# PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING BERBASIS IT TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK DI SMAN 1 BALONGPANGGANG

**Nadia Al Adzimah**
Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: nadia.19014@mhs.unesa.ac.id

**Nasution**
S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Surabaya
Email: nasution@unesa.ac.id

## Abstrak

Pada abad ke 21 perkembangan teknologi dan informasi berkembang sangat signifikan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan IT memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yang mana pembelajaran sejarah yang dinilai membosankan dapat dihilangkan dengan cara pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) dengan cara peserta didik menemukan pengetahuannya secara mandiri dan aktif dari berbagai sumber belajar digital yang tersedia, bukan hanya dari buku paket dan LKS yang terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalis apakah ada pengaruh Model *Discovery Learning* berbasis IT terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di SMAN 1 Balongpanggang dan sebera besar pengaruhnya. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan *pre experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* dengan sampel kelas XI-7 SMAN 1 Balongpanggang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket respon peserta didik, serta *pretest-posttest*. Pengolahan data menggunakan uji T dan N-Gain skor dengan memperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,00 < 0,05 dan nilai $t_{hitung} = 2{,}884 > 0{,}361\ t_{tabel}$ yang berarti pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI-7 di SMAN 1 Balongpanggang dengan pengaruh sebesar 77,05%.

**Kata kunci:** Discovery Learning, Pembelajaran Berbasis IT, Hasil Belajar

## *Abstract*

*In the 21st century the development of technology and information has developed very significantly, including in the world of education. In the world of IT education, it has an important role in learning, in which historical learning which is considered boring can be eliminated by discovery learning by means of students discovering their knowledge independently and actively from various available digital learning resources, not just from textbooks. and limited LKS. This study aims to analyze whether there is an influence of the IT-based Discovery Learning Model on the history learning outcomes of students at SMAN 1 Balongpanggang and how much influence it has. This type of research used a pre-experimental design approach in the form of a One Group Pretest-Posttest Design with a class XI-7 sample at SMAN 1 Balongpanggang. Data collection techniques using observation methods, student response questionnaires, and pretest-posttest. Data processing uses the T test and N-Gain scores by obtaining sig (2-tailed) = 0.00 <0.05 and t_count = 2,884 > 0.361 t_table which means IT-based Discovery Learning has a positive and significant effect on improving learning outcomes class XI-7 students at SMAN 1 Balongpanggang with an effect of 77,05%.*

***Keyword:*** *Discovery Learning, IT Based Learning, Learning Outcomes*

**PENDAHULUAN**

Pada abad ke 21 perkembangan teknologi dan informasi berkembang sangat signifikan, tidak terkecuali di Indonesia. Di era kehidupan 4.0 pemakaian teknologi digital dalam kehidupan masyarakat semakin meningkat tajam, hal tersebut merupakan fenomena yang sudah dianggap wajar dalam masyarakat sekitar. Fenomena ini dapat ditemui di berbagai kehidupan masyarakat, seperti penggunaan teknologi mata uang (*e-money*), teknologi komputer, game digital, pemesanan kebutuhan sehari-hari secara digital, hingga berkembang pesatnya film berbasis digital.[1] Fenomena tersebut tentu saja juga berdampak dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan dunia pendidikan yang sangat signifikan ini memberikan pengaruh besar kepada generasi penerus bangsa yang dituntut untuk selalu berkreatifitas dan berinovasi guna mampu menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 terhadap anak bangsa.[2]

Perkembangan revolusi industri 4.0 di Indonesia dapat dirasakan dengan mudahnya mengakses informasi dan teknologi, dengan begitu peserta didik dapat mencari informasi secara mandiri tanpa memerlukan bantuan guru. Sistem pendidikan pada era industri 4.0 perlu di *upgrade* untuk menyesuaikan zaman. Pembelajaran perlu dikemas secara inovatif agar tercapai tujuan maksimal yang telah disusun.[3] Hal tersebut sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 mengenai sistem pendidikan nasional yang mana Pendidikan mempunyai peran penting guna meningkatkan serta mengembangkan potensi peserta didik sampai pada titik puncaknya. Salah satu indikator tingginya kualitas pendidikan yaitu dengan adanya kesempatan dan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan keterampilan serta memenuhi kebutuhan emosional peserta didik.[4] Pembelajaran berkualitas dapat tercipta dengan melipatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran dengan cara peserta didik mencari tahu secara mandiri materi pelajaran. Namun, nyatanya keadaan di lapangan tidak berjalan demikian. Pembelajaran yang terjadi dilapangan hanya berjalan satu arah yang mana guru yang seharusnya sebagai fasilitator disini guru beralih tugas menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik bersikap pasif dalam pembelajaran dan hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh guru sebagai sumber belajar. Hal ini tentunya bertentangan dengan kegiatan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Maka dengan itu guru sebagai komponen utama pendidikan dituntut memiliki kreativitas dan inovatif mengembangkan sumber belajar yang menarik ketika proses pembelajaran. Tantangan era revolusi industi 4.0 menjadi cambukan sehingga guru perlu adanya perencanaan kemudian menetapkan strategi belajar yang sesuai.[5]

Selain itu, peserta didik juga diwajibkan aktif mencari tau segala hal dalam aktifitas pembelajaran. Pembelajaran direncanakan dengan menarik dan memanfaatkan IT untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut Husaini (2014) Pemanfaatan IT dalam dunia pendidikan dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik karena media yang menarik memungkinkan terjadinya proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dinilai lebih efektif karena dapat meminimalisir hambatan-hambatan yang dihadapi guru ketika penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran.

Pelajaran sejarah memainkan peran penting tidak hanya dalam meningkatkan nilai, tetapi juga dalam pertumbuhan dan perkembangan negara. Belajar sejarah memiliki tiga elemen penting: manusia, ruang, dan waktu. Pelajaran sejarah fokus pada ingatan tokoh, waktu, peristiwa dan tempat, hal itu yang memicu timbulnya persepsi peserta didik bahwa belajar sejarah sangat membosankan.[6] Pembelajaran berfokus pada teks daripada konteksnya, mengulang materi atau pengetahuan yang tertera dimodul pembelajaran yang telah diketahui oleh peserta didik. Akibatnya peserta didik kehilangan semangat dalam belajar sejarah.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, dalam pembelajaran sejarah secara konvensional yang menjadi permasalahan umum adalah terdapat sebagian besar peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran sejarah adalah hal yang membosankan. Hal tersebut dibuktikan ketika pembelajaran berlangsung hampir semua peserta didik tidak mendengarkan ketika guru sedang menyampaikan materi ajar. Selain itu, pembelajaran sejarah berlangsung cenderung pasif.

[1] Farid Abdullah. 2019. *Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0.* Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain. Vol 4. No. 1, hlm 47-58

[2] M. Arsyad. 2021. *Guru Pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.* Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, hlm 2

[3] Indar Rohmah. 2022. *Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 18 Surabaya.* Skripsi FISH, UNESA, hlm 1

[4] Indar Rohmah. 2022. *Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 18 Surabaya*. Skripsi FISH, UNESA, hlm 1

[5] M. Arsyad. 2021. *Guru Pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.* Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, hlm 4

[6] Asyrul Fikri, dkk. 2021. *Kolaborasi Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di MA Bahrul Ulum Kecamatan Dayun.* Riau Education Journal (REJ). Vol 1. No. 1, hlm 7

Aktivitas pembelajaran terlihat berjalan satu arah. Peserta didik hanya perlu mendengarkan penjelasan guru dan mengingat apa yang didengar.[7] Ruang gerak untuk berkreasi, bereksperimen dan mengembangkan kemampuan peserta didik terbatas *(teacher centered learning).*[8] Proses pembelajaran saling berkaitan dengan tanya jawab, tetapi masih berupa pertanyaan dari guru, dan peserta didik tampak tidak menikmati kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tradisional berbasis ceramah membatasi keaktifan peserta didik saat mengikuti kelas mata pelajaran sejarah.

Hasil yang dijadikan acuan guru dalam pemahaman peserta didik pada pembelajaran sejarah dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar sendiri merupakan suatu perubahan pola pikir dan perilaku peserta didik yang berasal dari usaha ataupun pemikirannya. Menurut Agus Suprijono (2016) Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, apresiasi, keterampilan, dan sikap-sikap yang terdapat pada diri seseorang. Berdasarkan taksonomi Bloom (Dalam Gunawan, 2012: 99) Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah pendidikan yaitu kognitif/pengetahuan, afektif/sikap, dan psikomotorik/keterampilan. Sedangkan dalam kurikulum merdeka belajar hasil belajar dapat dilihat dari dimensi P5 atau projek penguatan profil pelajar pancasila yang mana sejumlah ciri karakter dan kompetensi yang diharapkan untuk diraih oleh peserta didik didasarkan pada nilai-nilai luhur pacasila dengan enam ciri utama: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; 2) berkebinekaan global; 3) bergotong royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampuh mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Balongpanggang, ia menyatakan bahwa hasil belajar di SMAN 1 Balongpanggang tergolong rendah terutama pada kelas XI-7. Hal ini dilihat dari aspek penilaian (*assesment*) formatif yang telah dilakukan. Faktor rendahnya hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Balongpanggang ini dikarenakan banyak peserta didik yang menganggap pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan dan banyak menghafal.

Faktor selanjutnya yaitu buku paket yang dipinjamkan sekolah sebagai buku pendamping kurang lengkap dari segi materi. Materi yang dijelaskan hanya garis besar peristiwa dan terkesan dipadatkan, sehingga peserta didik kesulitan untuk mendapatkan informasi lebih jelas dan detail. Hal tersebut membuat peserta didik malas untuk membuka buku paket. Ketersediaan buku sejarahpun terbatas sehingga setiap bangku mendapatkan satu buku. Kondisi tersebut membuat peserta didik kesulitan untuk belajar dan mengerjakan tugas di rumah.[9]

Selain itu peserta didik juga malas untuk menulis penjelasan dari guru, hal itu dibuktikan dengan sedikitnya catatan yang ditulis di buku tulis masing-masing. Alhasil, saat akan ulangan harian peserta didik masih bingung belajar karena catatan dan buku paket tidak lengkap. Selain itu juga, fasilitas multimedia kurang memadai. Ketersediaan LCD dan proyektor yang terbatas sehingga harus bergantian dengan kelas lain. Maka dengan itu guru terpaksa menggunakan metode ceramah dalam pembelajarn sejarah. Penggunaan metode ceramah ini banyak membuat peserta didik kesulitan dalam membayangkan peristiwa atau kejadian pada masa lampau dalam pembelajaran sejarah. Kenyataan seperti itu membuat hasil belajar peserta didik rendah.

Generasi milenial saat ini lebih cenderung senang bermain gadget terutama *smartphone* karena dianggap lebih praktis dan bisa mengakses banyak hal kapanpun, dimanapun hanya dengan membutuhkan satu benda. Selain itu fitur-fitur di gadget juga banyak yang menarik. Menurut laporan statistic Kemkominfo hingga akhir Desember 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang. Jumlah tersebut membuat Indonesia berapa di peringkat ke-8 dengan penggunaan internet terbesar di dunia. Pengguna internet di Indonesia 80% didominasi oleh remaja usia 15-19 tahun.[10]

Melihat fenomena dan masalah diatas peneliti menawarkan solusi pembelajaran berbasis IT. Pembelajaran berbasis IT ini memiliki beberapa kelebihan yaitu, (1) lebih bersifat praktis karena bisa diakses menggunakan gadget khususnya *Handphone*; (2) dapat diakses dimanapun tanpa butuh membawa buku fisik; (3) tampilan yang menarik, disertai gambar-gambar yang jelas serta beberapa gambar animasi dengan warna yang lebih bervariasi, sehingga tidak bosan untuk diakses; (4) sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standart proses Pendidikan dasar dan menengah, pembelajaran memanfaatkan IT, serta mengikuti perkembangan zaman.

Dengan pemanfaatan IT dalam dunia pendidikan guru tidak perlu bingung jika akan menunjukkan foto atau gambar karena dapat

[7] Asyrul Fikri, dkk. 2021. *Kolaborasi Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di MA Bahrul Ulum Kecamatan Dayun*. Riau Education Journal (REJ). Vol 1. No. 1, hlm 22

[8] M. Arsyad. 2021. *Guru Pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.* Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, hlm 20

[9] Arista Fitria Anggraini. 2020. *Pengaruh Discovery Learning Berbasis Website dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Perkembangan Islam di Nusantara Kelas X di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto.* Skripsi FISH, UNESA, hlm 5

[10] Kominfo. 2023. Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang. Diakses pada 5 Februari 2022, dari http://surl.li/fwssp

dipastikan semua peserta didik bisa melihat dengan gadget yang dibawa. Di dalam internet juga terdapat beberapa pertanyaan sebagai stimulus bagi peserta didik untuk mencari jawaban atau sumber untuk mengembangkan literasi digital, seperti browsing *e-book, e-jurnal* atau *website* yang terpercaya. Guru hanya bertugas memperjelas materi dan memastikan peserta didik mengikuti intruksi dan tidak membuka platform lain.[11]

Pernyataan diatas juga didukung penelitian relevan yang membahas upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan judul "Pengaruh *Discovery Learning* Berbasis *Website* dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Perkembangan Islam di Nusantara Kelas X di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto." Berdasarkan penelitian tersebut menggunakan perbandingan nilai r hitung dengan r produk momen, variabel media website dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar sebesar 0,728 lebih besar dari r produk momen, terdapat hubungan kuat antar variabel. Artinya terdapat pengaruh signifikan media *website* dalam pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar, dibuktikan dengan nilai tes tulis peserta didik yang tinggi dengan rata-rata nilai tes sebesar 87,05.

Berdasarkan uraian dan masalah yang telah disampaikan diatas, maka peneliti memilih judul penelitian "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis IT Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta didik di SMAN 1 Balongpanggang" sebagai upaya pemecahan masalah tersebut. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh Model *Discovery Learning* berbasis IT terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di SMAN 1 Balongpanggang?

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI-7 SMAN 1 Balongpanggang pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode penelitian *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest design*. Penelitian dengan tipe *one group pretest-posttest design* yaitu penbelitian dengan memberikan sebuah tes awal berupa *pretest* sebelum peserta didik diberikan *treatment*, dan memberikan sebuah tes akhir atau *posttest* setelah peserta didik menerima *treatment*.

Penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* yang berjenis Sampling Purposif. Pemilihan sampel menggunakan teknik ini hanya membutuhkan satu ruang kelas dengan jumlah 30 peserta didik. Penentuan ruang kelas tersebut berdasarkan gaya belajar peserta didik yang sesuai dengan penelitian yang diteliti yaitu gaya belajar audio-visual dan berdasarkan penilaian (*assesment*) formatif yang telah dilakukan berupa UH dengan hasil UH terendah, maka dengan itu dipilihlah kelas XI-7 sebagai kelas eksperimen. Berikut tabel penilaian (*assesment*) formatif berupa UH Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kecamatan Balongpanggang.

Tabel 1 Data Peserta Didik XI IPS SMAN 1 Kecamatan Balongpanggang

| No | Kelas | Rata-Rata Nilai | AKM |
|---|---|---|---|
| 1 | XI-6 | 77, 555 | 75 |
| 2 | XI-7 | 72, 635 | |
| 3 | XI-8 | 79, 401 | |
| **Rata-Rata Nilai Kelas** | | **76, 530** | |

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi yaitu teknik pengumpulan data berupa pengamatan digunakan untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Discovery Learning* pada peserta didik kelas XI-7 di SMAN 1 Balongpanggang. Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati dan meninjau dengan cermat secara langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.
2. Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang berupa pertanyaan tertulis yang akan diberikan kepada responden untuk menjawab pertanyaan terkait penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode angket untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT terhadap peningkatan hasil belajar.
3. Tes digunakan untuk memperoleh data dari hasil belajar peserta didik menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk *pretest-posttest* berupa 20 soal pilihan ganda.

Untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Dan untuk memecahkan rumusan masalah serta hipotesis yang telah diuraikan, maka berdasarkan data-data yang didapat peneliti melakukan analisis data dengan tahapan sebagai uji normalitas dan Uji T. Dengan balntuan SPSS untuk mengukur pengaruh variabel X (*Discovery*

[11] Arista Fitria Anggraini. 2020. *Pengaruh Discovery Learning Berbasis Website dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Perkembangan Islam di Nusantara Kelas X di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto.* Skripsi FISH, UNESA, hlm 7

*Learning* berbasis IT) dengan variabel Y (Hasil belajar).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan data terkait pengaruh model *Discovery Learning* berbasis IT terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di SMAN 1 Balongpanggang. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbasis IT. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Balongpanggang pada tanggal 17-31 Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan durasi 2x45 menit dalam satu kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu dengan pemberian *pretest* dilanjut dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT dengan cara pemberian tugas dalam bentuk kelompok, pertemuan kedua yaitu kegiatan melanjutkan tugas kelompok yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya dilanjut dengan kegiatan presentasi, pertemuan ketiga yaitu melanjutkan kegiatan presentasi dan pemberian *posttest* untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT yang dijalankan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar sejarah di SMAN 1 Balongpanggang khususnya di kelas XI-7 sebagai objek kelas eksperimen.

### 1. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

### a. Analisis Observasi Kegiatan Guru

Observasi kegiatan guru dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbasis IT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Berikut lembar observasi kegiatan guru:

**Bagan 2 Lembar Observasi Kegiatan Guru**

| No | Kegiatan | Keterlaksanaan | |
|---|---|---|---|
| | | Ya | Tidak |
| 1 | **PENDAHULUAN** | | |
| | **A. Kegiatan Pembuka** | | |
| | 1. Memberi salam | ✓ | |
| | 2. Menyapa peserta didik | ✓ | |
| | 3. Mengecek kehadiran peserta didik | ✓ | |
| | 4. Memaparkan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| | **B. Kegiatan Inti** | | |
| | 1. Menjelaskan secara garis besar materi pada pertemuan ini | | |
| | 2. Mengecek pemahaman peserta didik dengan melakukan tanya jawab mengenai materi tersebut | ✓ | |
| | 3. Guru membagi peserta didik dalam kelas menjadi kelompok-kelompok kecil | ✓ | |
| | 4. Guru membagi peserta didik dalam kelas menjadi kelompok-kelompok kecil | ✓ | |
| | 5. Guru menyampaikan topik-topik permasalahan yang akan dipecahkan setiap kelompok | ✓ | |
| | 6. Guru memimta peserta didik untuk menyiapkan sumber literasi dengan menggunakan IT yang tersedia | ✓ | |
| | 7. Guru meminta peserta didik untuk berkumpul dengan anggota kelompoknya | ✓ | |
| | 8. Guru melakukan pembagian tugas | ✓ | |
| | 9. Guru membimbing kelompok secara merata saat kegiatan berdiskusi | ✓ | |
| | 10. Guru mempersiapkan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi | ✓ | |
| | 11. Mempersilahkan peserta didik untuk melakukan tanya jawab atau tanggapan antar kelompok | ✓ | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 12. Menilai kelompok yang bertanya atau berkomentar | ✓ | |
| | **C. Penutup** | | |
| | 1. Mempersilahkan peserta didik untuk mengumpulkan lembar kerja pada google classrom yang tersedia | ✓ | |
| | 2. Mempersilahkan salah satu peserta didik untuk mereview materi dan proses pembelajaran pada pertemuan ini | ✓ | |
| | 3. Memberitahukan kepada peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya | ✓ | |
| **2** | **PENGELOLAAN WAKTU** | | |
| | Ketetapan waktu | ✓ | |
| **3** | **SITUASI DAN KONDISI KELAS** | | |
| | A. Antusias peserta didik | ✓ | |
| | B. Pembelajaran berpusat pada siswa | ✓ | |

Sumber: diolah sendiri

Berdasarkan tabel lembar observasi kegiatan guru diatas didapatkan dengan cara pengamatan yang dilakukan oleh guru pamong pengampu mata pelajaran sejarah dengan cara mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik yang dijadikan objek dalam penelitian secara cermat. Maka dengan itu lembar observasi guru menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbasis IT terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah terlaksana dengan baik.

**b. Analisis Observasi Kegiatan Peserta Didik**

Observasi kegiatan peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mencerna pembelajaran yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut rekapitulasi hasil observasi kegiatan peserta didik:

**Tabel 4. 1 Lembar Rekapitulasi Hasil Observasi Peserta Didik**

| No | Aspek yang Diamati | Presentase | Kategori |
|---|---|---|---|
| 1 | Peserta didik hadir tepat waktu | 75% | Baik |
| 2 | Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan seksama | 78% | Sangat Baik |
| 3 | Peserta didik mampu melakukan diskusi dengan baik dan benar | 82% | Sangat Baik |
| 4 | Peserta didik mampu membagi peran tim dalam tugas kelompok | 81% | Sangat Baik |
| 5 | Peserta didik mampu melakukan presentasi dengan baik dan benar | 78% | Sangat Baik |
| 6 | Peserta didik mampu mencari sumber belajar dari berbagai media digital | 75% | Baik |
| 7 | Peserta didik bertanggung jawab akan tugasnya | 83% | Sangat Baik |
| 8 | Peserta didik bersikap kritis terhadap pertanyaan atau jawaban yang diberikan | 77% | Sangat Baik |
| 9 | Peserta didik memperhatikan teknis penugasan kelompok | 77% | Sangat Baik |
| 10 | Peserta didik mampu membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung | 77% | Sangat Baik |
| **Jumlah** | | **780%** | |
| **Rata-Rata** | | **78%** | |
| **Kategori** | | **Sangat Baik** | |

Sumber: diolah sendiri

Berdasarkan tabel hasil observasi diatas menunjukkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT mendapatkan nilai rata-rata 78% yang dapat dikategorikan sangat baik. Namun, pada poin kehadiran peserta didik mendapatkan nilai baik hal ini dikarenakan jarak tempuh antara sekolah dengan rumah peserta didik yang dekat sehingga banyak peserta didik yang meremehkan hal tersebut. Selain poin kehadiran peserta didik, poin kemampuan peserta didik dalam mencari sumber belajar dari berbagai media digital juga mendapatkan nilai baik. Hal ini dikarenakan WI-FI yang disedikan dari sekolah tidak mumpuni untuk digunakan oleh seluruh aktivitas akademic yang ada sementara itu jika menggunakan kuota internet oleh masing-masing peserta didik banyak dari peserta didik yang tidak mempunyai kuota internet. Hal tersebut membuat peserta didik terkendala ketika harus mencari sumber belajar dari berbagai media digital, seperti internet, jurnal, *e-book*, dll.

**c. Analisis Lembar Angket Respon Peserta Didik**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbasis IT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Respons diperoleh dari hasil angket peserta didik yang diisi melalui *google from* dengan 20 pernyataan.

Berdasarkan angket yang telah diujikan kepada 30 peserta didik kelas XI-7 SMAN 1 Balongpanggang dengan jumlah 20 pertanyaan maka diperoleh rata-rata nilai 78% yang dapat dikategorikan sangat baik. Namun, pada poin 1, 6, 11, 13, dan 16 mendapatkan poin baik, hal ini dikarenakan belum terbiasanya peserta didik menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* karena peserta didik sudah terbiasa dengan model pembelajaran ceramah (*teacher centered*) yang mana peserta didik disuguhkan dengan materi-materi yang diberikan oleh guru. Dengan adanya pembelajaran *Discovery Learning* ini peserta didik harus keluar dari zona nyamannya dengan cara mencari sumber belajarnya secara mandiri dan aktif (*student centered*) sehingga memerlukan adaptasi pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning.* Selain itu juga ketersediaan WI-FI yang berada di sekolah belum mumpuni jika digunakan oleh seluruh aktivitas akademic secara bersamaan. Maka dengan itu peserta didik sedikit kesulitan dalam mencari sumber belajar dari berbagai sumber belajar digital, baik dari internet, jurnal, *e-book*, dll.

**d. Analisis Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes dan LKPD. Soal tes berupa 20 pertanyaan pilihan ganda sedangkan LKPD berupa soal essay yang diberikan guru untuk menilai keterampilan diskusi pada peserta didik yang penilaiannya mencangkup penguasaan materi, toleransi, kerjasama, tanggung jawab, dan kreatif.

Berdsasarkan total hasil belajar yang didapat dari tes (*posttest*) dan LKPD diatas diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dengan nomor absen 22. Peserta didik dengan nomor absen 22 ini mendapatkan nilai tes dan LKPD yang memuaskan sehingga ia mendapatkan nilai hasil belajar yang tinggi pula. Perolehan nilai yang tinggi ini diakibatkan gaya belajar peserta didik dengan nomor absen 22 ini sesuai dengan gaya belajar yang diterapkan pada penelitian ini yaitu audio visual, selain itu ia juga aktif dan bersemangat dalam pembelajaran apalagi dalam kegiatan mencari jawaban dari berbagai sumber belajar digital pada LKPD yang telah diberikan. Namun sayangnya, belum semua peserta didik mendapatkan nilai yang memuaskan dan diatas AKM seperti peserta didik dengan nomor absen 12, 14, 17, 18, dan 20. Hal ini dikarenakan 5 peserta didik tersebut memiliki gaya belajar auditori yang mana 5 peserta didik tersebut lebih mudah memehami pembelajaran menggunakan metode ceramah daripada *Discovery Learning.* Hal ini yang membuat peserta didik sedikit kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung, selain itu juga 5 peserta didik ini malas jika disuruh mencari jawaban dari berbagai sumber belajar digital dengan alasan tidak memiliki kuota internet dan malas membaca artikel atau jurnal untuk menjawab pertanyaan pada LKPD yang diberikan.

**e. Pengujian Hipotesis**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT terhadap peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik di SMAN 1 Balongpanggang. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan dari rumasan masalah yaitu apakah ada pengaruh model *Discovery Learning* berbasis IT terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di SMAN 1 Balongpanggang dan seberapa besar pengaruhnya. Berikut pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini:

**1. Uji Normalitas**

Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas data dengan tujuan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi secara normal atau tidak. Suatu data dapat dikatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansinya diatas 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya dibawah 0,05 data tersebut tidak terdistribusi secara normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Shapiro-Wilk dikarenakan sampel yang digunakan dalam penelitian ini kurang dari 50 (<50). Penghitungan uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS.

**Gambar 1 Uji Normalitas Menggunakan SPSS**

**Tests of Normality**

| | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| TES | .148 | 30 | .093 | .944 | 30 | .120 |
| LKPD | .236 | 30 | .000 | .902 | 30 | .010 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas diatas menggunakan teori Shapiro-Wilk menyatakan tes dan LKPD berdistribusi secara normal dengan taraf signifikasi 0,120 > 0,05 untuk tes dan 0,010 > 0,05 untuk LKPD.

**2. Uji T**

Uji t digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan suatu metode dilihat dari perbedaan rata-rata hasil penelitian sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Berikut merupakan hasil perhitungan uji t sebagai berikut.

**Gambar 2 Hasil Uji T Menggunakan SPSS**

**Paired Samples Statistics**

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---|---|---|---|---|---|
| Pair 1 | TES | 76.00 | 30 | 6.215 | 1.135 |
| | LKPD | 80.50 | 30 | 6.611 | 1.207 |

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,00 < 0,05 dan nilai $t_{hitung} = 2{,}884 > 0{,}361\ t_{tabel}$. Dengan demikian, Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata tes peserta didik sebesar 76,00 dan LKPD peserta didik sebesar 80,50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT **berpengaruh** positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI-7 di SMAN 1 Balongpanggang.

**3. Uji N-Gain**

*Normalized gain* atau N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh atau keefektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dengan cara menghitung selisih anatara nilai tes dan nilai LKPD.

**Gambar 3 Hasil Uji N-Gain Menggunakan SPSS**

**Descriptive Statistics**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| NGAIN_SKORE | 30 | 62 | 89 | 77.05 | 6.550 |
| Valid N (listwise) | 30 | | | | |

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh rata-rata (*mean*) *N-Gain score* sebesar 77,05% termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT memiliki **pengaruh sebesar 77,05%** terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI-7 di SMAN 1 Balongpanggang.

**PEMBAHASAN**

**1. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menerapkan Model *Discovery Learning* Berbasis IT**

Analisis keterlaksanaan pembelajaran dilihat dari hasil observasi kegitan guru dan kegitan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan lampiran lembar keterlaksanaan pembelajaran diketahui bahwa kegiatan guru dalam menerapkan model *Discovery Learning* berbasis IT berjalan dengan baik. Selama proses pembelajaran meliputi tahapan pendahuluan, isi, dan penutup. Tahapan pendahuluan guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta aspek-aspek penilaian sehingga siswa lebih fokus akan penilaian yang disampaikan.

Tahapan inti terdapat enam fase sesuai dengan sintak pembelajaran menurut teori Bruner yaitu fase pertama (*simulation*) guru menyajikan informasi atau gambaran tentang topik pembelajaran sebagai bahan stimulus kepada peserta didik. Hal ini dilakukan dengan pemberian PPT mengenai topik-topik pembelajaran materi kependudukan Jepang di Indonesia dengan cara menayangkan sebuah video singkat masa kependudukan Jepang di Indonesia beserta link-link jurnal yang dapat menstimulus peserta didik. Pemberian video youtube ini berisi mengenai berakhirnya masa penjajahan Belanda dan dimulainya penjajahan Jepang dari situ peserta didik memiliki gambaran mengenai awal kependudukan Jepang di Indonesia. Dengan begitu peserta didik mengetahui bahwa strategi yang digunakan Jepang dalam merayu hati rakyat Indonesia yaitu melalui propoganda 3A, yaitu Jepang pemimpin Asia, Jepang pelindung Asia, Jepang cahaya Asia. Melalui propoganda tersebut maka rakyat Indonesia (Hindia Belanda) saat itu berharap Jepang dapat mengusir bangsa Belanda keluar dari Indonesia. Setelah mengetahui awal

mula masuknya Jepang ke Indonesia, peserta didik digiring pada pertanyaan mengapa penjajahan Jepang yang berlangsung singkat kurang lebih 3 tahun terasa kejam dibandingkan dengan penjajahan Belanda yang berlangsung beratus-ratus tahun. Maka dengan itu peserta didik harus menghubungakan pernyataan tersebut dengan berbagai kebijakan yang dilakukan Jepang dalam berbagai bidang.

Fase kedua (*problem statement*) yaitu guru memberikan pertanyaan yang harus dipecahkan berdasarkan dari stimulus yang telah diberikan kepada peserta didik yang tertera pada LKPD yang dapat diakses di *google classroom* lalu peserta didik diharuskan memecahkan permasalahan tersebut dengan mencari jawaban dari media digital yang tersedia. Pertanyaan yang diberikan pada LKPD mengenai analisis kehidupan bangsa Indonesia pada zaman kependudukan Jepang dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, militer, dan pendidikan dengan cara mencari referensi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber belajar digital.

Fase ketiga (*data collection*) yaitu guru mengorganisir peserta didik untuk membentuk kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 6 peserta didik untuk mencari dan mengumpulkan segala betuk informasi terkait jawaban atas pertanyaan yang diberikan dari berbagai teknologi informasi yang tersedia. Perolehan data yang didapatakan peserta didik dari mencari sumber belajar digital untuk menjawab pertanyaan yang terteta di LKPD didominasi dari atikel daripada jurnal. Setelah diamati peserta didik ini memilih menjawab pertanyaan yang tertera di LKPD dengan mencari jawaban dari website dikarenakan pada website peserta didik langsung menemukan jawaban yang ia cari daripada mencari jawaban di jurnal yang terlalu banyak tulisan dan pembahasan yang dianggap peserta didik berbelit-belit.

Fase keempat (*data processing*) yaitu pengolahan data yang didapat dari media digital baik dari internet, artikel, jurnal, website, dll dengan cara mengumpulkan mana informasi yang paling utama (relevan) dan hanya yang berupa *fun fact.* Pada tahap ini peserta didik telah mampu mengolah informasi atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada LKPD yang tersedia. Peserta didik setiap kelompok berhasil mengumpulkan minimal 5 link baik dari internet, artikel, jurnal, website, dll pada setiap pertanyaan yang diberikan. Namun pada kelompok 4 berhasil menemukan 10 link jawaban pada setiap pertanyaan yang diberikan. Peserta didik juga mampu mengurutkan mana jawaban yang paling relevan dan hanya yang berupa *fun fact.* Peserta didik menempatkan jurnal sebagai jawaban paling relevan dan website sebagai jawaban yang hanya sekedar *fun fact.*

Fase kelima *(verification)* tahap verifikasi yaitu dengan memilah mana jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada LKPD yang dapat diakses melalui *google classroom* dengan jawaban yang telah didapat dari penerjunan secara langsung dengan mencari jawaban dari berbagai media digital kemudian ditulis di PPT untuk dipresentasikan di depan kelas. Pada tahap ini peserta didik yang awalnya mendapatkan banyak jawaban dari berbagai link media digital kemudian diverifikasi menjadi 5 link jawaban pada setiap pertanyaan. Hal ini dikarenakan jawaban yang ditemukan peserta didik yang didominasi dari website kurang benar adanya dan penjelasan yang diberikan kurang lengkap. Pada tahap ini peserta didik sedikit kesulitan dalam memilah jawaban pada pertanyaan kehidupan bangsa Indonesia pada masa kependudukan Jepang dalam bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan link-link yang ditemukan jarang membahas mengenai sistem pendidikan yang dilakukan oleh Jepang dikarenakan tujuan penjajahan Jepang di Indonesia adalah untuk memenangkan perang Asia Pasifik jadi yang disorot dalam sistem kependudukan Jepang didominasi dalam bidang militer. Adapun yang membahasa mengenai sistem pendidikan Jepang di Indonesia dalam jurnal internasional sehingga peserta didik sedikit kesulitan dalam memahaminya.

Fase keenam atau fase terakhir (*generalization*) yaitu peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya dengan percaya diri, memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk bertanya, memberi saran, serta sanggahan, lalu menyimpulkan secara bersama-sama atas apa yang telah dipelajari pada saat pembelajaran. Setelah semua kelompok selesai mempresentasikan jawabannya, maka perwakilan dari setiap kelompok dapat mengunggah PPT yang telah dibuat di *google classroom* sehingga materi tersebut dapat dibuka dan dipelajari lagi lain waktu. Sedangkan pada tahapan penutup guru menyampaikan rancangan pembelajaran kepada peserta didik untuk mempersiapkan pembelajaran selanjutnya.

Keterlaksanaan pembelajaran yang diobservasi melalui kegiatan pembelajaran peserta didik berjalan dengan sangat baik, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil observasi sebesar 78%. Hasil observasi ini didapatkan melalui tiga kali pertemuan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT. Walaupun hasil observasi peserta didik mendapatkan nilai sangat baik terdapat dua poin yang mendapatkan nilai baik, yaitu poin kehadiran peserta didik dan poin kemampuan peserta didik dalam mencari sumber belajar dari berbagai media digital. Hal ini disebabkan oleh jarak tempuh antara sekolah dengan rumah peserta didik yang dekat sehingga banyak peserta didik yang meremehkan

hal tersebut. Selain itu juga WI-FI yang disedikan dari sekolah tidak mumpuni untuk digunakan oleh seluruh aktivitas akademic yang ada sementara itu jika menggunakan kuota internet oleh masing-masing peserta didik banyak dari peserta didik yang tidak mempunyai kuota internet. Hal tersebut membuat peserta didik terkendala ketika harus mencari sumber belajar dari berbagai media digital, seperti internet, jurnal, *e-book*, dll.

**2. Hasil Penilaian Belajar Peserta Didik**

Hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai tes (*pretest-posttest*) dan LKPD. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui pengaruh setelah diberikan *treatment.* Sedangkan untuk nilai LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) didapat dari nilai penguasaan materi, toleransi, kerjasama, tanggungjawab, dan kreatif. Penilaian ini sesuai dengan teori Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar tidak hanya berfokus pada pengembangan kognitif peserta didik akan tetapi diharapkan mampu membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir secara kritis dan analisis yang baik juga keterampilan yang mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh peserta didik secara kontekstual. Teori Bloom ini sesuai dengan pembelajaran dalam kurikulum merdeka belajar yang mana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan abad 21 secara optimal, sesuai dengan profil pelajar pancasila yang meliputi: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; 2) berkebunekaan global; 3) bergotong royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif. Maka dengan itu diberikannya LKPD kepada peserta didik berupa tugas kelompok dengan tugas menganalisis kehidupan bangsa Indonesia pada zaman pendudukan Jepang dalam berbagai bidang dengan mencari sumber belajar dari berbagai referensi teknologi informasi yang tersedia, lalu mengurutkannya dari referensi yang utama sampai hanya sekedar *fun fuct.* Maka dengan itu diperoleh nilai penguasaan materi 85%. Penguasaan teori ini didapat dari kesesuaian jawaban dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Kesesuaian jawaban dan kemampuan peserta didik ini terlihat dari jawaban pada PPT yang telah diunggah di *google classroom* dan pada saat kegiatan presentasi yang mana peserta didik leluasa memaparkan hasil kerja kelompoknya. Selain itu juga peserta didik juga mampu mencari sumber belajar digital dari jurnal internasional. Hal ini terlihat dari jawaban peserta didik mengenai analisis kehidupan bangsa Indonesia pada masa kependudukan Jepang dibidang pendidikan.

Indikator toleransi mendapatkan nilai 79%. Hal ini didapat dari kemapuan peserta didik dalam menghargai pendapat, saran, dan sanggahan yang mana hal ini terlihat dari kondusifnya kegiatan diskusi dan presentasi. Peserta didik mampu menghargai pendapat dan saran yang diberikan oleh kelompok lain walaupun pertanyaan mengenai masa kependudukan Jepang dibidang pendidikan ada perbedaan pendapat antara kelompok 1 dan kelompok 4. Hal ini diakibatkan dari analisis kedua kelompok tersebut berbeda walaupun dalam jurnal yang sama.

Indikator kerjasama mendapatkan nilai 77%. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan peserta didik bekerjasama dalam tugas yang diberikan yaitu dengan cara saling mencari informasi sebanyak-banyaknya lalu disimpulkan untuk mendapatkan jawaban yang paling benar, selain itu juga peserta didik juga saling membatu *tethering hotspot* kepada temannya yang tidak memiliki kuota internet.

Indikator tanggungjawab mendapatkan nilai 86%. Indikator ini merupakan indikator yang memiliki nilai paling tinggi dibanding dengan indikator yang lainnya, hal ini dibuktikan dengan kemampuan peserta didik bertanggungjawab menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan benar sesuai dengan jadwal yang diberikan oleh guru.

Sedangkan pada indikator terakhir yaitu kreatif peserta didik mendapatkan nilai 76% dengan kategori sangat baik walaupun termasuk kategori sangat baik namun poin keaktifan peserta didik mendapatkan poin paling rendah daripada indikator yang lainnya. Hal ini dikarenakan PPT yang yang dibuat oleh peserta didik cenderung monoton dan kurangnya animasi disetiap slide PPT yang disajikan.

Pengujian hasil belajar ini menggunakan uji T. Pengujian dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Sebelum dilakukan uji T, dilakukannya terlebih dahulu uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi secara normal atau tidak. Hal ini dilakukan karena syarat dari uji T data harus berdistribusi secara normal. Dari hasil uji normalitas menggunakan teori Shapiro-Wilk menyatakan bahwa soal tes dan LKPD berdistribusi secara normal dengan taraf signifikasi 0,120 > 0,05 untuk soal tes dan 0,010 > 0,05 untuk soal LKPD. Maka selanjutnya dilakukannya uji T dengan perolehan nilai rata-rata tes peserta didik sebesar 76,00 dan LKPD peserta didik sebesar 80,50 dengan nilai sig (2-tailed) = 0,00 < 0,05 dan nilai $t_{hitung} = 2{,}884 > 0{,}361\ t_{tabel}$ yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan melalui uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 77,05% termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT **berpengaruh** positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI-7 di SMAN 1 Balongpanggang **sebesar 77,05%**

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis IT Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 1 Balongpanggang diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT terhadap hasil belajar sejarah peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 78% dengan kategori sangat baik. Sedangkan hasil angket respon pembelajaran juga mendapatkan nilai sebesar 78% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan jika keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT berjalan dengan baik tanpa adanya kendala yang serius.
2. Hasil belajar peserta didik pada kelas XI-7 sebagai kelas eksperimen diperoleh dari tes dan LKPD. Pada nilai tes mengalami kenaikan nilai yang mana pada saat pemberian *pretest* hanya terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas AKM menjadi 24 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas AKM setelah diberikan *treatment*. Hal ini diperoleh dari selisih nilai antara *pretest* dengan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Sedangkan untuk nilai LKPD diperoleh nilai penguasaan materi 85%, toleransi 79%, kerjasama 77%, tanggungjawab 86%, dan krativitas peserta didik 76%. Untuk menguji hipotesis yang diajukan dilakukanlah pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T, maka dengan itu diperoleh nilai rata-rata tes peserta didik sebesar 76,00 dan LKPD peserta didik sebesar 80,50 dengan nilai sig (2-tailed) = 0,00<0,05 dan nilai $t_{hitung} = 2{,}884 > 0{,}361\ t_{tabel}$ yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, pemberian model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis IT **berpengaruh** positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI-7 di SMAN 1 Balongpanggang dengan **pengaruh sebesar 77,05%.**

## DAFTAR PUSTAKA


Abdullah, Farid. Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi DKV Senim Rupa dan Desain.* Vol 4. No. 1. Dipetik pada 25 Januari 2023, dari revolusi industri 4.0.pdf

Anggraini, Arista Fitria. 2020. *Pengaruh Discovery Learning Berbasis Website dan Kemampuan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Islam di Nusantara Kelas X di SMA Negeri 1 Sooko Kabupaten Mojokerto*. Surabaya: UNESA University Press.

Arif, Suparman dkk. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik di SMAN 1 Natar, Lampung Selatan. *Jurnal Candrasangkala*. Vol 6. No 1. Dipetik pada 15 februari 2023, dari https://tinyurl.com/yc6hhsws

Arsyad, M. 2021. *Guru Pada Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0.* Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.

Azizah dan Siti Fajeriah. 2021. The Effect of Online Laerning Model Assisted in Practicum Discovery Learning on Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Islam.* Vol 4. Dipetik pada 12 Maret 2023, dari https://tinyurl.com/vy2r8tyt

Cholik, Cecep Abdul. 2017. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Indonesia.* Vol 2. No 6. Dipetik pada 7 Februari 2023, dari IT.pdf

Fikri, Asyrul. dkk. 2021. Kolaborasi Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah di MA Bahrul Ulum Kecamatan Dayun. *Riau Education Journal (REJ).* Vol 1. No 1. Dipetik pada 5 Januari 2023, dari document (1).pdf

Firiya. dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi.* Vol 9. No 2. Dipetik pada 6 Februari 2023, dari Open Journal Systems (upgrisba.ac.id)

Hanifah, Lailatul Nur. 2020. Pengaruh Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Bangil. *Avatara, e-Journal Pendidikan Sejarah.* Vol 9. No 1. Dipetik pada 5 februari 2023, dari file:///C:/Users/HP/Downloads/35375-Article%20Text-44130-1-10-20200707.pdf

Inde, Kristina Herliana. dkk. 2020. The Effect of Discovery Learning Model on Learning Outcome of Grade-VII Student of SMPN 5 Nangapanda. *Journal of Science Education Research*. Vol 4. No 1. Dipetik pada 5 Februari 2023, dari file:///C:/Users/HP/Downloads/34233-90918-1-SM.pdf

Irawan, Andi. Dkk. 2019. The Effects of Learning Models of Discovery Learning and Learning Interest on Social Science Learning Outcomes in Grade VII of Junior High School of Al-Azhar Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*. Vol 2. No 3. Dipetik pada 5 Februari 2023, dari file:///C:/Users/HP/Downloads/356-1183-1-PB.pdf

Kemendikbud. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

Nurcahyo, Edi. dkk. 2018. The Implementation of Discovery Learning Model with Scientific Learning Approach to Improve Students' Critical Thinking in Learning History. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Vol 1. Dipetik pada 10 Maret 2023, dari https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/234/140

Payosi, Ade. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang*. Bengkulu: IAIN Bengkulu Press.

Rahmayani, Aprilia. dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol 3. No 2. Dipetik pada 12 Februari 2023, dari document (1).pdf

Rizky, Muhammad. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X SMA Negeri 29 Jakarta*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Rohmah, Indar. 2022. *Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Concept Mapping Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 18 Surabaya*. Surabaya: UNESA University Press.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2019. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Winangun, I Made Ari. 2020. Penerapan Model Discovery Learning Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Media Pembelajaran SD. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. Vol 4. No 5. Dipetik pada 10 Januari 2023, dari discovery learning berbasis digital.pdf

UNESA Universitas Negeri Surabaya