

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
QS. YUNUS : 40 – 41 DAN QS. AL-MAIDAH : 32  
MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING  
DENGAN BANTUAN MEDIA "KUALAMI"  
BAGI SISWA KELAS XI IPA 2 SMA NEGERI  
2 MRANGGEN KABUPATEN DEMAK PADA  
SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

MAEMUNAH

SMA Negeri 2 Mranggen, Demak  
maemunahmae66@gmail.com

First received: 12 September 2020

Final proof received: 11 Februari 2021

Abstract

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam materi Qs. Yunus : 40 – 41 Dan Qs. Al Maidah : 32 melalui teknik pembelajaran Discovery Learning bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen pada semester 2 tahun 2019/2020. Objek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen pada. Pada Materi Qs. Yunus : 40 – 41 Dan Qs. Al Maidah : 32 dijumpai bahwa hasil pembelajaran siswa menunjukkan hasil yang rendah. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Peningkatan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan ketuntasan belajar hasil nilai tes formatif yang pada siklus I tingkat aktivitas belajar siswa mencapai 74,7 % dan pada siklus II meningkat menjadi 92,0 %. Jadi ada kenaikan persentase sebesar 17,3 %. Adapun peningkatan hasil belajar siswa secara individu dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa rata-rata tes formatif nilai pada siklus I mencapai 71,5 % dan pada siklus II meningkat menjadi 91,4 %. Ada kenaikan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 19,9 % Adapun hasil nontes pengamatan proses belajar mengajar menunjukkan perubahan siswa yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran discovery learning dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan prestasi belajar bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: peningkatan prestasi belajar, teknik pembelajaran discovery learning

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti menurut Kemdikbud (2013) merupakan pendidikan yang secara mendasar menumbuhkembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengamatan ajaran Islam secara menyeluruh (kaffah). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berlandaskan pada aqidah Islam yang berisi tentang Keesaan Allah sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sudah dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik yakni: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Namun, hal ini tidak cukup bila guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti hanya mengajarkan informasi tentang fakta-fakta dan konsep saja. Akan tetapi, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti juga dibutuhkan pengalaman belajar secara langsung sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. Belajar dari pengalaman langsung dapat diperoleh dengan belajar sambil bermain peran. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan belajar sambil bermain peran merupakan pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat secara aktif.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang efektif diperlukan peran aktif antara siswa dan guru. Peran siswa dalam pembelajaran sebagai pusat pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator yaitu harus menyediakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Data yang peneliti peroleh pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020, bahwa sarana

dan prasarana di sekolah sudah cukup memadai seperti LCD, laboratorium, perpustakaan, ruang kelas yang kondusif untuk belajar. Akan tetapi, media yang digunakan oleh guru belum cukup variatif serta pembelajaran model Discovery learning dengan bantuan media Kualami belum sering digunakan, sehingga aktivitas siswa dan hasil belajar belum optimal. Data hasil ulangan harian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar masih kurang dari yang diharapkan yaitu dengan nilai rata-rata 71.1 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sedangkan KKM Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah 73

Berdasarkan kondisi tersebut, guru diharapkan mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran berupa strategi yang melibatkan siswa secara aktif serta dapat memotivasi siswa, menciptakan suasana belajar mengajar yang baik, komunikatif, dan menyenangkan sehingga mampu menggali kompetensi yang dimiliki oleh siswa untuk mencapai efektivitas belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipandang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang demikian adalah *dengan Peningkatan aktivitas dan hasil belajar QS. Yunus : 40 -41 dan QS. Al Maidah : 32 melalui model Pembelajaran Discovery learning dengan bantuan media Kualami bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA N 2 Mranggen Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2019/2020*. Berdasarkan pendapat tersebut, untuk mengatasi masalah di atas maka dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul *Peningkatan aktifitas dan hasil belajar melalui model Discovery learning dengan bantuan media Kualami pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI IPA 2 Smester 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak Tahun 2019 / 2020*. Dengan menggunakan metode sosiodrama ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan metode sosio drama dipilih karena model ini memiliki keunggulan antara lain, media ini dapat digunakan sebagai permainan peran yang dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Maka secara tidak langsung siswa dapat memantapkan materi ajar melalui permainan peran yang mereka lakukan.

Melihat keadaan yang perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran yang inovatif maka peneliti melakukan PTK. Penelitian ini akan difokuskan pada suatu peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui metode sosiodrama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti siswa kelas XI IPA 2 Semester 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak tahun 2019 / 2020. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Discovery Learning dengan metode Kualami* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-maidah : 32 bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA N 2 Mranggen kabupaten Demak pada Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

### **Aktifitas Belajar**

Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa.

Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan/motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberi-

kan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan segi hasil.

Hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar .

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, membaca, mencatat, memandang, mengingat, berpikir, latihan atau praktik dan sebagainya. Situasi akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Bahkan situasi itulah yang akan mempengaruhi dan akan menentukan aktivitas belajar apa yang dilakukan kemudian.

Rohani (2004) mengungkapkan bahwa aktivitas pembelajaran itu terdiri dari aktivitas fisik dan aktivitas psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Sedangkan peserta didik yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Menurut Deirich dalam Hamalik, O

(2001) menyatakan bahwa aktivitas belajar dibagi ke dalam 8 kelompok, yaitu sebagai berikut: (a) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*): membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain; (b) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi, dan interupsi; (c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*): mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio; (d) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*): menulis cerita, menulis laporan, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket; (e) Kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*): menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola; (f) Kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*): melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun; (g) Kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*): merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan; (h) Kegiatan-kegiatan emosional (*emosional activities*): minat, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan klasifikasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas di sekolah itu cukup bervariasi, jika semua kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, maka kondisi belajar mengajar di sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan, dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal.

### Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola per-

buatan, nilai-nilai pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan ketrampilan (Hamalik, O., 2001). Benyamin Bloom dalam Sudjana, N. (2009) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah sebagai berikut: 1) ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi, 3) ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar dalam kemampuan bertindak.

Secara umum belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar, artinya seseorang dikatakan telah belajar jika dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

### Model Discovery Learning

Proses pembelajaran sesuai dengan Permendikbud tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh melalui pendekatan *scientific* dan diperkuat dengan menerapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery learning*) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo dalam Illahi (2012) menyatakan bahwa langkah-langkah *Discovery Learning* yaitu: 1) *Simulation*, yaitu guru mengajukan persoalan atau meminta anak didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat persoalan. 2) *Problem Statement*, yaitu anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan. 3) *Data Collection*, yaitu untuk menjawab pertanyaan

atau membuktikan hipotesis. 4) *Data Processing*, yaitu semua informasi hasil bacaan wawancara observasi diklasifikasikan dan ditabulasi. 5) *Verification*, yaitu berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada. 6) *Generalization*, yaitu anak didik belajar menarik kesimpulan dan generalisasi tertentu.

Putrayasa, dkk (2014) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan, yaitu: 1) menambah pengalaman siswa dalam belajar, 2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih dekat lagi dengan sumber pengetahuan selain buku, 3) menggali kreatifitas siswa, 4) mampu meningkatkan rasa percaya diri pada siswa, dan 5) meningkatkan kerja sama antar siswa.

#### **Media Kartu Pasangan QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32 (KUALAMI)**

Media kartu yang digunakan oleh penulis merupakan modifikasi dari kartu pada umumnya yang memuat materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32. Penulis berkeinginan media kartu yang digunakan dengan berisikan pelajaran dapat membantu para siswa untuk membaca atau mengenal pelajaran yang akan mereka pelajari dengan penyajian yang menarik dan mudah diingat, serta dapat membantu siswa untuk bersosialisasi dengan teman yang lainnya karena kartu ini harus dimainkan minimal oleh dua orang anak.

Kartu yang dipergunakan sebagai media pembelajaran ini adalah kartu yang berisi materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32 yang disingkat “Kualami”. Kualami ini merupakan kartu yang dimodifikasi/dibuat khusus untuk pembelajaran QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32. Model kartu yang digunakan adalah modifikasi dari bentuk kartu pada umumnya. Pembuatan kartu dilakukan dengan cara satu kartu berisi satu soal dan

kartu yang yang lain berisi jawaban yang mencakup semua aspek materi dalam kompetensi dasar Menganalisis QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah: 32.

“Kualami” sebagai media pembelajaran digunakan untuk memperjelas konsep/teori yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bermain sambil belajar secara berkelompok. Adapun penggunaan media pembelajaran “Kualami” di sekolah adalah sebagai berikut: (1) Guru menyusun kartu soal dengan bentuk lingkaran yang diletakkan di lantai atau meja; (2) Guru menyiapkan benda (mukena) yang digunakan sebagai alat untuk menentukan siswa yang menjadi pemain; (3) Siswa duduk lesehan dalam bentuk lingkaran kemudian berzikir sesuai dengan perintah sambil membawa benda (mukena) secara bergiliran; (4) Pada saat zikir berakhir, memegang benda tersebut berarti menjadi pemain; (5) Kartu jawaban diberikan kepada semua siswa; (6) Setiap pemain mengambil kartu soal yang berbentuk lingkaran tadi secara acak; (7) Pemain yang mendapat giliran pertama membacakan isi kartu soal tersebut, sedangkan siswa yang lain menyimak sambil mencocokkan kartu jawaban; (8) Pemegang kartu yang berisi jawaban yang cocok maju sebagai pasangannya; (9) Apabila pemain menjawab dengan benar, maka pemain akan mendapat hadiah yang telah disiapkan guru; (10) Apabila jawaban pemain salah maka akan mendapat *punishmen* dari pemegang kartu pasangannya yang berupa penyaluran hobi pemain, begitupun dengan pemain selanjutnya.

Rahmat Insan Kamil et al. (2013), mengemukakan bahwa secara fisik kartu memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari kartu antara lain: (1) Praktis, mudah dibawa kemana-mana; (2) Mudah dalam penyajiannya; (3) Mudah dimainkan dimana saja dan dapat digunakan kapan saja; (4) Mudah disimpan;

(5) Dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil; (6) Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan di dalam penyajiannya.

Selain kelebihan secara fisik, media permainan kartu memiliki kelebihan dari pada media-media yang lain, diantaranya media ini selain sebagai suatu permainan yang menyenangkan, media ini dapat meningkatkan kemampuan menyampaikan atau menanggapi pendapat, karena terjalinnya interaksi antar siswa di dalam permainan tersebut, serta membantu siswa dalam menemukan gagasan atau ide tulisan yang sistematis, membantu dan memudahkan guru dalam upaya menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32.

Oleh karena itu, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al- Maidah: 32 , media permainan kartu ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sangat mendukung proses pembelajaran. Siswa SMA sangat menyukai permainan, dan dengan digunakannya media permainan kartu didalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini siswa menjadi antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga apa yang dipelajari menjadi lebih berkesan dan bermakna bagi mereka.

Sedangkan kelemahan dari kartu ini adalah (1) kartu ini maksimal hanya dimainkan oleh 2 orang pemain saja karena keterbatasan waktu; (2) perlunya variasi permainan agar metode pembelajaran lewat bermain bisa tercapai.

Beberapa hasil penelitian terdahulu tentang penerapan model *Discovery learning* dalam kegiatan pembelajaran antara lain adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmat Insan Kamil et al. (2013), menyimpulkan bahwa pemahaman materi wayang kulit purwa siswa mengalami

peningkatan setelah digunakannya media permainan kartu kuartet dalam pembelajaran bahasa Jawa pada siswa kelas VI SDN Dilem, Kemiri, Purworejo tahun pelajaran 2012/2013.

Penelitian ini sejalan dengan Indah Setiyorini dan Mohammad Husni Abdullah (2013), mengemukakan bahwa penggunaan media permainan kartu kuartet pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jajar-tunggal III/452 Surabaya tahun pelajaran 2012/2013.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Discovery Learning dengan metode Kualami* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-maidah : 32 bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA N 2 Mranggen kabupaten Demak pada Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 yang beralamat di Jalan Pucang Peni Raya, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 2 yang berjumlah 35 siswa terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

Untuk mendapatkan data sebagai hasil penelitian, peneliti menggunakan sumber data: 1) sumber data primer yaitu data yang terdapat dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 yang mengerjakan tes setelah proses belajar mengajar dengan model *make a match*, 2) sumber data sekunder yaitu sumber data yang berasal dari teman sejawat melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung meliputi hasil observasi tiap siklus berupa hasil observasi aktivitas siswa setiap siklus, observasi aktivitas (kinerja) guru setiap siklus, catatan lapangan dari observer setiap siklus, dan

catatan lapangan dari guru setiap siklus.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), tes, interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi atau gabungan keempatnya (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) Metode dokumentasi, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk memperoleh data kondisi awal tentang identitas siswa dan hasil belajar siswa materi QS. Yunus : 40 - 41 dan QS. Al Maidah : 32 kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak pada Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 Alatnya berupa dokumen daftar nilai, dan catatan tentang aktivitas belajar siswa, 2) Metode observasi, dapat dilakukan dengan pedoman check list (v) sebagai instrumen pengamatan. Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan model *Discovery Learning dengan media Kualami* Pengamatan dilakukan oleh 2 observer untuk mendapatkan kemampuan aktivitas siswa dan kinerja guru. Metode observasi menggunakan instrumen berupa lembar observasi, 3) Metode tes, digunakan untuk mengambil skor hasil belajar pengetahuan. Metode ini bertujuan untuk mengetahui ketercapaian kompetensi belajar yang diperoleh siswa setelah mempelajari QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32. Metode tes menggunakan instrumen berupa tes uraian, 4) Metode kuesioner (angket), bertujuan untuk mengetahui tanggapan/respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32 dengan model *Discovery Learning dengan media Kualami*. Metode angket menggunakan instrumen berupa lembar angket.

Informasi yang dijadikan data penelitian perlu diperiksa validitasnya sehingga data tersebut dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan dipergunakan sebagai dasar yang kuat dalam menarik ke-

simpulan. Teknik yang digunakan untuk memeriksa validitas data dalam penelitian ini adalah dengan triangulasi.

Triangulasi mempunyai pengertian merupakan teknik pemeriksaan validitas data dengan memanfaatkan sarana di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan data itu. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data dan triangulasi metode pengumpulan data.

Sutopo (2002), menyatakan bahwa triangulasi sumber data adalah membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dengan menggunakan sumber data. Triangulasi metode adalah pengecekan derajat kepercayaan hasil penelitian dengan mengumpulkan data sejenis dengan menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda.

Berdasar uraian di atas, peneliti menggunakan pemeriksaan validitas dengan triangulasi: *sumber*, dalam hal ini untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik terhadap pembelajaran aktivitas dan hasil belajar dan faktor-faktor penyebabnya, peneliti ingin memperoleh data melalui: (1) penilaian aktivitas dan hasil belajar siswa, (2) penilaian kolaborator untuk mengetahui pandangannya tentang aktivitas dan hasil belajar dengan model *Discovery Learning dengan media Kualami. Triangulasi Metode*, dalam hal ini dilakukan peneliti dengan minta *kolaborator* memberikan pengamatan selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka hasil belajar siswa, meliputi penentuan rata-rata kelas, ketuntasan belajar individual dan ketuntasan belajar klasikal yang dideskripsikan dengan kata-kata. Sedangkan data kualitatif berupa persentase hasil observasi dan

angket yang juga dideskripsikan dengan kata-kata.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model *Discovery Learning* dengan media *Kualami*. Indikator tersebut adalah sebagai berikut: 1) Aktivitas siswa, Pada akhir penelitian aktivitas siswa meningkat, minimal mencapai 75% dari seluruh siswa, 2) Ketuntasan hasil belajar, Indikator ketuntasan hasil belajar disesuaikan dengan KKM yaitu 75 dan ketuntasan klasikal tercapai jika siswa yang mengalami tuntas belajar mencapai 85% dari seluruh jumlah siswa.

Prosedur dan langkah-langkah yang digunakan saat melaksanakan tindakan dalam penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Sukidin, dkk (2008) yaitu model spiral. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) cirinya adalah adanya siklus. Dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Tindakan (*Acting*), 3) Pengamatan (*Observing*), dan 4) Refleksi (*Reflecting*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan peneliti pada pembelajaran prasiklus atau kondisi awal pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak pada Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020, bahwa sarana dan prasarana di sekolah sudah cukup memadai seperti LCD, laboratorium, perpustakaan, ruang kelas yang kondusif untuk belajar namun media yang digunakan oleh guru belum cukup variatif dan pembelajaran *Discovery Learning* belum sering digunakan, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang aktif terhadap pelajaran, yang berakibat aktivitas siswa dan hasil

belajar belum optimal. Perilaku peserta didik ketika pembelajaran belum cukup variatif dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perilaku peserta didik ketika pembelajaran belum cukup variatif

Data hasil ulangan harian yang telah dilakukan menunjukkan kenyataan bahwa hasil belajar masih kurang dari yang diharapkan yaitu dengan nilai rata-rata 71,1 pada materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32 sedangkan KKM Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah 73. Data mengenai nilai ulangan harian sebelum dilakukan tindakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Kondisi Awal

Rentang Nilai	Jumlah	Persentase (%)	Keterangan
< 66	12	34,2	tidak tuntas
66 – 75	12	34,2	tidak tuntas
76 – 85	10	28,6	Tuntas
86 – 100	1	2,6	Tuntas
<b>j u m l a h siswa</b>	<b>35</b>		
rata-rata	71,1		
KKM	73		
Tuntas	11	31,5	
tidak tuntas	24	68,5	
nilai tertinggi	95		
nilai terendah	50		

### Deskripsi Siklus I

Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dimulai pada pertemuan pertama hari Selasa tanggal 14 Januari 2020, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Januari 2020, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 27 Januari 2020 dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Kualami* dapat dilihat pada Gambar 2. s/d Gambar 9. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil tindakan siklus I pada materi menganalisis QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32.



Gambar 2. Kartu soal dalam amplop disusun melingkar



Gambar 3. Kartu beserta benda (mukena) disiapkan sebagai alat untuk menentukan siswa yang menjadi pemain.



Gambar 4. Siswa duduk lesehan dalam bentuk lingkaran kemudian berzikir sesuai dengan perintah sambil membawa benda (mukena) secara bergiliran.



Gambar 5. Pada saat zikir berakhir, pemegang benda tersebut berarti menjadi pemain.



Gambar 6. Pemain yang mendapat giliran pertama membacakan isi kartu soal tersebut, sedangkan siswa yang lain menyimak sambil mencocokkan kartu jawaban.



Gambar 7. Pemegang kartu yang berisi jawaban yang cocok maju sebagai pasangannya.



Gambar 8. Apabila pemain menjawab dengan benar, maka pemain akan mendapat hadiah yang telah disiapkan guru.



Gambar 9. Apabila jawaban pemain salah maka akan mendapat punishmen dari pemegang kartu pasangannya yang berupa penyaluran hobi pemain, begitupun dengan pemain selanjutnya.

Tahap observasi pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Aktivitas siswa sudah cukup berhasil, karena siswa yang aktif dalam pembelajaran secara klasikal mencapai 74,7 % yang termasuk dalam kategori cukup baik, dan dari pengamatan ini dapat diketahui bahwa masih ada 25,3 % siswa yang belum aktif dalam proses pembelajaran; 2) Hasil belajar pengetahuan sis-

wa menunjukkan bahwa ketuntasan belajar mencapai 74,3 % dan termasuk dalam kategori cukup baik; dan 3) Aktivitas guru dalam menerapkan RPP mencapai 75,0%. Sehingga dapat diartikan taraf keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam kategori cukup baik.

### Refleksi Siklus I

Tahap Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan apakah tindakan pada siklus I sudah mencapai keberhasilan tindakan atau belum dalam penerapannya. Hasil refleksi ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya agar kesalahan yang terjadi pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan dua observer pada siklus I diperoleh data bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan sebelum diterapkan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* tetapi belum memenuhi kriteria aktivitas dan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 75 % untuk aktivitas siswa dan 85 % untuk hasil belajar siswa, maka perlu dilanjutkan siklus II dengan cara implementasi model *Discovery Learning* metode *Kualami* yang dimodifikasi dan perlu adanya perbaikan-perbaikan yang mengarah pada proses pembelajaran yang lebih baik.

### Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dimulai pada pertemuan pertama hari selasa tanggal 28 Januari 2020, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 4 Februari 2020, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari selasa tanggal 11 Februari 2020 dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* yang telah dimodifikasi. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui hasil tindakan siklus II

pada materi membaca QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32 sesuai dengan kaidah tajwid dan *makhorijul* huruf.

Tahap observasi pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Aktivitas siswa terlihat dalam pembelajaran sudah berhasil, karena siswa yang aktif dalam pembelajaran mencapai 92,0 % yang termasuk dalam kategori sangat baik; 2) Hasil belajar pengetahuan siswa diperoleh dari *posttest* pada siklus II terlihat bahwa 92,3 % siswa tuntas, dan ada 7,7 % siswa yang belum tuntas, ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah bisa dikatakan mencapai

keberhasilan; 3) Aktivitas guru dalam menerapkan RPP mencapai 97,7 %. Sehingga dapat diartikan taraf keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat baik; dan 4) Hasil angket respon siswa dapat dilihat berdasarkan persentase rata-rata masing-masing item pertanyaan yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa 95,3 % siswa tertarik dan senang terhadap model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*

### Refleksi Siklus II

Hasil refleksi siklus II dapat disimpul-

Tabel 2. Data Aktivitas Siswa

Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa (%)	
	Siklus I	Siklus II
Kemampuan dalam membuat rangkuman	66,7	88,5
Memperhatikan apersepsi, motivasi, dan mendengarkan penjelasan dari guru, serta siswa lain yang maju ke depan kelas ( <i>visual activities</i> dan <i>listening activities</i> )	84,6	98,1
Mencatat hal-hal penting/materi yang disampaikan guru	82,7	92,3
Kecakapan dalam menemukan <i>Kualami</i> menjadi kartu ( <i>motor activities</i> )	87,2	89,1
Bertanya atau menyampaikan pendapat ( <i>mental activities</i> )	68,6	92,9
Menjawab atau menanggapi pendapat ( <i>mental activities</i> )	68,6	94,9
Membuat dan mengungkapkan kesimpulan ( <i>mental activities</i> )	64,7	88,5
Rata-rata	74,7	92,0

kan bahwa siswa sudah terkoneksi dengan *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas dan hasil belajar siswa yang mengalami

peningkatan pada siklus II dan sudah memenuhi indikator kinerja aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal, sehingga tidak diperlukan adanya tindakan selanjutnya.

Tabel 3. Hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*

Rentang Nilai	Siklus I			Siklus II		
	Jml.	Persentase (%)	Ket.	Jml.	Persentase (%)	Ket.
< 66	9	25,7	tidak tuntas	0	0	tidak tuntas
66 - 75	1	2,8	tidak tuntas	3	8,6	tidak tuntas
76 - 85	23	65,7	tuntas	7	20,0	Tuntas
86 - 100	2	5,7	tuntas	25	71,4	Tuntas
jumlah siswa	35			35		
rata-rata	78,8			87,2		
KKM	75			75		
tuntas	25	71,5		32	91,4	
tidak tuntas	10	28,5		3	8,5	
nilai tertinggi	95			96		
nilai terendah	60			75		

Data mengenai aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase indikator aktivitas siswa secara klasikal adalah 74,7 %, dan siklus II adalah 92,0 %. Data hasil belajar pengetahuan siswa. Setelah dilakukan analisis data hasil *post test*, diperoleh nilai seperti yang tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. menunjukkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran melalui model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* siklus I terlihat bahwa rata-rata nilai siswa adalah 78,8 ini berarti rata-rata nilai siswa sudah mencapai KKM, tetapi persentase jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM masih rendah yaitu 71,5%. Pada siklus II rata-rata nilai siswa adalah 87,2 ini berarti rata-rata nilai siswa sudah mencapai KKM, dan persentase jumlah siswa yang sudah mencapai KKM adalah 91,4% Data hasil observasi aktivitas guru

Dari hasil observasi didapatkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran materi QS. Yunus: 40 – 41 dan QS. Al-Maidah: 32 melalui model *Discovery Learning* dengan

metode *Kualami* sebagai model mengajar pada siklus I, peneliti sudah cukup baik dalam menerapkan RPP yang telah disiapkan. Namun masih ada dua indikator yang termasuk kategori kurang baik yaitu: 1) Peneliti kurang baik dalam membimbing presentasi kelompok; dan 2) Peneliti kurang baik dalam membimbing siswa untuk membuat dan mengungkapkan kesimpulan.

Hasil observasi pada siklus II, terlihat bahwa peneliti telah sangat baik dalam menerapkan RPP, hal ini terjadi karena peneliti telah melakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan dalam KBM tersebut yaitu peneliti memberi petunjuk yang jelas tentang bentuk penilaian aktivitas siswa dan memperbaiki aturan main, sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti KBM. Selain memotivasi siswa, peneliti juga memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas yang berkaitan dengan peran dan masalah yang akan didiskusikan dan membimbing yang lebih aktif dalam membuat dan mengungkapkan kesimpulan.

Setelah kegiatan pembelajaran siklus II selesai, siswa diberi angket respon siswa terhadap pembelajaran materi QS. Yunus

: 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32 melalui model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* untuk memberikan pendapat tentang model pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil rekapitulasi dari angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32 melalui model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* terlihat bahwa rata-rata persentase indikator respon siswa secara klasikal sebesar 95,3% siswa tertarik dan senang terhadap model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di sekolah sudah cukup memadai seperti LCD, laboratorium, perpustakaan, ruang kelas yang kondusif untuk belajar namun media yang digunakan oleh guru belum cukup variatif dan pembelajaran *Discovery Learning* belum sering digunakan, sehingga siswa tidak senang dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru. Hal ini ditandai dengan rendahnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Rendahnya aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antar siswa, sehingga siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sebagai bentuk pemecahan dari permasalahan ini, maka digunakanlah model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak.

Model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* diterapkan pada lingkungan belajar siswa sebagai sarana untuk memudahkan siswa dalam mempelajari suatu konsep dan menyusun sendiri pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Model ini mendorong siswa untuk ber-

peran aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan adanya sistem kerjasama dan kompetisi untuk menemukan pasangan kartu.

Pelaksanaan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* ini pada setiap siklus disajikan dalam 3 pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa akan melaksanakan permainan *Kualami* dan diskusi untuk mengerjakan tugas pada LDS. Pertemuan kedua, siswa melaksanakan presentasi di depan kelas dari hasil diskusi kelompok, dan pada pertemuan ketiga siswa melaksanakan *post test*.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa, terlihat bahwa ada peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan dapat memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan. Hasilnya menunjukkan bahwa pada siklus I tingkat aktivitas belajar siswa mencapai 74,7 % dan pada siklus II meningkat menjadi 92,0 %. Jadi ada kenaikan persentase sebesar 17,3 %. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa terjadi peningkatan menjadi lebih baik dari pada kondisi awal sebelum diterapkan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*. Peningkatan ini dimulai dari siklus I maupun siklus II.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dikarenakan *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* membuat siswa lebih aktif dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman mereka sendiri. Pembelajaran melalui *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* membantu siswa dalam menemukan konsep, tidak hanya transfer ilmu dari guru ke siswa. Penemuan dan proses pemahaman konsep dilakukan melalui belajar sambil bermain secara berkelompok untuk mencari pasangan kartu. Peningkatan aktivitas belajar siswa, terjadi juga karena siswa sudah terbiasa untuk bekerja sama dengan teman yang lain, dapat memanfaatkan waktu dengan baik atau disiplin waktu, serta

sudah terjadi perubahan proses pembelajaran yang lebih baik.

Interaksi dengan anggota kelompok, berarti siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan belajar siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain. Keterlibatan siswa dalam belajar sambil bermain memberikan pengalaman nyata kepada siswa, karena siswa dapat mengalami sendiri untuk menemukan fakta/konsep Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sehingga akan diperoleh hasil yang dapat membuat pemahaman siswa terhadap suatu fakta/konsep dapat tersimpan lama dalam ingatan siswa. Aktivitas dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* membuat siswa dapat belajar secara rileks, disamping menunjukkan tanggung jawab, semangat kerja sama, dan keterlibatan belajar.

Dari hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Istikharoh (2009) yang menyatakan bahwa hasil dari pengimplementasian strategi *Discovery Learning* terhadap kelas eksperimental mengindikasikan suatu semangat, optimisme dan cara belajar yang lebih atraktif, menarik dan mampu membuat siswa aktif. Penelitian ini mendukung penelitian Suprihati, dkk. (2014) yang menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dibantu media kartu berpasangan pada materi sistem pencernaan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka hipotesis tindakan yang diajukan diterima, yakni penerapan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32 bagi siswa

kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak pada Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

Hasil belajar pengetahuan siswa dari pelaksanaan post test pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Pada siklus I mencapai 71,5 % dan pada siklus II meningkat menjadi 91,4 %. Ada kenaikan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 19,9 %. Ketuntasan hasil belajar pada siklus I termasuk kategori cukup baik dan belum sesuai harapan, oleh karena itu maka perlu adanya perbaikan-perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada siklus I perbaikan tersebut yaitu dengan cara: 1) Peneliti akan lebih disiplin dalam mengalokasikan waktu, 2) Peneliti akan lebih mengkondisikan siswa pada saat permainan *Kualami* dan saat presentasi di depan kelas, 3) Peneliti akan lebih tegas dalam menegur dan mengingatkan siswa yang kurang serius ketika presentasi di depan kelas dan belum bisa memanfaatkan waktu, 4) Peneliti akan memperbaiki aturan main serta memberi petunjuk yang jelas dalam menerapkan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*, memberi petunjuk yang jelas tentang bentuk penilaian aktivitas siswa. Aturan main pada siklus II, yaitu 1) pengurangan jumlah kartu, karena semakin banyak jumlah kartu, maka semakin banyak waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkan kartu, 2) semua kelompok mendapatkan kesempatan untuk mempresentasikan bahan permasalahan yang mereka tulis, dan 3) pada LDS-02 siswa menuliskan kesimpulan belajarnya di LDS pada lembar “Hasil Belajar Saya”

Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus karena adanya penerapan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* pada siklus I dan karena adanya permainan *Kualami* pada siklus II yang disertai dengan perbaikan dalam pembelajaran, yaitu peneliti lebih memotivasi siswa dan memberi

kesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum diketahui tentang aturan main dan memperbaiki aturan main. Dari hasil penelitian tersebut, terlihat jelas bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Liansari, R., dkk. (2014), yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan *Discovery Learning* berbantuan LKS dan kartu pintar melatih siswa untuk berpikir kritis sehingga siswa mudah menangkap konsep-konsep yang ada pada materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al Maidah : 32 dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Dengan demikian hipotesis tindakan yang diajukan diterima, yakni penerapan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32 bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak pada Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

Aktivitas Guru dalam menerapkan RPP juga mengalami peningkatan dari setiap siklus. Aktivitas Guru pada siklus I sebesar 75,0% dan siklus II sebesar 97,7%. Ada kenaikan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 22,7%. Hal ini dikarenakan Guru selalu berusaha untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan pada saat proses pembelajaran sebelumnya untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.

Hasil rekapitulasi angket respon siswa terhadap pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* dengan rata-rata persentase secara klasikal sebesar 95,3 % dan termasuk kategori sangat baik. Hal ini terjadi karena siswa merasa senang dengan model pembelajaran yang dianggap baru, sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Siswa menyatakan senang dengan pembelajaran materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32 dengan

*Discovery Learning* dengan metode *Kualami*, salah satunya karena siswa memperoleh banyak hal baru yang sebelumnya tidak siswa ketahui. Dengan mencari sendiri pengetahuannya yang baru, siswa akan mengerti konsep-konsep dasar dari materi yang diajarkan, dan siswa lebih mudah dalam mentransfer informasi antar teman dalam satu kelompok maupun antar kelompok di dalam kelas. Hal ini dikarenakan, pertama, pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher oriented* namun *student oriented*. Kedua, guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing.

Selain membuat siswa senang dan tertarik, siswa juga selalu mendengarkan penjelasan guru, sehingga pembelajaran dengan *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* membuat mudah memahami materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32, siswa berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, siswa terlibat secara aktif untuk mencari kartu pasangan, menyukai cara guru mengajar dan siswa menginginkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti selanjutnya dikembangkan pada materi yang lain dengan *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* seperti pada materi QS. Yunus : 40 – 41 dan QS. Al-Maidah : 32.

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bagi siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Mranggen Kabupaten Demak pada Semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Hal tersebut ditunjukkan dengan persentase aktivitas siswa hasil siklus I dan II berturut-turut 74,7 % dan 92,0 %. Serta persentase ketuntasan belajar siswa

hasil siklus I dan II berturut-turut 71,5 % dan 91,4 %.

### Saran

Beberapa saran dari hasil penelitian ini adalah: (1) Bagi siswa, diharapkan berperan aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*. (2) Bagi guru, diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui model *Discovery Learning* dengan metode *Kualami*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ilahi, T.M. (2012). *Strategy Discovery Learning*. Jakarta: Bumi Aksara
- Isnaeni, W., & Christijanti, W. (2014). Aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan dengan penerapan strategi pembelajaran discovery learning. *Journal of Biology Education*, 3(3).
- Kamil, R. I., & Suharno, K. (2013). Penggunaan media permainan kartu kuartet dalam upaya peningkatan pemahaman materi wayang kulit purwa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 1(8), 1-6.
- Kemdikbud. (2013). *Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Liarsari, R., Sueono, H., & Tenzer, A. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery Learning Berbantuan Kartu Pintar Untuk Pembelajaran Biologi Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA Negeri 6 Malang. *SKRIPSI Jurusan Biologi-Fakultas MIPA UM, 2015*(2015).
- Oemar, H. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, S. P., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Rohani (2004). *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukidin, B., & Suroto. (2008). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.