alasan bagi peneliti untuk menggunakan jurnal penelitian ini sebagai landasan penguat terhadap penelitian yang di laksanakan. Kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wati dkk adalah sama-sama menggunakan model *discovery learning* berbantuan lagu, dan perbedaan yang

dilakukan oleh peneliti adalah jika dalam penelitian ini menerapkan model *discovery learning* dengan memutar lagu asli tanpa ada perubahan di lirik, yang berfungsi sebagai stimulus dan jembatan bagi siswa untuk membayangkan suatu keadaan atau suasana. Maka untuk peneliti yang diterapkan berupa model *discovery learning* berbantuan lagu yang liriknya sudah disesuaikan dengan materi pelajaran siswa kelas 1 SDN Gugus Budi Utomo Kota Semarang. Dengan merubah liriknya berdasarkan materi yang akan diajarkan akan membuat siswa bernyanyi, bersenang-senang tapi secara tidak langsung akan menghafal dan memahami materi yang diajarkan. Dengan hal tersebut guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus menyampaikan materi yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wati, dkk dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miranti, dkk dengan judul “Penggunaan Media Lagu Anak-Anak Dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Di PAUD” Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan lagu-lagu Bahasa Inggris untuk menambah kosakata dari siswa. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Miranti, dkk adalah penggunaan media lagu dalam proses pembelajaran, dan perbedaannya adalah jika penelitian ini menggunakan lagu dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan model. Maka untuk peneliti yang diterapkan adalah model *discovery learning* berbantuan lagu yang liriknya sudah disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan merubah liriknya berdasarkan materi yang akan diajarkan akan membuat siswa bernyanyi, bersenang-senang tapi secara tidak langsung akan menghafal dan memahami materi yang diajarkan. Dengan hal

tersebut guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus menyampaikan materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul” Keefektifan Model *Discovery learning* Berbantuan Lagu terhadap Minat dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN Gugus Budi Utomo Kota Semarang”. Pemilihan lokasi penelitian di Gugus Budi Utomo dikarenakan permasalahan yang ada sama seperti permasalahan yang peneliti temukan saat peneliti melakukan PPL.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas, identifikasi masalah yang dikemukakan antara lain:

- 1.2.1. Masih banyak siswa kelas 1 yang masih mengalami kesulitan dalam membaca.
- 1.2.2. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.
- 1.2.3. Rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia
- 1.2.4. Penggunaan model pembelajaran belum optimal
- 1.2.5. Belum maksimalnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, ditunjukkan dari kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia
- 1.2.6. Hasil belajar Bahasa Indonesia rendah

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, peneliti membatasi pada permasalahan yang lebih fokus pada model pembelajaran yang selama ini digunakan kurang optimal yang mengakibatkan belum maksimalnya partisipasi peserta didik kelas I SD di Gugus Budi Utomo. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui keefektifan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.4.1. Apakah model *discovery learning* berbantuan lagu efektif terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang?

1.4.2. Apakah model *discovery learning* berbantuan lagu efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1.5.1. Menguji keefektifan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang.

1.5.2. Menguji keefektifan model *discovery learning* berbantuan lagu terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna memaksimalkan proses pembelajaran agar lebih efektif. Dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan lagu diharapkan saat proses pembelajaran berlangsung akan lebih menyenangkan, efektif dan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menghafal materi. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat teoritis

Discovery learning yaitu model pembelajaran yang memfokuskan siswa supaya dapat menemukan sendiri konsep pengetahuan dari suatu materi. Dalam proses pembelajaran siswa dibimbing untuk melaksanakan tahapan-tahapan proses pembelajaran dari tahap mengamati hingga menyusun hasil penemuannya menjadi konsep pengetahuan. Keuntungan dari menggunakan model *discovery learning* yaitu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan potensi kognitif dan keterampilan, menumbuhkan suasana yang menyenangkan pada siswa, meningkatkan konsep dasar, dan dapat meningkatkan percaya diri karena memperoleh kepercayaan bekerja sama (Widiasworo, 2018:146).

Melalui penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi guru, dengan pembelajaran berbantuan lirik lagu yang sudah disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Penerapan model *Discovery learning* berbantuan lagu yang

dilakukan oleh guru dapat membuat siswa senang dalam proses pembelajaran. Sambil bernyanyi siswa yang tadinya belum dapat membaca akan terbantu dan dapat menemukan kata-kata baru yang belum diketahuinya, sehingga yang tadinya belum dapat membaca akan menjadi dapat membaca dengan menemukan sendiri konsep kosakata yang dianggap sulit atau baru dijumpai. Dengan berbantuan lagu siswa dapat menemukan sendiri konsep materi yang terkandung dalam lirik lagu yang dinyanyikan. Menemukan konsep materi dengan menyanyikan lagu tersebut akan membuat motivasi untuk belajar dan rasa ingin tahunya meningkat.

Setelah menemukan konsep kosakata baru atau yang dianggap sulit siswa berusaha untuk menemukan contoh-contoh baru berdasarkan pemahamannya tersebut. Hal ini membuat siswa untuk selalu mencoba dan akhirnya bisa. Belajar sambil bernyanyi menciptakan suasana menyenangkan yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, dengan sendirinya siswa paham dan dapat membaca secara lancar, dengan dapat membaca meningkatkan pemahaman dari materi yang terkandung dalam lirik lagu sesuai materi yang ada. Hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan adanya penelitian ini guru dapat mengajar dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan dan bervariasi, meski tidak adanya peneliti. Dan penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan pendukung dan dikembangkan dengan inovasi-inovasi baru untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Dengan menggunakan pembelajaran dengan model *Discovery learning* berbantuan lagu, guru melaksanakan pembelajaran dengan bernyanyi menggunakan lagu yang liriknya sudah disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Dengan proses pembelajaran tersebut menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran. Setelah minat tersebut tumbuh siswa dapat menemukan suatu permasalahan sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu, yang mengakibatkan rasa untuk belajar meningkat, dari yang sebelumnya belum dapat membaca atau belum lancar membaca menjadi dapat membaca, dengan meningkatnya pengetahuan kognitif siswa maka akan mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

1.6.2.2 Bagi Guru

Menggunakan model *Discovery learning* berbantuan lagu guru menemukan model yang tepat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan lagu siswa bernyanyi sambil belajar, hal ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman dalam proses pembelajaran. Bernyanyi menggunakan lagu yang sudah diubah liriknya, siswa secara tidak langsung akan mulai menghafal dan memahami lirik tersebut yang berisi materi-materi pelajaran, sehingga hal tersebut dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi. Oleh sebab itu akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan kreatifitas dalam melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Dengan menerapkan model *Discovery learning* berbantuan lagu pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar siswa, membuat guru menemukan model yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015:2) belajar adalah proses perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang dilakukan seseorang, berdasarkan pengalamannya sendiri. Sementara menurut Djabidi (2016:4) belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang, jika tidak terjadi perubahan dalam dirinya maka tidak terjadi proses belajar.

Menurut Susanto (2013:4) belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang secara sengaja untuk mendapatkan suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru, yang menyebabkan perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, dan bertindak.

Penjelasan lain tentang belajar juga disampaikan menurut Euis dan Donni (2015:188) belajar adalah proses perubahan kepribadian seseorang dari hasil pengalaman antara individu dengan lingkungan.

Dalam penelitian ini pengertian belajar adalah kegiatan pokok dalam penyelenggaraan pendidikan yang menghasilkan perubahan tingkah laku dan kepribadian individu akibat pengalaman dan interaksi yang terjadi di lingkungan.

2.1.1.2. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Purwanto dalam Euis dan Donni (2015:188) ciri-ciri dari belajar adalah:

- a. Perubahan tingkah laku, perubahan dapat mengarah ke yang lebih baik tetapi ada juga mengarah ke yang lebih buruk.
- b. Perubahan terjadi melalui latihan dan pengalaman
- c. Perubahan relatif bertahan lama
- d. Perubahan tingkah laku terjadi pada aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis

Menurut Slameto (2015:3) ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah:

- a. Perubahan terjadi secara sadar.

Seseorang yang belajar akan menyadari atau merasakan suatu perubahan dalam dirinya.

- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.

Perubahan dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Perubahan tersebut akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar selanjutnya.

- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.

Perubahan yang senantiasa bertambah dan tertuju untuk mendapatkan yang lebih baik dari sebelumnya, semakin banyak belajar, semakin banyak dan semakin baik yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif adalah perubahan yang terjadi karena usaha individu bukan terjadi dengan sendirinya.

- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.

Perubahan tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap atau permanen.

- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.

Perubahan tingkah laku yang terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.

- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Seseorang yang belajar sesuatu, akan terjadi perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang ciri-ciri belajar, peneliti menggunakan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar
- b. Perubahan positif dan aktif
- c. Perubahan yang bertujuan dan terarah
- d. Perubahan bertahan lama dan kontinu

2.1.1.3. Prinsip-Prinsip Belajar

Euis dan Donni (2015:192) berpendapat bahwa belajar yang efektif bisa terjadi apabila prinsip-prinsip belajar dapat diterapkan dengan baik. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Apapun yang dipelajari oleh peserta didik harus dipelajari berdasarkan kemaunannya sendiri, bukan karena paksaan dari orang lain.
2. Tempo dan kecepatan belajar disesuaikan dengan usia dan kemampuan pengembangan diri peserta didik, karena tiap peserta didik belajar berdasarkan tempo atau kecepatannya masing-masing.

3. Peserta didik akan belajar lebih banyak jika setiap langkah belajarnya diberikan penguatan dan motivasi.
4. Penguasaan terhadap langkah pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar secara bermakna dan lebih berarti.
5. Pemberian tanggung jawab kepada peserta didik untuk mempelajari materi sesuai kemampuan dan keinginannya agar lebih termotivasi untuk belajar.

Selain prinsip-prinsip tersebut, beberapa prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah: 1) perhatian dan motivasi, 2) transfer dan retensi, 3) keaktifan, 4) keterlibatan langsung, 5) pengulangan, 6) tantangan, 7) umpan balik dan penguatan, 8) perbedaan individual.

Prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (2015:27) terbagi atas situasi yang berbeda, yaitu:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan dalam belajar
 1. siswa berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan mencapai tujuan instruksional
 2. memotivasi dan menimbulkan *reinforcement* pada siswa
 3. lingkungan belajar yang dapat mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan belajar yang efektif
 4. interaksi antara siswa dan lingkungannya
- b. Sesuai hakikat belajar
 1. belajar merupakan proses kontinu, bertahap sesuai perkembangannya
 2. belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery*
 3. belajar merupakan proses kontinguitas sehingga mendapatkan pengertian yang diinginkan

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, prinsip belajar yang sesuai dengan penelitian ini adalah belajar harus didasari pada keinginannya sendiri, siswa berpartisipasi aktif, memotivasi dan memberikan penguatan, merupakan proses kontinu, dan bertahap sesuai perkembangannya.

2.1.1.4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Rifa'i dan Anni (2015:78) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal dari peserta didik. Kondisi internal sendiri mencakup kondisi fisik; kondisi psikis; dan kondisi sosial. Untuk faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu tempat belajar, suasana lingkungan, iklim, variasi dan tingkat kesulitan materi, dan budaya masyarakat.

Slameto (2015:54) juga menggolongkan faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 2, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yang mempengaruhi belajar adalah:

1. faktor jasmaniah yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.
2. faktor psikologis yang diuraikan menjadi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
3. faktor kelelahan, baik secara jasmani maupun rohani.

Selain faktor intern, terdapat faktor ekstern yaitu:

1. faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi dengan anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan

2. faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
3. faktor masyarakat yang mencakup kegiatan siswa dalam mesyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

2.1.2 **Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran adalah pemerolehan sesuatu hal pada diri peserta didik yang dipengaruhi oleh rentetan kegiatan (Rifa'i & Anni, 2012: 167). Menurut Gagne dalam Rifa'i & Anni (2012: 157) pembelajaran adalah kegiatan-kegiatan diluar diri peserta didik yang mendorong hasrat untuk belajar. Sedangkan Sofan (2013: 34) pembelajaran adalah kegiatan peserta didik berinteraksi dengan guru, fasilitas belajar dan lingkungan sekitar untuk mendapatkan pengetahuan diiringi perubahan pada diri peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini adalah pembelajaran merupakan kegiatan-kegiatan interaksi antara peserta didik, guru, fasilitas belajar dan lingkungan yang mendorong peserta didik untuk belajar.

2.1.3 **Model *Discovery Learning***

2.1.3.1 **Pengertian Model Pembelajaran**

Model pengajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memandu

proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda (Joyce & Weill dalam Huda M, 2013:73).

Penjelasan tentang model pembelajaran juga disampaikan oleh Arends dalam Fathurrohman M, (2017:30) Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Penjelasan tentang model pembelajaran juga disampaikan oleh Soekamto dalam Shoimin (2014: 23), ia menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar, dan berfungsi bagi guru dalam merencanakan aktivitas pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran adalah serangkaian kesatuan kegiatan pembelajaran dalam implementasi pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran (Kisworo, 2016: 100).

Model pembelajaran menurut Harjanto dalam Zainal (2016:2) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik di kelas.(p.2)

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman, 2013:144).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Trianto, 2013:53)

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rencana yang dirancang oleh guru sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran juga disesuaikan dengan materi dan keadaan yang ada pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran bisa sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam proses pembelajaran merupakan bentuk kreativitas guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang semula belum bervariasi menuju pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan sesuatu yang penting dan harus dilakukan oleh guru sehingga pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna.

Sesuai dengan pendapat Erwin (2018:20) segala sesuatu jika didasari dengan rasa senang akan menimbulkan motivasi tersendiri sehingga apapun aktivitas yang dilakukan akan menjadi lebih optimal.

Pembelajaran yang menyenangkan akan lebih bermakna sehingga dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga akan lebih mudah dalam menyampaikan materi-materi pelajaran, dan siswa akan lebih mudah untuk menyerap materi pelajaran tersebut.

2.1.3.2 Pengertian Model Discovery Learning

Discovery learning yaitu model pembelajaran yang memfokuskan siswa supaya dapat menemukan sendiri konsep pengetahuan dari suatu materi. Dalam proses pembelajaran siswa dibimbing untuk melaksanakan tahapan-tahapan proses pembelajaran dari tahap mengamati hingga menyusun hasil penemuannya menjadi konsep pengetahuan. (Widiasworo, 2018:146).

Discovery Learning adalah proses pembelajaran yang berfokus pada penemuan masalah (sumber pembelajaran) yang berasal dari pengalaman-pengalaman nyata siswa (Khoirul Anam, 2015:110).

Discovery Learning adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan (Oemar dalam Muhammad T. A, 2016:26).

Discovery Learning adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun sesuatu terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya mereka dapat menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran (Masarudin S dalam Muhammad T. A, 2016:27).

Berdasarkan pengertian yang diungkapkan para ahli dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sendiri konsep pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata yang telah dilakukan, dengan demikian dapat mempermudah dalam pemahaman suatu materi.

2.1.3.3 Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

a. Langkah persiapan model *discovery learning*

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan identifikasi karakteristik siswa.
- 3) Memilih materi pelajaran.
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif.
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa.

b. Prosedur aplikasi model *discovery learning*

1. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

Penerapan dalam penelitiannya yaitu

- Siswa diingatkan mengenai lagu naik delman, siswa bernyanyi bersama-sama lagu naik delman selama satu atau dua kali.
- Siswa melihat dan membaca bersama lirik lagu bermain dengan nada lagu naik delman

- Siswa membaca dan menyanyikan lagu bermain dari perkata, memingkat perkalimat, hingga semua baris dapat dinyanyikan dengan benar.
- Setelah dapat bernyanyi tanpa iringan lagu dengan lancar, kemudian siswa bernyanyi menggunakan iringan lagu dari kalimat per kalimat sampai lancar.

2. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

Penerapan dalam penelitiannya yaitu

- Guru memberikan soal atau pertanyaan ke siswa, seperti “apa isi dari lagu bermain?” “apa saja yang sedang dilakukan oleh Siti?”

3. *Data collection* (pengumpulan data)

Tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis.

Penerapan dalam penelitiannya yaitu

- Siswa mencocokkan data yang ada di dalam lirik dengan bacaan yang ada di dalam buku teks siswa untuk menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan oleh guru.

4. *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya. Tahap ini berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

Penerapan dalam penelitiannya yaitu

- Siswa menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan temuan-temuan dari lirik lagu dan buku teks.

5. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

Penerapan dalam penelitiannya yaitu

- Siswa menyampaikan jawaban di depan kelas dan dianggapi teman-teman serta guru.

6. *Generalization* (menarik kesimpulan)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Penerapannya dalam penelitiannya yaitu

- Siswa bersama-sama menyimpulkan hasil temuan dan pembahasan yang telah mereka pelajari

2.1.3.4 Keuntungan Menggunakan *Discovery Learning*

Berikut merupakan beberapa keuntungan dari penggunaan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran menurut Erwin (2018:147) sebagai berikut:

1. membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
2. pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian dan transfer.
3. menimbulkan rasa senang pada siswa karena tumbuhnya rasa untuk menyelidiki dan berhasil.
4. membantu siswa memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
5. berpusat pada siswa dan guru yang sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan.
6. membantu siswa dalam menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarahkan pada kebenaran yang final dan tentu pasti.
7. siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
8. mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
9. mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
10. situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
11. proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
12. meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.

13. kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
14. dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

2.1.4 Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon, (2012:28) media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran lebih cepat diterima dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 1) media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas media pembelajaran yang sesuai dengan penelitian ini yaitu media sebagai alat bantu mengajar fisik maupun non fisik yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

1. Media Auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
2. Media Visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media Audiovisual yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih

baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Berdasarkan teori tersebut yang sesuai dengan penelitian adalah media audiovisual yaitu media lagu yang dapat didengar dan lirik lagu yang dapat dilihat dan di baca oleh siswa, sehingga akan lebih termotivasi sekaligus mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

2.1.4.1. Lagu

Lirik lagu adalah permainan vokal gaya bahasa dan penyimpangan makna kata, selain itu notasi musik dan melodi yang disesuaikan dengan lirik digunakan untuk memperkuat lirik, sehingga pendengar semakin terbawa dengan apa yang dipikirkan pengarangnya.

Morjani (2016) menjelaskan bentuk pemanfaatan media musik sebagai aspek pendukung dalam pembelajaran adalah membuat materi pelajaran dalam bentuk sebuah lagu dengan mengubah lirik atau syair lagu dengan materi pelajaran. Selain itu, keuntungan lainnya dari pemanfaatan musik dalam pembelajaran yaitu (1) membuat siswa rileks dan mengurangi stres; (2) mengurangi masalah disiplin; (3) merangsang aktivitas dan kemampuan berpikir; (4) membantu kreativitas dengan membawa otak pada gelombang tertentu; (5) merangsang minat baca, ketearmpilan motorik, dan perbendaharaan kata; dan (6) sangat efektif untuk proses pembelajaran yang melibatkan pikiran sadar maupun pikiran bawah sadar.

Lagu sebagai stimulus akan diingat dalam pikiran orang yang mendengarkannya, baik itu seluruhnya atau sebagian lagu. contoh, sepotong musik yang dipasangkan dengan kejadian pertemuan dengan teman yang membahagiakan.

Di lain waktu ketika sebagian musik diulang, maka musik tersebut akan mendatangkan kebahagiaan tanpa kehadiran dari teman.

Penggunaan lagu untuk untuk meningkatkan daya tarik dan rasa penasaran siswa dapat dibagi menjadi: (1) Karakteristik Melodi Lagu yang Menarik bagi Anak; (2) Isi Syair Lagu yang sesuai dengan pengetahuan yang dibutuhkan anak; (3) Isi syair lagu yang sesuai dengan pengalaman anak; (4) Adanya stimulus bersamaan dengan lagu (Yunanda, 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas lagu berfungsi sebagai stimulus siswa untuk memperoleh konsep atau pemahaman dari materi yang akan diajarkan. Dengan demikian siswa akan dengan mudah memahami materi yang akan dipelajari dan akan merasa senang pada saat pembelajaran nantinya.

2.1.5 Minat Belajar

2.1.5.1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto (2015:180) minat adalah rasa suka dan rasa keterikatan pada suatu hal dan kegiatan, tanpa ada paksaan atau diminta. Selain itu Euis dan Donni (2015:148) berpendapat minat adalah perilaku seseorang yang menggambarkan keinginan untuk memilih sesuatu hal, bias berupa benda, pekerjaan, aktivitas, dan lainnya

Penjelasan lain dari Djabidi (2016:111) minat merupakan kesukaan dan kehendak terhadap hal yang ingin dilakukan. Minat hampir sama seperti motivasi dan kecerdasan yang berpengaruh pada semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah keinginan dan keaktifan pada suatu hal yang disertai dengan perhatian dan rasa senang sehingga menimbulkan semangat pada diri seseorang

2.1.5.2. Jenis-jenis Minat Belajar

Dalam buku Susanto (2013:62) menyebutkan ada sepuluh jenis minat, yaitu:

1. minat terhadap alam sekitar, merupakan minat yang berkaitan dengan alam, binatang, dan tumbuhan
2. minat mekanis, merupakan minat yang berkaitan dengan mesin dan alat mekanik
3. minat hitung menghitung, merupakan minat yang berkaitan dengan keterampilan menghitung
4. minat terhadap ilmu pengetahuan, merupakan minat yang berkaitan dengan penemuan fakta-fakta terbaru dan pemecahan masalah
5. minat persuasif, merupakan minat yang berkaitan dengan mempengaruhi orang lain
6. minat seni, merupakan minat yang berkaitan dengan kesenian, keterampilan dan hasta karya
7. minat *leterer*, merupakan minat yang berkaitan dengan permasalahan membaca dan menulis macam-macam karangan
8. minat musik, merupakan minat yang berkaitan dengan permasalahan musik, baik menonton maupun memainkan alat musik
9. minat layanan sosial, merupakan minat yang berkaitan dengan menolong orang lain

10. minat *klerikal*, merupakan minat yang berkaitan dengan administratif

Berdasarkan berbagai jenis-jenis minat tersebut dalam penelitian ini digunakan dua minat yaitu minat terhadap ilmu pengetahuan dan minat *leterer*. Minat yang berhubungan dengan penemuan fakta-fakta terbaru dan permasalahan membaca.

2.1.5.3. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Elizabet Hurloch dalam Susanto (2013) menyebutkan ada tujuh ciri minat, yaitu:

1. minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
2. minat tergantung pada kegiatan belajar. kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
3. minat tergantung pada kesempatan belajar. kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
4. perkembangan minat mungkin terbatas. keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
5. minat dipengaruhi budaya. budaya sangat memengaruhi sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
6. minat berbobot emosional. minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
11. minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

2.1.5.4. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180) Indikator minat belajar dijabarkan menjadi beberapa hal yang dapat digunakan sebagai indikator siswa yang berminat dalam belajar, diantaranya:

1. Perhatian

Siswa yang berminat dalam belajar mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.

2. Rasa senang

Siswa yang berminat dalam belajar pada umumnya ditandai dengan kecenderungan rasa lebih suka dan senang pada sesuatu yang dipelajari dibandingkan dengan hal lainnya.

3. Ketertarikan dan keterikatan

Siswa yang berminat dalam belajar akan memiliki ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikuti. Hal ini biasanya ditandai dengan siswa yang memberikan perhatiannya.

4. Rasa bangga dan puas

Siswa berpotensi memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, terlebih apabila hal yang dipelajari tersebut terkait dengan kebutuhannya sehingga dianggap bermanfaat.

5. Partisipasi siswa

Siswa yang berminat dalam belajar biasanya hal tersebut dimanifestasikan melalui partisipasi aktif pada aktivitas dan kegiatan selama pembelajaran.

2.1.6 Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni, (2015: 67) hasil belajar adalah perubahan perilaku pada seseorang melalui aktivitas proses pembelajaran. Perubahan perilaku sesuai dengan apa yang dipelajari dan didapatkan pada kegiatan pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Euis dan Donni, 2015:213) terdapat lima macam hasil belajar, yaitu ketrampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, ketrampilan motorik, dan sikap.

Menurut Susanto (2013: 5), hasil belajar adalah perubahan pada dalam diri seseorang, yang berkaitan pada aspek kognitif, adektif dan psikomotorik, yang merupakan akibat dari proses pembelajaran

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang dialami siswa dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang di nyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terdapat dua keterampilan, yaitu keterampilan berbahasa tulis dan keterampilan berbahasa lisan. Keterampilan berbahasa tulis terdiri dari keterampilan membaca dan keterampilan menulis, sedangkan keterampilan berbahasa lisan terdiri dari keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara (Solhan, 2013:6.3-6.45).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan menumbuhkan keterampilan berbicara, membaca (membaca permulaan), menyimak, dan menulis. Keempat aspek tersebut harus dikembangkan sejak peserta didik kelas satu. Salah satu

hal yang harus ditanamkan adalah cara peserta didik membaca buku. (Cahyo Hasanuddin).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas hasil belajar yang sesuai dengan penelitian ini adalah keberhasilan siswa dalam mempelajari materi Bahasa Indonesia di sekolah, yang berupa pemahaman materi pelajaran di nyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes berupa kognitif dan penilaian membaca berupa psikomotorik.

2.2 Kajian Empiris

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan lagu, diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Vahlia (2014) yang dimuat dalam Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro ISSN 2442-5419 Vol. 3, No. 2, hal. 43-54 dengan judul “Ekperimentasi Model Pembelajaran *Discovery* Dan *Group Investigation* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kreativitas Siswa”. Dalam penelitiannya vahlia menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery* yang mampu membuat siswa mengkontruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan. Dalam model pembelajaran ini siswa menemukan dan mengkonstruksi sendiri sehingga akan mendorong siswa berkeaktivitas menemukan konsep-konsep atau ide-ide baru dalam matematika yang belum pernah diketahui sebelumnya. Selain itu juga memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk dapat menggunakan kemampuan bernalarnya dan membiasakan untuk senantiasa berpikir kreatif. Konsep-konsep yang didapat oleh siswa dari hasil

penemuannya sendiri akan lebih bermakna dan pemahaman siswa terhadap konsep tersebut akan meningkat. Oleh karena itu sudah seharusnya guru menempatkan kreativitas sebagai salah satu tujuan pembelajaran.

Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian yaitu prestasi belajar matematika siswa yang dikenai model pembelajaran *discovery* lebih baik dari model pembelajaran *group investigation* dan konvensional. Prestasi belajar matematika siswa yang dikenai model pembelajaran *group investigation* sama baiknya dengan pembelajaran konvensional. Prestasi belajar matematika siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan kreativitas sedang maupun rendah. Prestasi belajar matematika siswa yang memiliki kreativitas sedang lebih baik dari kategori kreativitas rendah. Pada siswa yang dikenai model pembelajaran *discovery*, prestasi belajar matematika siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki kreativitas sedang maupun rendah, dan prestasi belajar matematika siswa yang memiliki kreativitas sedang sama baiknya dengan siswa yang memiliki kreativitas rendah. Pada siswa yang dikenai model pembelajaran *group investigation* dan konvensional, prestasi belajar matematika sama baiknya untuk masing-masing kategori kreativitas.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Vahlia sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *discovery*. Dimana terdapat keberhasilan guru untuk hasil belajar siswa belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *discovery* dan *group investigation*, sedangkan peneliti akan menggunakan model

discovery leaning berbantuan lagu penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad (2016) yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 09, No. 01, hal. 9-22 dengan judul “Pengaruh Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa”. Dari penelitian ini, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) metode *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis dan percaya diri siswa 2) kemampuan serta peningkatan kemampuan representasi matematis dan percaya diri siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode *Discovery Learning* lebih baik dari pada siswa yang mendapat pembelajaran konvensional 3) terdapat korelasi antara kemampuan representasi matematis dengan percaya diri dengan kategori tinggi.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Muhamad sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu metode *discovery learning*. Dimana terdapat keberhasilan untuk meningkatkan kemampuan representasi dan percaya diri siswa. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *discovery learning*, sedangkan peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam

lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Atmojo (2015) yang dimuat dalam *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 2, ISSN 2355-5343, hal. 130-139 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Berbasis Media Realita Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1”. Dalam penelitiannya Idam Ragil Widiyanto Atmojo menyimpulkan bahwa penggunaan metode *discovery* berbasis media realita berpengaruh positif terhadap hasil belajar matakuliah Konsep Dasar IPA 1.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Atmojo sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu metode *discovery*. Dimana terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar dari penggunaan metode *discovery*. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *discovery* berbasis media realita, sedangkan peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Pidamenelitian yang dilakukan oleh Dina, dkk (2015) yang dimuat dalam *JKPM*, volume 2 nomor 1, ISSN : 2339-2444 dengan judul “Implementasi Kurikulum 2013 Pada Perangkat Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Pendekatan Scientific Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Materi Geometri Smk”. Dalam penelitiannya Dina, dkk menyimpulkan bahwa implementasi Kurikulum 2013 pada perangkat pembelajaran model *discovery learning* pendekatan *scientific* terhadap kemampuan komunikasi matematis pada materi geometri SMK efektif. Karena ketiga kriteria keefektifan terpenuhi yaitu kemampuan komunikasi matematis siswa SMK dengan model pembelajaran *discovery learning* pendekatan *scientific* materi geometri mencapai ketuntasan baik secara individual maupun klasikal, terdapat pengaruh keaktifan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMK, kemampuan komunikasi matematis siswa model pembelajaran *discovery learning* pendekatan *scientific* pada perangkat pembelajaran implementasi Kurikulum 2013 materi geometri lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematis siswa dengan pembelajaran konvensional.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Dina, dkk sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu model *discovery learning*. Dimana terdapat pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi matematis dan keaktifan siswa dalam materi geometri dari penggunaan model *discovery learning* pendekatan *scientific*. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan model *discovery learning* pendekatan *scientific*., sedangkan peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung

siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Patandung (2017) yang dimuat dalam *Journal of Educational Science and Technology*, Volume 3 Nomor 1 Hal. 9- 17, p-ISSN:2460-1497 dan e-ISSN: 2477-3840 dengan judul “Pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa”. Dalam penelitiannya Yosef Patandung menyimpulkan bahwa Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN Mannuruki yang terdiri dari tahap observasi, tahap perumusan masalah, tahap membuat hipotesis, tahap pengumpulan data dan tahap membuat kesimpulan, pada umumnya terlaksana dengan baik.

Motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Mannuruki sebelum penerapan model *discovery learning* berada pada kategori sedang baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Setelah diberi perlakuan yaitu penerapan model *discovery learning* pada kelompok eksperimen dan direct method pada kelompok kontrol, maka terjadi peningkatan motivasi siswa pada kedua kelompok menjadi tingkat motivasi kategori tinggi, sekalipun demikian nilai rata-rata tingkat motivasi dan persentase peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol. Terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Mannuruki kecamatan Tamalate, kota Makassar.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Patandung sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu model *discovery learning*. Dimana terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar

siswa dari penggunaan model *discovery learning*. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan model *discovery learning*, sedangkan peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Burais, dkk (2016) yang dimuat dalam Jurnal Didaktik Matematika, ISSN: 2355-4185, Vol. 3, No.1 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Model *Discovery Learning*”. Dalam penelitiannya Burais, dkk menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *discovery learning* lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional baik ditinjau berdasarkan keseluruhan siswa maupun pengelompokan siswa.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Burais, dkk sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu model *discovery learning*. Dimana terdapat peningkatan terhadap kemampuan penalaran siswa dari penggunaan model *discovery learning*. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan model *discovery learning*, sedangkan peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang

liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana, dkk (2017) yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Volume: 2 Nomor: 8, Halaman: 1060—1064, EISSN: 2502-471X dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Terhadap Efektivitas Dan Hasil Belajar Siswa”. Dalam penelitiannya Rosdiana dkk menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh efektivitas pembelajaran pada kelompok yang menggunakan model *discovery learning*, yaitu lebih tinggi dibanding dengan kelompok lain yang tidak menggunakan. Data hasil ketuntasan belajar siswa yang diperoleh adalah 93,33 % di kelompok eksperimen sedangkan di kelompok kontrol adalah 60 %, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran model *discovery learning* adalah positif dengan hasil 52,22 % sangat baik, 41,11 % baik dan 6,67 % tidak baik.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Rosdiana, dkk sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu model *discovery learning*. Dimana terdapat peningkatan terhadap hasil belajar.siswa dari penggunaan model *discovery learning*. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan model *discovery learning*, sedangkan peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan

lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Maarif (2016) yang dimuat dalam *International Journal of Research in Education and Science*, Volume 2, Issue 1, ISSN: 2148-9955 dengan judul “*Improving Junior High School Students’ Mathematical Analogical Ability Using Discovery Learning Method*”. Dalam penelitiannya Maarif menyimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) peningkatan kemampuan analogis matematika siswa menggunakan metode *discovery learning* lebih baik daripada kelompok ekspositori; (2) Ada peningkatan yang signifikan dari kemampuan analogis matematika siswa berdasarkan kelompok yang lebih tinggi, sedang, dan rendah.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Maarif sebagai rujukan empiris karena memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran yaitu model *discovery learning*. Dimana terdapat peningkatan terhadap kemampuan analogis siswa dari penggunaan model *discovery learning*. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan model *discovery learning*, sedangkan peneliti akan menggunakan model *discovery learning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan

bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Halimah, dkk (2016) yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 5 No. 5 dengan judul “*Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia 5-6 Tahun*”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengenalan huruf hijaiyah melalui metode bernyanyi pada siklus 1 dan siklus 2 meningkat dengan persentase dari 10% menjadi 90%.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Halimah, dkk sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam pemanfaatan lagu sebagai media pembelajaran. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery learning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Tumurun dkk (2016) yang dimuat dalam Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sifat-Sifat Cahaya”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *discovery learning* dan model konvensional mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Namun pembelajaran dengan model *discovery learning* lebih mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini

dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan uji beda rata-rata data gain pada kedua kelompok dengan nilai sig (1-tailed) sebesar 0,001.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Tumurun dkk sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan model *discovery learning*. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Arindah (2015) yang dimuat JPGSD, Volume 03 Nomor 02 dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar dengan menggunakan model *discovery learning* dan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS kelas IV, sehingga terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 3 Petiken, Driyorejo-Gresik.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Arindah sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan model *discovery learning*. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam

lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Suminar dan Meilani (2016) yang dimuat Jurnal pendidikan manajemen perkantoran Volume 1, nomor 1, halaman 84 - 93 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dan *Problem Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* lebih cocok dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mempelajari kompetensi dasar mengidentifikasi prosedur pembuatan surat dinas, dibandingkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menjadi salah satu alternatif bagi para guru Mata Pelajaran Korespondensi dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Suminar dan Meilani sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan model *discovery learning*. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Rudyanto (2014) yang dimuat *Premiere Educandum*, Volume 4 Nomor 1, 41-48 dengan judul “Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”. Penelitian ini menyimpulkan kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan, untuk subyek dengan kriteria tinggi, sedang, dan rendah mengalami peningkatan signifikan pada aspek *fluency* dan *flexibility* artinya siswa dalam memunculkan banyak ide dan penggunaan sudut pandang dalam menyelesaikan masalah mengalami peningkatan.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Rudyanto sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan model *discovery learning*. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Indiastuti (2016) yang dimuat Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA Vol.2, No.1 dengan judul “Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”. Penelitian ini menyimpulkan Keefektifan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran model *Discovery Learning* berbasis saintifik menunjukkan hasil (1) siswa mencapai ketuntasan secara individu dan klasikal, (2) terdapat pengaruh positif antara karakter rasa ingin tahu dan ketrampilan berpikir kreatif terhadap kemampuan berpikir kreatif, (3) nilai rata-rata

kemampuan berpikir kreatif kelas perlakuan model *Discovery Learning* berbasis saintifik lebih baik daripada siswa yang tidak mendapat perlakuan., (4) ada peningkatan karakter rasa ingin tahu dan ketrampilan berpikir kreatif matematika pada enam siswa pilihan, dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada seluruh siswa yang mendapat perlakuan.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Indiastuti sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan model *discovery learning*. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2015) yang dimuat Scholaria, Vol. 5, No. 1, 10-23 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bertanya Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Slungkep 03 Menggunakan Model Discovery Learning”. Penelitian ini menyimpulkan menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa siklus I dari kategori sedang menjadi kategori tinggi diakhir siklus II sebesar 19,22%. Selain itu model tersebut juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Slungkep 03 semester 1 tahun Ajaran 2014/ 2015. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari siklus I (sub tema tugasku sehari-hari di rumah) dan siklus II (sub tema tugasku sehari-hari di sekolah) yang memperlihatkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa untuk 3 muatan mata pelajaran (Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika).

Peneliti menggunakan penelitian oleh Indiastuti sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan model *discovery learning*. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Roffiq dkk (2017) yang dimuat Scholaria, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Volum 2 Nomor 2 bulan. Page 35 - 40* dengan judul “Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran”. Penelitian ini menyimpulkan Suasana belajar di dalam suatu kelas sangat berpengaruh terhadap hasil proses pembelajaran yang dilakukan. Hasil-hasil penelitian menyatakan bahwa beberapa jenis musik berpengaruh terhadap suasana belajar siswa di dalam kelas. Jenis musik klasik merupakan jenis musik yang banyak diteliti. Musik diaplikasikan sebagai latar belakang suasana belajar dalam kelas.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Roffiq dkk sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan media musik dan lagu dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-

senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2016) yang dimuat Tunas Siliwangi, Vol.2, No.2, Halaman 18 – 25 dengan judul “Pemanfaatan Lagu-Lagu Populer Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak”. Penelitian ini menyimpulkan melalui kegiatan bernyanyi anak-anak tidak akan merasa diperintah bahkan menyadari atau memahami apabila lagu-lagu populer digunakan sebagai aba-aba atau tanda awal perintah bahwa anak akan mendapatkan kegiatan belajar. Lagu-lagu populer dapat menjadi alat media yang sangat efektif apabila guru-guru bijak dalam menstimulasikan antara lagu populer dengan kegiatan pembelajaran anak sehingga pemanfaatannya dari segi lirik, nada dan iramanya, serta cara penyampaiannya dapat dioptimalkan lebih baik lagi

Peneliti menggunakan penelitian oleh Dewi sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan media lagu-lagu dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Ifadah dan Aimah (2016) yang dimuat LPPM UNIMUS ISBN: 978-602-18809-0-6 dengan judul “Keefektifan Lagu Sebagai Media Belajar Dalam Pengajaran Pronunciation/Pengucapan”. Penelitian ini menyimpulkan melalui kegiatan bernyanyi peserta didik mampu mengenali dan

menjadikan lagu sebagai media belajar, bukan semata-mata sebagai hiburan. Tetapi juga mampu menganalisa bagaimana pesan dari sebuah lagu melalui syairnya, dan juga mampu menemukan padanan beberapa kata yang sama maknanya. Secara tertulis, kemampuan mahasiswa dalam mempelajari kosakata dari syairnya jauh lebih tinggi dari kemampuan pengucapannya. Daftar kata yang dapat mereka sebutkan dengan benar, selalu lebih tinggi dari daftar pronunciation yang dapat mereka ucapkan. Meski begitu, setelah beberapa kali pertemuan, tingkat validitas mahasiswa dalam mengucapkan bertambah. Mereka juga belajar dari drill pengucapan selain mengecek dan memastikan dari lagu yang diperdengarkan.

Peneliti menggunakan penelitian oleh Ifadah dan Aimah sebagai bagian dari kajian empiris karena memiliki persamaan dalam penggunaan media lagu-lagu dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah peneliti akan menggunakan model *discovery leaning* berbantuan lagu, penelitian dengan bantuan lagu yang liriknya diubah akan membuat siswa menemukan konsep-konsep materi yang akan di pelajari di dalam lirik materi tersebut. Secara tidak langsung siswa akan bersenang-senang dengan bernyanyi bersama sekaligus akan menghafal dan memahami materi yang akan dipelajari dengan menyanyikan lagu tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan lagu akan mudah untuk menarik perhatian dan memicu motivasi siswa. Lagu lebih mudah di hafal dan dipahami oleh siswa, banyak di tunjukkan dengan lagu yang baru saja diorbitkan dengan materi yang baru saja dipelajari, siswa akan lebih hafal lagu yang baru saja diorbitkan tersebut dari pada materi yang baru di pelajari oleh mereka. Pembuatan lagu yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajarn harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain 1) tempo lagu hendaknya memiliki karakteristik yang gembira, ceria,

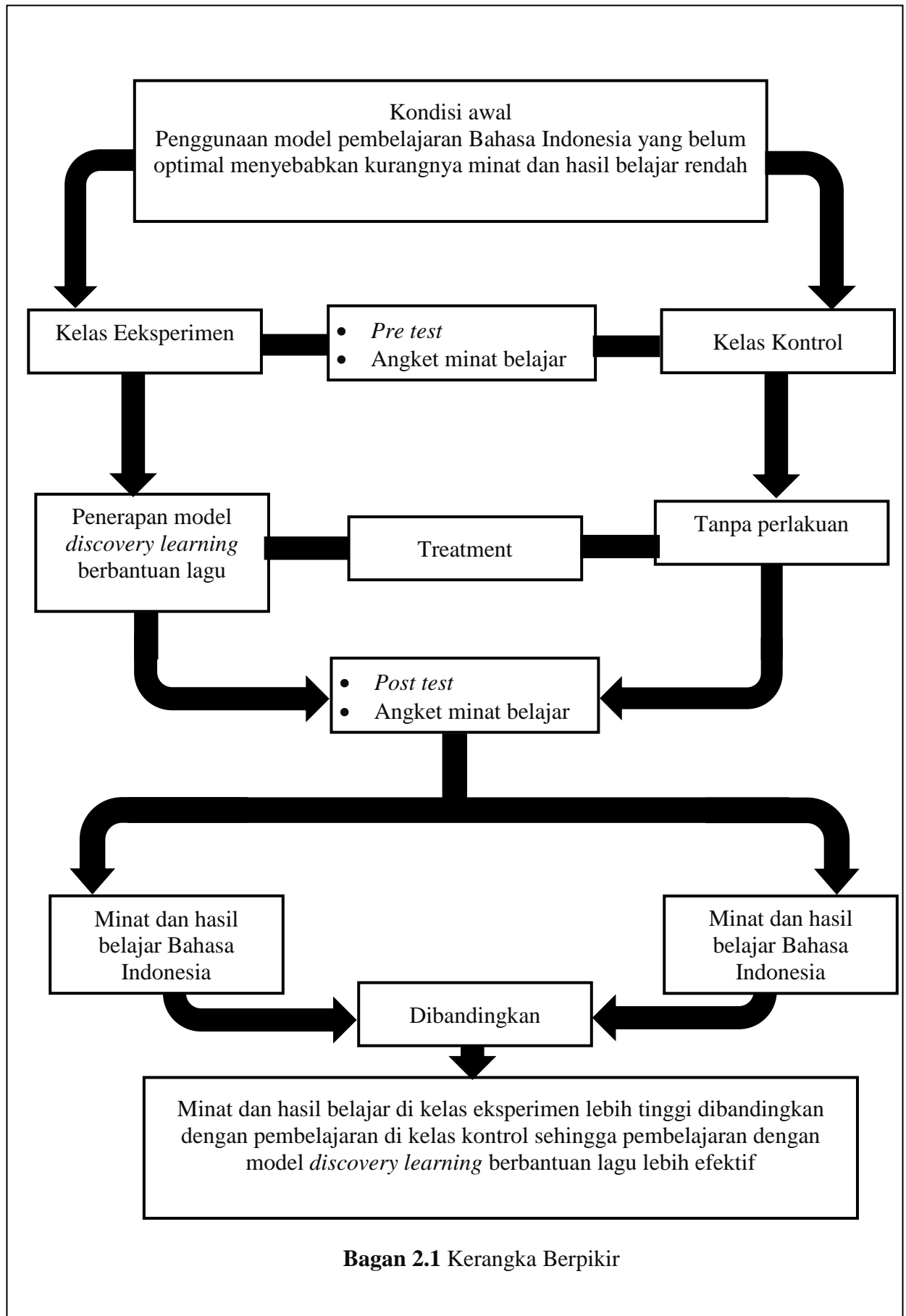
cepat dan heroik, supaya tidak membuat bosan dan menumbuhkan motivasi siswa, 2) sesuai dengan tema dan materi yang di pelajari, isi dari lagu tersebut harus sesuai dengan materi dan keadaan yang dibutuhkan oleh siswa supaya mereka dapat bersenang-senang sekaligus belajar dan memahami materi pelajaran (Sutikno, 2019)

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang ditemui siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang pada pembelajaran Bahasa Indonesia diketahui bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah. Masih ada siswa yang belum dapat menyusun huruf-huruf menjadi suatu kata, dan banyak siswa yang masih pada tahap mengeja ketika mereka membaca. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya kemampuan siswa tersebut disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya adalah kurang optimalnya penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran yang kurang optimal menyebabkan masih ada anak yang mengalami kesulitan dalam membaca, hal ini berdampak pada minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang rendah.

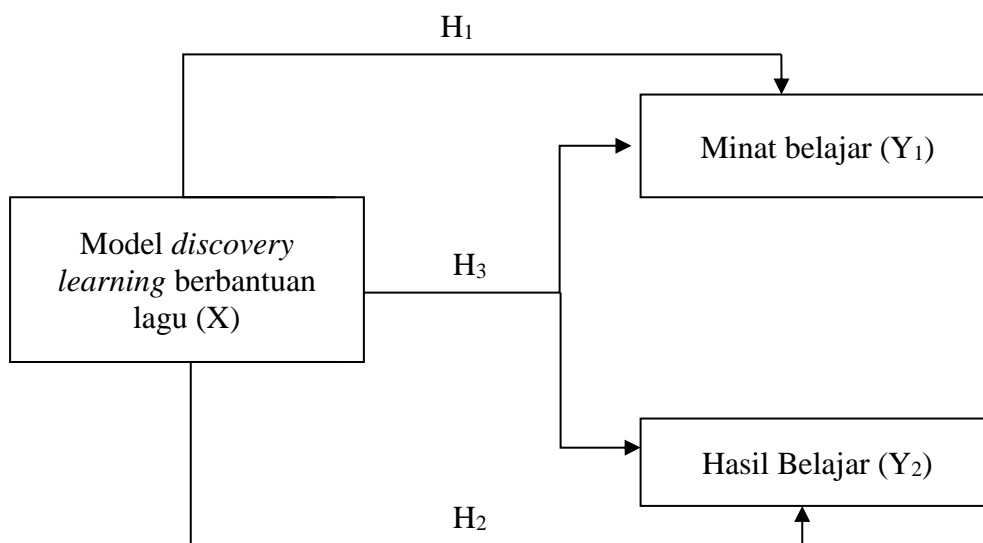
Oleh karena itu dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengujikan model *discovery learning* berbantuan lagu pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuan lagu. Sebelum treatment diberikan, terlebih dahulu kedua kelas diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selain itu, dibagikan pula angket tentang minat belajar untuk mengetahui minat awal siswa. Setelah treatment diberikan,

kedua kelas kembali diberi tes berupa posttest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa serta dibagikan pula angket minat belajar untuk mengetahui minat siswa setelah adanya treatment. Kemudian, hasil pretest dan posttest serta hasil angket sebelum dan sesudah dikenai treatment dibandingkan untuk mengetahui keefektifan dari model yang digunakan. Kerangka berpikir ini digambarkan sebagai berikut.



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2016:96). Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:



Bagan 2.2 Hipotesis Penelitian

H₁ = model *Discovery Learning* berbantuan lagu lebih efektif terhadap minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang.

H₂ = model *Discovery Learning* berbantuan lagu lebih efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo Kota Semarang.

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen Kota Semarang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Lagu lebih efektif terhadap minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan nilai minat belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini dipaparkan dalam penjabaran sebagai berikut:

1. Hasil uji hipotesis I tentang minat belajar siswa dengan perhitungan menggunakan *uji T untuk sampel berpasangan* berbantuan program *SPSS versi 25*. Minat belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara angket awal minat belajar kelas eksperimen dan angket akhir minat belajar kelas eksperimen. Sedangkan minat belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi $0,017 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara angket awal minat belajar kelas kontrol dan angket akhir minat belajar kelas kontrol. Hasil peningkatan minat belajar di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang mengalami peningkatan minat belajar yang kecil diperkuat dengan perhitungan *N-Gain* terhadap minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 22,80 termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan pada

kelas kontrol sebesar 8,24 termasuk dalam kategori rendah. Meskipun peningkatan nilai angket belajar sama-sama masuk dalam kategori rendah, namun peningkatan nilai angket belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dalam penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Lagu, sehingga memperkuat penerimaan hipotesis pertama bahwa model *Discovery Learning* berbantuan Lagu efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo. Dengan demikian pada uji hipotesis pertama dalam penelitian ini diterima.

2. Hasil Uji Hipotesis II tentang hasil belajar siswa dengan perhitungan menggunakan *uji T untuk sampel berpasangan* berbantuan program *SPSS versi 25*. Hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara *pretest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas eksperimen. Sedangkan minat belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai antara *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol. Selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 17,12 sedangkan selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 4,17 membuktikan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol. Perbedaan selisih rata-rata yang cukup besar diperkuat dengan hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 60,92 termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol sebesar 49,57 termasuk dalam kategori kurang efektif. Hal tersebut menunjukkan

bahwa ada pengaruh positif dalam penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Lagu, sehingga memperkuat penerimaan hipotesis kedua bahwa model *Discovery Learning* berbantuan Lagu efektif terhadap minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN di Gugus Budi Utomo. Dengan demikian pada uji hipotesis kedua dalam penelitian ini diterima.

5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan Lagu ditujukan bagi guru dan sekolah.

5.2.1 Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan Lagu terhadap materi lain bahkan terhadap mata pelajaran lain dengan memperhatikan karakteristik materi sehingga materi Bentuk, Warna, Ukuran, dan Permukaan dapat diingat dengan mudah oleh siswa. Selain itu, guru dapat mengkolaborasikan model *Discovery Learning* dengan model lainnya sesuai dengan karakteristik siswa, materi dan fasilitas kelas. Dengan demikian, pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan lagu dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Selain itu, sebelum menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan lagu guru hendaknya merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan baik agar tercipta pembelajaran yang diharapkan.

5.2.2 Bagi Sekolah

Pihak sekolah perlu mendukung adanya penerapan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan lagu tidak hanya pada pelajaran Bahasa Indonesia tetapi juga pada pelajaran lainnya, misalnya dengan memberikan fasilitas dan keleluasaan pada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran guna memperbaiki mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arindah, Agustin, Suprayitno. 2015. *Penerapan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mta Pelajaran IPS Kelas IV SD*. **JPGSD** 3(2). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Astuti, Meiria Sylvi. 2015. *Peningkatan Ketrampilan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Slungkep 03 Menggunakan Model Discovery Learning*. **Scholaria** 5(1). Pati: SDN Slungkep 03 Kayen.
- Atmojo, Idam Ragil W. 2015. *Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Learning Berbasis Media Realita terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 1*. **Mimbar Sekolah Dasar** 2(2). Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Burai, Listika, M. Ikhsan, M. Duskri. 2016. *Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Model Discovery Learning*. **Jurnal Didaktik Matematika** 3(1).
- Dewi, Eva Kurnia. 2016. *Pemanfaatan Lagu-Lagu Populer dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. **Tunas Siliwangi** 2(2). UPI.
- Dina, Arifatud, Venissa D.M., Rohmat S. 2015. *Implementasi Kurikulum 2013 pada Perangkat Pembelajaran Model Discovery Learning Pendekatan Scientific terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Materi Geometri SMK*. **JKPM** 2(1). Semarang: Universitas Muhammadiyah.
- Djabidi, Faizal. 2016. *Manajemen Pengelolaan Kelas*. Malang. Cita Intrans Selaras.
- Endang Poerwanti, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ertikanto, C., U. Rosidin, I.W. Distrik. 2018. *Comparison of Mathematical Representation Skill and Science Learning Result in Classes with Problem Based and Discovery Learning Model*. **Jurnal Pendidikan IPA Indonesia** 7(1). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

- Halimah, Fadillah, M. Ali. 2015. *Peningkatan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Metode Bernyanyi pada Anak Usia 5-6 Tahun*. FKIP UTAN.
- Hasanudin, Cahyo. 2016. *Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps Pintar Membaca Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa SD Menghadapi MEA*. **Jurnal Pedagogia** 5(1). Bojonegoro: IKIP PGRI.
- Huda, Miftahul .201. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Ifadah, Muhimatul, Siti Aimah. 2012. *Keefektifan Lagu Sebagai Media Belajar dalam Pengajaran Pronunciation/Pengucapan*. Unimus.
- In'am, Akhsanul, Siti Hajar. 2017. *Learning Geometry through Discovery Learning Using Scientific Approach*. **International Journal of Instruction** 10(1). Malang.
- Indiastuti, Florentina. 2016. *Pengembangan Perangkat Model Discovery Learning Berpendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu*. **Jurnal Pendidikan Matematika** 2(1). Purwokerto.
- Khabibah, Elok Norma, M. Masykuri, Maridi. 2017. *The Effectiveness of Module Based on Discovery Learning to Increase Generic Science Skills*. **Journal of Education and Learning** 11(2). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Kurniati, Ida Wahyu, Emi Pujiastuti, Ary Woro K. 2017. *Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Smart Sticker untuk Meningkatkan Disposisi Matematik dan Kemampuan Berpikir Kritis*. **Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif** 8(2). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Maarif Samsul. 2016. *Improving Junior High School Students Mathematical Analogical Ability Using Discovery Learning Method*. **International Journal of Research in Education and Science** 2(1).
- Martaida, Tota, Nurdin Bukit, Eva Marlina G. 2017. *The Effect of Discovery Learning Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School*. **Journal of Method in Education** 7(6). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Mawaddah, NE., Kartono, Hardi Suyitno. 2015. *Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Pendekatan Metakognitif untuk Meningkatkan Metakognitif dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*. **Journal of Mathematics Education Research** 4(1). Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Miranti, Ira, Engliana, Fitri Senny H. 2015. *Penggunaan Media Lagu Anak-Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD. Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11(2). Universitas Indraprasta PGRI.
- Muhamad, Nurdin. 2016. *Pengaruh Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 9(1).
- Patandung, Yosef. 2017. *Pengaruh model Discovery Learning terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPS Siswa. Journal of Education Science and Technology* 2(1). Toraja Utara: LKP Matrix Computech.
- Purwanti, Ahmadi, dkk. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang. PGSD FIP UNNES.
- Rifa'I, Anni, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. Pusat Pengembangan MKU/ MKDK-LP3 UNNES.
- Roffiq, Ainoer, Ikhwanul Qiram, Gatut Rubiono. 2017. *Media Musik dan Lagu pada Proses Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 2(2). Banyuwangi: Universitas PGRI.
- Rosdiana, Didimus Tanah B., Susilo. 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan* 2(8). Universitas Mulawarman.
- Rosdianwinata, Eka. 2015 *Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 1(1). Banten: Universitas Mathla' Anwar.
- Rudyanto, Hendra Erik. 2014. *Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Premiere Education* 4(1). Madiun: IKIP PGRI.
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung. Rajawali Pers.
- Slemato. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Suminar, Serra, O., Rini Intansari M. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Prestasi*

Belajar Peserta Didik. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran 1(1). Bandung: UPI.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group.

Tumurn, Septi W., Diah Gursayani, Asep K.J. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. Jurnal Pena Ilmiah* 1(1). Sumedang: UPI.

Vahlia, Ira. 2014. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Discovery Learning Group Investigation terhadap Prestasi Belajar Matematika ditinjau dari Kreativitas Siswa. Jurnal Pendidikan Matematika* 3(2). FKIP Universitas Muhammadiyah Metro.

Wati, Seprina, Yasnur Asri, Nursaid. 2018. *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lagu terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Payakumbuh. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 7(3). Padang: Universitas Negeri Padang.

Wicaksono, Refi Yunanda, Udi Utomo. 2017. *Daya Tarik Lagu bagi Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Pertiwi I Singodutan, Wonogiri. Jurnal Seni Musik* 6(2). Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Widiasworo, Erwin. 2018. *Strategi Pembelajaran Edu Tainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.