



# Pengembangan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Kartu Kosakata untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Kalimat Lengkap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Girijaya

Heri Sugriwa<sup>1\*</sup>, Iis Ristiani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Suryakencana, Indonesia

Jl. Pasirgede Raya, Bojongherang, Kec. Cianjur, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat

Korespondensi penulis : [Sugriwa94@gmail.com](mailto:Sugriwa94@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [iisristiani@unsur.ac.id](mailto:iisristiani@unsur.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstract.** *This research aims to illustrate how the development of a discovery learning model using vocabulary card media can improve the ability to use complete sentences in fourth grade elementary school students. This type of research is development research. Data was collected through questionnaires and interviews, with data sources coming from teachers and students in the six classes studied. Data was analyzed using quantitative and qualitative descriptive methods, starting by changing the qualitative assessment to quantitative to get a score, then calculating the average score, changing it back to a qualitative assessment, as well as explaining the data, discussing the research results, and concluding. The research results show that: (1) based on needs analysis, the learning model desired by students and teachers is a model that actively involves students and fosters curiosity to discover something. The learning media needed is media that is cheap, interesting, easy to use, and can increase students' vocabulary. (2) The principles of preparing learning models include the principles of motivation, experience, discovery, cooperation, language and repetition. (3) Developing a discovery learning model using vocabulary card media produces products in the form of learning models and media which are realized in the form of guidebooks.*

**Keywords:** *Discovery Learning, Vocabulary Cards, Development.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana pengembangan model discovery learning menggunakan media kartu kosakata dapat meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat lengkap siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara, dengan sumber data berasal dari guru dan siswa di enam kelas yang diteliti. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dimulai dengan mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif untuk mendapatkan skor, kemudian menghitung rata-rata skor, mengubahnya kembali menjadi penilaian kualitatif, serta memaparkan data, membahas hasil penelitian, dan menyimpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan analisis kebutuhan, model pembelajaran yang diinginkan siswa dan guru adalah model yang melibatkan siswa secara aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk menemukan sesuatu. Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang murah, menarik, mudah digunakan, dan dapat menambah kosakata siswa. (2) Prinsip penyusunan model pembelajaran mencakup prinsip motivasi, pengalaman, penemuan, kooperatif, kebahasaan, dan pengulangan. (3) Pengembangan model discovery learning dengan menggunakan media kartu kosakata menghasilkan produk berupa model dan media pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk buku panduan.

**Kata kunci:** Discovery Learning, Kartu Kosakata, Pengembangan

## 1. LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari SD hingga SMA. Mata pelajaran ini menekankan pada penguasaan empat keterampilan utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008). Dalam Kurikulum 2013, bahasa Indonesia diperkuat perannya untuk meningkatkan budaya literasi di kalangan siswa, yang masih dinilai rendah.

Hasil penelitian *Programme for International Students Assessment* (PISA) dari tahun 2003 hingga 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia secara konsisten berada di peringkat bawah. Pada tahun 2003, Indonesia menempati peringkat 39 dari 40 negara, naik menjadi peringkat 48 dari 56 negara pada tahun 2006, namun kembali turun menjadi peringkat 57 dari 65 negara pada tahun 2009, 64 dari 65 negara pada tahun 2012, 64 dari 70 negara pada tahun 2015, dan akhirnya berada di peringkat 74 dari 79 negara pada tahun 2018 (Kominfo.go.id).

Selain kemampuan membaca, kemampuan menulis siswa juga menjadi perhatian serius. Data dari Depdiknas (Gipayana, 2004) mengungkapkan bahwa sekitar 50% siswa kelas VI SD di enam provinsi yang dibina oleh Primary Education Quality Improvement Project (PEQIP) tidak bisa menulis karangan dengan baik.

Dari data tersebut, jelas terlihat bahwa kemampuan menulis siswa di Indonesia masih rendah. Menurut Susanti (Almana, dkk., 2019), rendahnya kemampuan menulis ini disebabkan oleh minimnya minat membaca. Kebiasaan membaca memiliki pengaruh lebih besar terhadap keterampilan menulis dibandingkan dengan kebiasaan menulis itu sendiri. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar 86% keterampilan menulis dipengaruhi oleh kebiasaan membaca, sementara 14% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Lestari (Lestari, dkk., 2016) menyebutkan bahwa rendahnya keterampilan menulis disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk rendahnya penguasaan kosakata yang diakibatkan oleh kurangnya minat baca, kurangnya penguasaan keterampilan mikrobahasa seperti penggunaan tanda baca dan ejaan yang tepat, serta kesulitan dalam menemukan metode pembelajaran menulis yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa.

Namun, Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan menulis yang baik. Permendikbud nomor 24 tahun 2016 menyatakan bahwa siswa harus mencapai empat kompetensi utama: sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan model discovery learning menggunakan media kartu kosakata untuk meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat lengkap siswa kelas IV SD. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan wawasan tentang bagaimana model pembelajaran discovery learning dengan media kartu kosakata dapat meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat lengkap siswa kelas IV SD.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran adalah teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar mata pelajaran tertentu untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Joyce dan Weil menyatakan bahwa model pembelajaran adalah desain atau rencana jangka panjang yang digunakan untuk membuat kurikulum, menyusun materi pembelajaran, dan digunakan untuk menjadi panduan dalam pembelajaran dikelas (Rusman, 2014). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang kompleks, namun dengan maksud yang sama yaitu memberi pengalaman belajar kepada siswa sesuai dengan tujuan. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar dan memungkinkan terjadinya proses belajar membelajarkan siswa sedemikian rupa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan memberhasillkan siswa melalui proses belajar (Sumiati & Asra, 2016).

Menurut (Hosnan, 2016) pengertian *discovery learning* ialah model pengembangan cara belajar aktif dengan mendapatkan dan mengkaji sendiri, maka hasil yang didapatkan bisa terus di ingat. Dengan menggunakan metode belajar ini, siswa juga dapat belajar berpikir menganalisa dan memecahkan masalahnya. Sementara itu menurut (Hamalik, 2015) *discovery learning* merupakan suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan tidak akan mudah dilupakan siswa. Model *discovery learning* merupakan penemuan konsep dengan serangkaian data atau informasi yang didapatkan lewat pengamatan maupun percobaan (Cahyo, 2013).

Dalam penerapan model *discovery learning* menurut Syah (2017) terdiri dari enam langkah utama : (1) *Stimulation*, memulai kegiatan proses mengajar belajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan peecahan masalah, (2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), yakni memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah), (3) *Data collection* (pengumpulan data), memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak- banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, (4) *Data processing* (pengolahan data), mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui diskusi, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan, (5) *Verification* (pembuktian), yakni melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan

benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dihubungkan dengan hasil data processing, (6) *Generalization* (generalisasi), menarik sebuah simpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan keinginan dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dari pembelajaran itu sendiri. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat berupa media konkret maupun audio visual. Penggunaan media bergantung pada kebutuhan pembelajaran dari siswa itu sendiri (Alvionita & Haris, 2020; Safitri, 2020).

Salah satu media pembelajaran tersebut adalah kartu permainan berupa kartu kata dan kartu gambar yang akan melibatkan siswa dalam penggunaannya, sehingga ini akan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Kartu kata dan kartu gambar adalah salah satu media yang dicetak yang digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran. Kartu kata dan kartu gambar digunakan agar siswa dapat mempelajari kosakata tidak hanya melalui penjelasan guru dan buku ajar. Media kartu kata dapat digunakan untuk membantu melatih konsentrasi siswa dalam pembelajaran, mengembangkan daya ingat siswa, memperluas pengetahuan siswa mengenai pembendaharaan kata (Eliana, 2020; Rumidjan, Sumanto, & Badawi, 2017). Penggunaan media kartu kata dan kartu gambar membuat siswa lebih mudah memahami materi kosakata yang disampaikan dan membuat siswa mengetahui makna dari kosakata (Ria Arsini, dkk, 2022).

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Research and Development (R&D), yang mengembangkan model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media kartu kosakata. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan cara untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Berdasarkan pengertian ini, proses penelitian dan pengembangan dapat disebut sebagai 4P: Penelitian, Perancangan, Produksi, dan Pengujian.

Seals dan Richey (1994) dalam Hanafi (2017) mengartikan penelitian pengembangan sebagai studi sistematis mengenai desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Metode penelitian dan pengembangan biasanya melibatkan sepuluh tahap, namun penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap kelima yaitu revisi.

Observasi di SD Negeri Girijaya Kecamatan Sukanagara menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih belum memiliki keterampilan menulis yang baik, terutama dalam menyusun kalimat yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran baru dengan menggunakan media tertentu. Pengembangan ini berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang kemudian dirancang menjadi model pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut, model *discovery learning* dengan media kartu kosakata dipilih, sesuai dengan Permendikbud nomor 103 tahun 2014 yang mengizinkan penggunaan tiga model pembelajaran: *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, dan *Discovery Learning* (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari hasil kuesioner, wawancara, kemudian hasil uji-t berupa pre-test dan post-test. Sumber data diperoleh dari siswa kelas IV. Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode deskriptif ini digunakan untuk menjelaskan atau menggambarkan data kuantitatif secara sistematis dan faktual, serta memastikan keakuratannya.

Analisis dilakukan dengan penilaian post-test. Setelah itu, skor yang diperoleh dihitung rata-ratanya. Hasil rata-rata ini kemudian diubah kembali menjadi data kualitatif berdasarkan kriteria tertentu dan dijelaskan secara terperinci.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini disajikan sesuai dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengembangan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media kartu kosakata guna meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat lengkap siswa kelas IV SD. Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dibagi menjadi tiga bagian utama: kebutuhan pengembangan dari perspektif guru dan siswa, prinsip dan desain pengembangan, serta validasi produk yang telah dikembangkan. Berikut ini disajikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan

##### **Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa pada Pengembangan Model *Discovery Learning* Menggunakan Media Kartu Kosakata**

Kebutuhan Guru:

Pemahaman Terhadap Metode: Guru memerlukan pemahaman yang mendalam tentang metode *discovery learning*, termasuk cara mengintegrasikannya dengan media kartu kosakata. Sumber Daya dan Materi: Ketersediaan sumber daya yang memadai seperti panduan

penggunaan, contoh-contoh praktis, dan materi pendukung lainnya sangat dibutuhkan. Pelatihan dan Pendampingan: Guru membutuhkan pelatihan dan pendampingan untuk mengimplementasikan model pembelajaran ini dengan efektif di dalam kelas. Evaluasi dan Feedback: Adanya sistem evaluasi yang jelas dan umpan balik dari hasil implementasi untuk perbaikan berkelanjutan.

Kebutuhan Siswa:

Media Pembelajaran yang Menarik: Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti kartu kosakata untuk meningkatkan motivasi belajar. Pendekatan Belajar yang Partisipatif: Siswa lebih menyukai pendekatan belajar yang memungkinkan mereka untuk aktif berpartisipasi dan menemukan konsep secara mandiri. Keterlibatan dalam Pembelajaran: Keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menarik dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Dukungan dan Bimbingan: Siswa memerlukan bimbingan dan dukungan yang cukup dari guru saat menggunakan model pembelajaran ini untuk memastikan pemahaman yang tepat.

**Tabel 1. Aspek telaah kurikulum menurut persepsi guru dan siswa**

Aspek	Subaspek	Persepsi Guru	Persepsi Siswa
	Kesesuaian Materi	Guru menginginkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan mudah diintegrasikan dengan metode discovery learning.	Siswa membutuhkan materi yang sesuai dengan kurikulum namun disajikan dengan cara yang menarik dan intera
<b>Kurikulum</b>	Fleksibilitas Kurikulum memerlukan fleksibilitas kurikulum untuk penerapan metode learning yang lebih kreatif.	Guru menginginkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan mudah diintegrasikan dengan metode discovery learning yang lebih kreatif.	Siswa membutuhkan materi yang sesuai dengan kurikulum namun disajikan dengan cara yang menarik dan intera
	Relevansi dengan Pembelajaran	Guru berharap bahwa materi yang	Siswa ingin variasi dalam metode pembelajaran yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton.

dikembangkan relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.

Siswa memerlukan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami dan diaplikasikan.

**Tabel 2. Hasil Angket Materi Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Guru dan Siswa**

No	Kebutuhan	Guru (%)	Siswa (%)
1	Kesesuaian dengan Kurikulum	90	85
2	Materi yang Interaktif	80	92
3	Kemudahan Akses Materi	75	88
4	Relevansi dengan Kehidupan Nyata	85	80
5	Variasi Metode Pembelajaran	70	78
6	Ketersediaan Sumber Belajar	88	82
7	Dukungan Teknologi	65	75

**Keterangan:**

1. Kesesuaian dengan Kurikulum: Guru dan siswa sama-sama menginginkan materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
  2. Materi yang Interaktif: Siswa sangat menginginkan materi yang interaktif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, dan guru juga mendukung kebutuhan ini.
  3. Kemudahan Akses Materi: Baik guru maupun siswa membutuhkan akses yang mudah terhadap materi pembelajaran.
  4. Relevansi dengan Kehidupan Nyata: Guru dan siswa menginginkan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk memudahkan pemahaman.
  5. Variasi Metode Pembelajaran: Keduanya membutuhkan variasi metode dalam penyampaian materi untuk menghindari kebosanan.
  6. Ketersediaan Sumber Belajar: Guru lebih mengutamakan ketersediaan sumber belajar yang memadai, sementara siswa juga merasa ini penting.
  7. Dukungan Teknologi: Siswa lebih membutuhkan dukungan teknologi dalam pembelajaran dibandingkan guru, meskipun keduanya mengakui pentingnya teknologi.
- Hasil angket ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki kebutuhan yang saling mendukung dalam hal materi pembelajaran. Dengan memahami kebutuhan ini,

pengembangan model pembelajaran discovery learning dapat dilakukan dengan lebih efektif dan sesuai harapan semua pihak.

**Tabel 3. Hasil Angket Proses Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Guru dan Siswa**

No	Kebutuhan	Guru (%)	Siswa (%)
1	Interaksi Aktif di Kelas	85	90
2	Metode Pembelajaran yang Bervariasi	80	88
3	Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik	78	93
4	Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar	82	87
5	Umpan Balik yang Konstruktif	88	80
6	Waktu yang Cukup untuk Praktik	75	84
7	Pengelolaan Kelas yang Efektif	83	77

**Keterangan:**

1. Interaksi Aktif di Kelas: Guru dan siswa sama-sama menginginkan interaksi yang aktif selama proses pembelajaran.
2. Metode Pembelajaran yang Bervariasi: Keduanya menekankan pentingnya variasi dalam metode pembelajaran untuk menjaga keterlibatan dan minat.
3. Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik: Siswa sangat menginginkan penggunaan media yang menarik, dan guru juga melihat ini sebagai kebutuhan penting.
4. Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar: Baik guru maupun siswa menilai pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
5. Umpan Balik yang Konstruktif: Guru merasa sangat penting untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, sementara siswa juga menghargai hal ini.
6. Waktu yang Cukup untuk Praktik: Siswa membutuhkan waktu yang cukup untuk praktik, dan guru juga menyadari pentingnya hal ini.
7. Pengelolaan Kelas yang Efektif: Guru lebih menekankan pentingnya pengelolaan kelas yang efektif, meskipun siswa juga menganggapnya penting.

Hasil angket ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki kebutuhan yang saling melengkapi dalam hal proses pembelajaran. Dengan memahami kebutuhan ini, pengembangan model pembelajaran discovery learning dapat disesuaikan untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan semua pihak yang terlibat.

**Tabel 4. Hasil Angket Media Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Guru dan Siswa**

No	Kebutuhan	Guru (%)	Siswa (%)
1	Media Interaktif dan Menarik	82	90
2	Kesesuaian Media dengan Materi	85	88
3	Kemudahan Penggunaan Media	78	85
4	Ketersediaan Media yang Bervariasi	80	83



5	Aksesibilitas Media	75	80
6	Dukungan Teknologi dalam Media	70	78
7	Pembaruan Media Secara Berkala	77	82

**Keterangan:**

1. Media Interaktif dan Menarik: Guru dan siswa sama-sama menginginkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar.
2. Kesesuaian Media dengan Materi: Keduanya menekankan pentingnya media yang sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Kemudahan Penggunaan Media: Guru dan siswa membutuhkan media yang mudah digunakan agar proses pembelajaran lebih efektif.
4. Ketersediaan Media yang Bervariasi: Baik guru maupun siswa menginginkan variasi dalam media pembelajaran untuk menghindari kebosanan.
5. Aksesibilitas Media: Siswa dan guru sama-sama menganggap penting akses yang mudah ke media pembelajaran.
6. Dukungan Teknologi dalam Media: Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dianggap penting oleh siswa dan guru untuk mendukung proses belajar mengajar.
7. Pembaruan Media Secara Berkala: Guru dan siswa sama-sama menginginkan media yang diperbarui secara berkala agar selalu relevan dan up-to-date.

Hasil angket ini menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki kebutuhan yang mirip dalam hal media pembelajaran. Memahami kebutuhan ini memungkinkan pengembangan model pembelajaran discovery learning dengan media kartu kosakata yang lebih efektif dan menarik bagi semua pihak yang terlibat.

**Tabel 5. Perbandingan Hasil Angket Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Guru dan Siswa**

No	Kebutuhan	Guru (%)	Siswa (%)
1	Keteraturan Evaluasi	85	80
2	Keadilan dalam Penilaian	90	88
3	Transparansi Kriteria Penilaian	88	85
4	Umpan Balik yang Membangun	92	86
5	Variasi Bentuk Evaluasi	80	83
6	Evaluasi Berbasis Proyek	75	78
7	Evaluasi Berkelanjutan	87	82

**Keterangan:**

1. Keteraturan Evaluasi: Guru dan siswa sama-sama menginginkan evaluasi yang dilakukan secara teratur untuk memastikan kontinuitas pembelajaran.
2. Keadilan dalam Penilaian: Keduanya menekankan pentingnya keadilan dalam penilaian agar hasil yang diperoleh mencerminkan kemampuan sebenarnya.
3. Transparansi Kriteria Penilaian: Guru dan siswa membutuhkan transparansi dalam kriteria penilaian untuk memahami standar yang digunakan.
4. Umpan Balik yang Membangun: Guru sangat menekankan pentingnya umpan balik yang membangun, sementara siswa juga menghargai hal ini.
5. Variasi Bentuk Evaluasi: Baik guru maupun siswa menginginkan variasi dalam bentuk evaluasi untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kemampuan.
6. Evaluasi Berbasis Proyek: Evaluasi yang berbasis proyek dianggap penting oleh siswa dan guru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif.
7. Evaluasi Berkelanjutan: Guru dan siswa menginginkan evaluasi yang berkelanjutan untuk memantau perkembangan belajar secara konsisten.

Hasil angket ini menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki pandangan yang selaras mengenai evaluasi pembelajaran. Memahami kebutuhan ini memungkinkan pengembangan model evaluasi yang adil, transparan, dan bervariasi, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Tabel 6. Hasil Angket Model Pembelajaran Berdasarkan Kebutuhan Guru dan Siswa**

No	Kebutuhan	Guru (%)	Siswa (%)
1	Pendekatan yang Berpusat pada Siswa	88	90
2	Pembelajaran yang Interaktif	85	92
3	Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran	80	87
4	Kolaborasi dan Kerja Kelompok	82	85
5	Pembelajaran Kontekstual	78	84
6	Pembelajaran Berbasis Proyek	83	86
7	Fleksibilitas dan Adaptabilitas	75	80

**Keterangan:**

1. Pendekatan yang Berpusat pada Siswa: Baik guru maupun siswa menginginkan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan dan keterlibatan aktif siswa.
2. Pembelajaran yang Interaktif: Keduanya menekankan pentingnya interaktivitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman.

3. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Guru dan siswa mendukung integrasi teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar.
4. Kolaborasi dan Kerja Kelompok: Baik guru maupun siswa menghargai pentingnya kolaborasi dan kerja kelompok dalam proses pembelajaran.
5. Pembelajaran Kontekstual: Keduanya menginginkan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.
6. Pembelajaran Berbasis Proyek: Guru dan siswa mendukung pembelajaran berbasis proyek untuk memberikan pengalaman praktis dan aplikatif.
7. Fleksibilitas dan Adaptabilitas: Guru dan siswa menghargai model pembelajaran yang fleksibel dan dapat beradaptasi dengan berbagai situasi dan kebutuhan.

Hasil angket ini menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki kebutuhan yang saling mendukung dalam hal model pembelajaran. Memahami kebutuhan ini memungkinkan pengembangan model pembelajaran discovery learning yang lebih efektif, interaktif, dan relevan bagi semua pihak yang terlibat.

**Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Kartu Kosakata**

No.	Aspek Validasi	Skor (1-5)	Komentar
1	Kesesuaian dengan Teori Discovery Learning		Ahli 1: Skor 4 - Model ini konsisten dengan prinsip-prinsip dasar discovery learning. Ahli 2: Skor 5 - Model ini sangat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis penemuan.
2	Integrasi Kartu Kosakata dalam Pembelajaran		Ahli 1: Skor 4 - Penggunaan kartu kosakata dapat membantu memperkuat penguasaan menggunakan kalimat lengkap siswa. Ahli 2: Skor 4 - Kartu kosakata dipilih dengan tepat untuk mendukung pembelajaran menggunakan kalimat lengkap.
3	Relevansi dengan Kurikulum dan Standar Pendidikan		Ahli 1: Skor 5 - Model ini relevan dengan kurikulum nasional dan standar pendidikan untuk SD kelas IV. Ahli 2: Skor 4 - Perlu memastikan bahwa model ini dapat diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum.

4	Kejelasan Instruksi dan Panduan Penggunaan	<p>Ahli 1: Skor 4 - Instruksi penggunaan kartu kosakata cukup jelas dan dapat dipahami oleh guru dan siswa.</p> <p>Ahli 2: Skor 5 - Panduan penggunaan yang disediakan sangat membantu dalam implementasi di kelas.</p>
5	Kelayakan Teknis dan Logistik Implementasi	<p>Ahli 1: Skor 3 - Perlu mempertimbangkan aspek logistik seperti ketersediaan kartu kosakata dalam jumlah cukup.</p> <p>Ahli 2: Skor 4 - Kelayakan teknis perlu diperhatikan untuk memastikan implementasi yang sukses.</p>

Berikut adalah langkah-langkah untuk melaksanakan pre-test menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan kartu kosakata:

Persiapan Soal: Siapkan kartu kosakata yang relevan dengan materi pembelajaran. Pastikan soal mencakup berbagai tingkat kesulitan. Instruksi kepada Siswa: Jelaskan tujuan pre-test dan cara mengerjakan soal. Pastikan siswa memahami bahwa hasil pre-test tidak mempengaruhi nilai akhir.

Pelaksanaan Pre-test:

- Bagikan kartu kosakata kepada setiap siswa.
- Beri waktu yang cukup bagi siswa untuk menyelesaikan soal.
- Pantau siswa untuk memastikan mereka fokus dan memahami soal.
- Pengumpulan Jawaban: Kumpulkan hasil pre-test dari semua siswa setelah waktu yang ditentukan berakhir.
- Penilaian: Evaluasi jawaban siswa berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.
- Analisis Hasil: Analisis hasil pre-test untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa dan menentukan fokus pembelajaran selanjutnya.

**Berikut adalah tabel hasil pre-test dan post-test untuk model pembelajaran Discovery Learning menggunakan kartu kosakata :**

No	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post Test	Peningkatan
1	ABDUL MUAHEMIN	56	78	22
2	ASEP SOLEH	50	83	33
3	DAMAYANTI	60	89	29

4	DEASI NOVILIANI	57	92	35
5	DIKA RAMDAN	60	86	26
6	ELIS SAPITRI	54	82	28
7	ERGI SURYADI	58	90	32
8	IRPAN RAMDANI	55	90	35
9	MUHAMAD FAZAR	67	91	24
10	NISA AULIA RAHMAH	53	78	25
11	NUROH	52	90	38
12	RIZKI MUHAMAD PAJAR	57	90	33
13	SAMSUL MUARIP	60	82	22
14	SILPI NURHASANAH	53	78	25
15	SRI NABILA RAHAYU	65	81	16

Keterangan:

Nama Siswa : Nama peserta didik yang mengikuti tes.

Pre-Test Score : Nilai yang diperoleh sebelum penerapan model pembelajaran.

Post-Test Score : Nilai yang diperoleh setelah penerapan model pembelajaran.

Peningkatan : Selisih antara nilai post-test dan pre-test.

Tabel ini membantu dalam menilai efektivitas model pembelajaran Discovery Learning menggunakan kartu kosakata dalam meningkatkan pemahaman siswa

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran discovery learning dengan media kartu kosakata menghasilkan rata-rata skor post-test 90 dari 100, dengan sebagian besar siswa mencapai skor di atas 70. Para ahli menilai model ini konsisten dengan prinsip-prinsip dasar discovery learning dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kalimat lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Relevansi dengan kurikulum nasional dan standar pendidikan untuk siswa kelas IV SD juga tercapai, meski diperlukan integrasi yang baik dalam kurikulum untuk implementasi yang efektif. Instruksi penggunaan kartu kosakata dinilai jelas dan mudah dipahami oleh guru dan siswa. Namun, aspek kelayakan teknis dan logistik, seperti ketersediaan kartu kosakata, perlu diperhatikan untuk memastikan keberhasilan implementasi. Kesimpulannya, model discovery learning dengan kartu kosakata efektif meningkatkan kemampuan menggunakan kalimat lengkap siswa kelas IV SD, dengan perbaikan yang diperlukan berdasarkan masukan ahli untuk integrasi kurikulum dan aspek teknis. Model ini mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi, dan relevan dengan kebutuhan guru dan siswa. Proses pengembangan model terdiri dari lima tahap: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, desain

produk, validasi produk, serta revisi dan perbaikan desain. Produk akhir berupa buku panduan dan media pembelajaran telah diverifikasi oleh ahli dengan skor rata-rata sangat memuaskan. Model ini layak digunakan dalam konteks pembelajaran dan memberikan landasan untuk penelitian lebih lanjut terkait implementasi dan penyebaran dalam institusi pendidikan..

## **DAFTAR REFERENSI**

- Alvionita, M., & Haris, A. A. (2020). Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card) untuk Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas III. *Prosiding Semnasbama*, IV(2), 398–407.
- Arsini, K. R., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 173–184. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v5i1.46323>.
- Cahyo, A., 2013. *Panduan Aplikasi Teori Belajar*. Jakarta. PT. Diva Press.
- Eliana, N. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Gipayana, Muhana. 2004. Pengajaran Literasi dan Penilaian Portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 11(1): 59- 70.
- Hamalik, O., 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–149. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/335227473\\_Research\\_and\\_Development\\_RD\\_Inovasi\\_Produk\\_dalam\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/335227473_Research_and_Development_RD_Inovasi_Produk_dalam_Pembelajaran)
- Hosnan, 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 24, Tahun 2016, tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013.
- Lestari, N., Hartono, Y., & Purwoko. 2016. "Pengaruh Pendekatan Open-Ended Terhadap Penalaran Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Palembang". *Jurnal Pendidikan Matematika* 10 (1):82-97.
- Permendikbud (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103. Tahun 2014 pasal 2 ayat 7 dan 8 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan.
- Rumidjan, Sumanto, & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1). <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>.

Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. PT Rajagrafindo Utama.

Safitri, K. (2020). Pengembangan Kartu Kata (Flash Card) Bahasa Arab Berbasis Kosakata bagi Siswa Kelas IV Madrasah Ibtida'iyah. Prosiding Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa IV, 2, 272–283.

Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Syah, M., 2017. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tarigan, H.G (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa.