

Penggunaan Media *Mucoop Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI Melalui Model *Discovery Learning*

Afikotun Wafiroh¹, Much Arsyad Fardani², Nurul Hamim³

^{1,2} Universitas Muria Kudus, Indonesia

³SD 2 Medini, Indonesia

Email: wafifiko16@gmail.com, arsyad.fardhani@umk.ac.id, nurulhamim85@gmail.com

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi menjaga persatuan dan kesatuan dengan gotong royong secara keseluruhan hanya mencapai rata-rata 43,3 % sangat jauh dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Selain itu minimnya penggunaan media yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan model pembelajaran yang monoton melatarbelakangi dilakukannya penelitian tindakan kelas ini. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas VI untuk menjabarkan penggunaan media *Mucoop Box* melalui model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong serta. Metode yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) teori yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart . Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD 2 Medini yang berjumlah 23 orang. Hasil penelitian dari data dan observasi menunjukkan bahwa media *Mucoop Box* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa berdasarkan pengukuran menggunakan tes kognitif meningkat untuk setiap siklusnya. Pada siklus 1 (61%) dan siklus 2 (83%). Melihat presentase ketuntasan siklus 2 sebesar 83% telah terpenuhi.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Mucoop Box, Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan materi pokok dan penting yang harus diterapkan dan diimplementasikan langsung dalam satuan pendidikan agar dapat membentuk karakter positif siswa dalam membela tanah air dan sikap cinta tanah air yang saat ini banyak dampak-dampak dari teknologi maupun lingkungan sekitar atas penggerusan norma dan karakter anak (Sa'diyah & Dewi, 2022). Oleh karena itu, penting menerapkan karakter yang positif kepada siswa dalam sekolah dasar sebagai pedoman dan benteng dari pengaruh teknologi dan lingkungan yang negatif. Terutama penanaman karakter pada nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa yang nantinya menjadi generasi muda sebagai penerus eksistensi bangsa dalam mencapai tujuan bangsa yang mulia (Nilamsari, Fardhani, & Kironoratri, 2023). Akan tetapi dalam praktik secara langsung, hasil belajar siswa pada materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong masih belum maksimal secara keseluruhan. Hal ini dibuktikan pada hasil pra siklus yang saya lakukan sebelum melaksanakan penelitian, hasil belajar kognitif siswa kelas VI SD 2 Medini hampir dari keseluruhan siswa di kelas tersebut belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditetapkan dan dijadikan sebagai dasar acuan pencapaian tujuan pembelajaran oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas penyebab tidak tercapainya KKTP atau rendahnya hasil belajar siswa pada kelas VI SD 2 Medini salah satunya pembelajaran yang dilaksanakan tanpa penggunaan media pembelajaran sehingga siswa hanya sebagai pendengar dan penerima informasi dari guru tanpa penguunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif serta kontekstual. Selain itu guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah, tanpa mengaktifkan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dan dapat mengeksplor sendiri pengetahuan yang telah mereka ketahui dari pengalaman maupun lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut sejalan dengan penelitian, yang memberikan pernyataan bahwa media dan model pembelajaran yang menarik dan mampu menjadikan siswa lebih aktif dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam proses keingintahuan mereka saat pembelajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. (Muhammad, Ristiyani, & Fardani, 2024).

Media pembelajaran sangat beragam, salah satunya adalah media visual yang berpusat pada penglihatan siswa, diantaranya ada majalah, poster, media relitas alam, kotak pintar (smart box) (Aminah & Eka, 2024). Berdasar dari permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yaitu *Mucoop Box (Mutual Cooperation Box)*, media pembelajaran smart box berbentuk kotak yang didalamnya berisi gambar dan kata agar menumbuhkan minat dari siswa dalam proses pembelajaran. (Suryakanti, 2023). *Mucoop Box* berisi materi pembelajaran gotong royong dan cara membiasakan diri untuk bergotong royong sejak dini dengan mengedepankan aktivitas kerja sama kelompok antar siswa di kelas. Media pembelajaran tersebut, dirancang dengan tujuan memberikan stimulus aktivitas belajar siswa sebagai alat komunikasi dalam memahami nilai dan makna persatuan dan kesatuan dengan gotong royong (Putri, Riswari, & Fardani, 2024). Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong yang dapat diterapkan di lingkungan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah. Jika sudah menjadi pembiasaan maka siswa akan memahami makna dan nilai persatuan dan kesatuan gotong royong sebagai pemahaman kognitif dri hasil belajarnya.

Selain solusi penerapan media pembelajaran peneliti memberikan solusi pada model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diperbarui dapat melibatkan kreatifitas dan keaktifan peserta didik (Yuliastanti, Rendi, & Setiadi, 2023). Model yang digunakan untuk penelitian dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Pemilihan model tersebut berdasar pada kebutuhan dan karakteristik siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar pada materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong. *Discovery Learning* mengedepankan aktivitas siswa untuk belajar secara mandiri dengan dipandu oleh guru, selain itu siswa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berpikir kritis, dan mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan yang baru mereka ketahui baik dari lingkungan maupun penjelasan guru (Nuriya & Setiyawati, 2023). Model pembelajaran tersebut menjadi efektif dalam mengaktifkan siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila, dengan siswa mengeksplor pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki terkait materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *discovery learning* yakni: 1) memberikan stimulus atau rangsangan kepada siswa. 2) mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan materi sebagai bahan menentukan jawaban sementara (hipotesis). 3) pengolahan data oleh siswa. 4) konfirmasi data yang dikumpulkan. 5) penjelasan data yang sudah dikonfirmasi (Nuriya & Setiyawati, 2023). Hal ini ditegaskan oleh penelitian yang relevan oleh Bambang Supriyanto tahun 2015 dengan judul Penerapan *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV B Mata Pelajaran Matematika. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan siswa mampu melakukan aktivitas percobaan karena mereka memiliki pengalaman yang dapat digunakan untuk menentukan konsep atau prinsip bagi diri mereka sendiri. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian tersebut, model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media *Mocoop Box* dan model pembelajaran *Discovery Learning*. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong. Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memahami teori tentang media *Mucoop Box* dan media pembelajaran *Discovery Learning* sebagai pengaruh peningkatan hasil belajar siswa.

Penanaman nilai karakter pada pembelajaran abad ke 21 penggunaan media smart box yang inovatif dan kreatif sangat diperbolehkan, bahkan menganjurkan untuk memakai media yang inovatif tersebut (Sa'diyah & Dewi, 2022), media pembelajaran interaktif yang berbentuk pengerjaan langsung oleh siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep dasar secara baik karena melibatkan aktifitas siswa secara langsung. Dilengkapi dengan modifikasi media yang menstimulasi kerja kelompok, interaksi dan pemecahan masalah dengan berkolaborasi. Konsep *Mucoop Box* yang serupa dengan *smart box* dapat meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dan mengembangkan kemampuan sosial siswa dalam berpartisipasi secara interaktif dan kontekstual. Hal ini dijelaskan dalam penelitian oleh Hidayat dan Marlina (2020) yang mengembangkan media *smart box* berbasis STEM. Selain dapat meningkatkan partisipasi siswa. *Mocoop Box* didesign lengkap dengan nilai gotong royong yang tertuang dalam materi pendidikan pancasila. Isi dari kotak tersebut merupakan sebuah proyek yang harus diselesaikan secara bersama, sehingga membutuhkan kekompakan dalam kerja sama untuk memahami dan menerapkan nilai persatuan dan kesatuan.

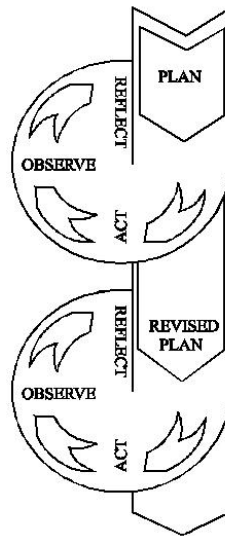
Gotong royong adalah sikap yang dicerminkan oleh siswa terutama dalam matapelajaran pendidikan pancasila yang pastinya penting dalam penerapan sikap gotong royong sesuai dengan sila ketiga pancasila, yakni Persatuan Indonesia yang mengutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadi seseorang. Menurut (Utomo, 2018. Gotong royong merupakan salah satu penanaman karakter yang mewujudkan sikap nasionalisme yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran di sekolah dasar. Gotong royong merupakan salah satu penanaman karakter yang mewujudkan sikap nasionalisme yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran di sekolah dasar. (Salsabila, Rondi, & Fardani, 2024)

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui aksi nyata yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart. PTK merupakan suatu proses penelitian yang terdiri dari empat siklus utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Prihantoro & Hidayat, 2019). Keempat siklus ini dilakukan secara berulang, sehingga guru dapat terus mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajarannya secara sistematis dan berkelanjutan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan kepada 23 peserta didik kelas VI SD 2 Medini Kudus dengan jumlah 7 siswa laki laki dan 16 siswa perempuan, penelitian ini dilakukan di SD 2 Medini Kudus, pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, yang mana setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 JP, yaitu selama 2x35 menit atau 70 menit Total waktu untuk setiap siklus adalah enam jam pelajaran. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester 2, mulai dari Februari hingga Maret 2025. Model penelitian yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah model siklus yang dirancang oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart. Permasalahan yang terlihat dari hasil prasiklus dari sebuah tes kognitif dan observasi kegiatan belajar mengajar oleh guru kelas selama praktik pembelajaran terbimbing. Siklus pertama sudah mengaplikasikan media dan model yang telah dirancang yaitu menggunakan media *Mucoop Box* melalui model pembelajaran *Discovery Learning*, dilanjutkan siklus 2 yang menggunakan tahapan sama seperti siklus 1, meliputi: perencanaan (*planning*) yaitu menyusun instrumen penelitian seperti perangkat-perangkat tersebut meliputi modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran, model pembelajaran, lembar observasi yang ditujukan untuk guru dan siswa, serta soal evaluasi berupa tes hasil belajar. Tahap kedua Pelaksanaan Tindakan (*Action*) Proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* yang terdiri dari enam langkah: *Stimulation*, *Problem statement*, *Data collection*, *Data processing*, *Verification*, *Generalization*. Observasi langkah ketiga Observasi difokuskan pada keaktifan siswa dalam menggunakan media *Mucoop Box*, penerapan langkah-langkah. Terakhir yaitu refleksi merupakan tahapan evaluasi terhadap hasil observasi dan diskusi antara peneliti dan guru kelas.

Alur prosedur penelitian divisualisasikan dalam gambar berikut:



(Gambar Tahapan Penelitian Tindakan Kelas)

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan. Data hasil tes dianalisis dengan rumus ketuntasan belajar klasikal:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswatuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar dikatakan tercapai jika $\geq 75\%$ siswa memperoleh nilai $\geq$ KKTP (nilai KKTP ditetapkan 75).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil awal dari penelitian yang dilakukan yaitu pada tahap prasiklus menunjukkan hanya rata-rata nilai 43,3% dengan persentase ketuntasan 0% yang artinya semua siswa kelas VI hasil belajar kognitif pendidikan pancasila materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong tidak mencapai KKTP yaitu 75. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa seluruh siswa kelas VI SD 2 Medini belum memahami materi secara maksimal. Hasil observasi yang dilakukan juga menunjukkan keaktifan siswa masih pasif, hanya mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi pendidikan pancasila tanpa adanya eksplorasi pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki dalam proses pembelajaran. Aktifitas dan pemahaman yang masih rendah ini mengakibatkan hasil belajar siswa minim bahkan dari hasil data dikatakan tidak berhasil semua. Padahal hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dari ketercapaian hasil dan interaksi antar guru maupun sesama rekan sejawat. (Marselina, Pratiwi, & Fardani, 2024).

Berikut tabel hasil awal penelitian:

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
75	20	69	43,3%	0%	100%

Setelah dilakukan tahap awal berupa observasi dan tes kognitif tentang materi pendidikan pancasila, dilanjutkan pada siklus 1 dengan langkah pertama yaitu perencanaan pembelajaran dilakukan dengan menyusun modul ajar menggunakan media mucoop box dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran discovery learning dilengkapi dengan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang dimodifikasi pemecahan masalahnya menggunakan media mucoop box, soal evaluasi setiap pertemuan dengan materi yang berbeda untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dan lembar observasi kinerja guru serta lembar observasi aktivitas siswa yang berkaitan dan memotivasi dengan hasil belajar siswa karena aktivitas siswa dapat mempengaruhi adanya kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran. (Yulianti, Rondi, & Setiadi, 2023).

Tahap selanjutnya dalam siklus 1 adalah tindakan, yakni melaksanakan perencanaan yang telah disusun pada tahap awal. Langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang dirancang, guru memantik rasa ingin tahu siswa menggunakan gambar sehingga siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan dan pengalamannya tentang materi pentingnya gotong royong. Setelah itu membagi kelompok menjadi 5 dan memberikan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) yang dapat dimainkan menggunakan media pembelajaran *mucoop box* dengan sintak model pembelajaran *discovery learning* yang mengedepankan konsep yang dimiliki oleh siswa maupun pengalaman dan pemahamannya, sehingga guru menjadi fasilitator dalam membimbing jalannya pembelajaran. Tahap ketiga adalah observasi yang diperoleh data dari aktivitas siswa 75% yang berisi kesiapan, keaktifan, keterlibatan dan keterampilan siswa dalam menggunakan media *mocoop box* melalui model *discovery learning*. Guru juga sudah melakukan sintak model tersebut namun masih kurang stimulus pada bagian awal pembelajaran.

Refleksi merupakan tahapan terakhir dalam siklus 1. Refleksi dilaksanakan bukan terarah pada siswa saja, namun guru juga melakukan refleksi yakni guru perlu memberikan intruksi yang jelas dan konkret penggunaan *mucoop box*. Refleksi siswa, mereka sudah menunjukkan kerja sama namun, ada beberapa kelompok yang belum maksimal dalam mengerjakan LKPD. Siklus tersebut dialuakn selama 3 kali pertemuan pada siklus 1 dengan durasi jam 2 x 35 menit atau 1 jam pembelajaran dengan hasil observasi dari observer guru kelas dan hasil tes kognitif siswa tentang pentingnya gotong royong. Berikut adalah Tabel hasil belajar kognitif peserta didik:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
75	50	95	77,3%	61%	39%

Berdasarkan Tabel 2 Hasil Belajar pada siklus 1 menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari presentase ketuntasan 0% menjadi 61% karena penerapan media *mucoop box* yang menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga tingkat konsentrasi lebih tinggi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. (Zahra, Hanifah, & Nugraha, 2024). Media tersebut tentunya didampingi dengan pendekatan model *discovery learning* yang memiliki sintak pembelajaran untuk mengeksplorasi pemahaman dan pengalaman sendiri sehingga mendalam dan tertinggal dalam jiwa yang dapat membangkitkan kegairahan belajar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan minat dan kemampuannya. (Rismayani, Sukadi, & Pursika, 2013). Namun hasil siklus 1 belum menunjukkan 80% ketuntasan jadi perlu adanya siklus 2 untuk meningkatkan pemahaman materi dengan penggunaan media dan memaksimalkan sintak pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Refleksi dari siklus 1 ditemukan beberapa permasalahan yaitu salah satu kelompok siswa belum sepenuhnya memahami tugas dari *Mucoop Box*, serta keterbatasan mengaitkan pengalaman dengan aktivitas siswa yang bernilai gotong royong. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan pada Siklus II, dengan memberikan condong demonstrasi lebih jelas tentang penggunaan media *mucoop box*. Pada siklus 1 guru hanya memberikan penjelasan secara sekilas sehingga siswa merasa kebingungan dan kurang percaya diri saat mengerjakan tugas. Pada siklus 2 guru mendemonstrasikan media *mucoop box* dengan jelas dan rinci karena metode demonstrasi juga menunjukkan proses terjadinya sesuatu, agar proses pembelajaran berkesan secara mendalam dalam diri siswa sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna serta hasil belajar yang baik. (Ruwaidah, 2021).

Langkah demonstrasi tersebut dengan membuka *mucoop box* di depan semua siswa dan menjelaskan bagian-bagian diantaranya ada kantong, kartu dan permainan menjodohkan. Setelah itu mencontohkan aktivitas yang dapat dilakukan pada media *mucoop box* yaitu memasukkan kartu pada kantong yang sesuai dan memberikan penjelasan pada kartu tersebut, serta menjodohkan istilah-istilah gotong royong yang dilakukan oleh masing-masing kelompok secara kerja sama. Langkah terakhir memberikan contoh berdiskusi dan pembagian tugas agar mendapatkan efisien waktu. Langkah selanjutnya menambah sesi diskusi setelah aktivitas siswa yaitu presentasi hasil setiap kelompok. Sesi refleksi ini bukan hanya sebagai evaluasi, melainkan juga sebagai dasar untuk meningkatkan pertumbuhan secara berkelanjutan yang nantinya berdampak pada hasil belajar siswa. (Hasmawaty, Saman, Syamsudi, & Rusmayadi, 2024).

Siklus 2 menggunakan tahapan sama seperti siklus 1 namun ada pengembangan yaitu pada tahap perencanaan merevisi modul ajar untuk lebih menekankan pada simulasi tugas *Mucoop Box* dan memperkuat tahap verifikasi dan generalisasi. Selanjutnya melaksanakan tindakan yang terstruktur dengan demonstrasi yang jelas dan setiap kelompok wajib mempresentasikan dengan mengaitkan nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan nyata.

Hasil penerapan yang dilakukan pada siklus 2 mendapatkan kesimpulan presentase ketuntasan hasil belajar 83% dan presentase tidak tuntas 17%. Setelah dilakukan tahap observasi didapatkan hasil dari aktivitas peserta didik telah aktif dalam kerja kelompok.

Peserta didik juga menunjukkan konsep gotong royong yang dikaitkan dengan pengalaman. Hal tersebut sesuai dengan model pembelajaran *discovery learning* yakni model pembelajaran yang menuntut keaktifan dalam belajar dengan menemukan dan menyelidiki penyelesaian masalah berdasarkan pengalaman pribadi maupun pengetahuan yang mereka miliki sehingga hasil yang diperoleh akan bermakna dan bertahan lama dalam ingatan siswa. (Kristin & Prasetyo, 2020).

Hasil dari observasi juga menunjukkan peningkatan pada kinerja guru yang awalnya dari siklus1 guru kurang dalam stimulus terhadap siswa, pada siklus 2 ini guru lebih memberikan stimulus yang relevan dan jelas serta umpan balik terhadap siswa, sehingga aktivitas siswa dapat meningkat dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan pada siklus 2 metode *mucoop box* dan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI. Tahap terakhir dalam penelitian yaitu refleksi, Siswa menunjukkan aktivitas yang meningkat dari siklus 1 yang aktif berpartisipasi, antusias dalam pembelajaran, kolaboratif saat bekerja sama dengan kelompok, dan memahami konsep gotong royong sebagai teori dan diaplikasikan dengan sikap hidup sehari-hari. Berikut tabel yang menunjukkan hasil belajar siswa:

Tabel 3 Hasil Siklus 2

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
75	60	97	82,6%	83%	17%

Berdasarkan tabel 2, diketahui di kelas VI SD 2 Medini Kudus telah mencapai ketuntasan klasikal 83%, menandakan sebagian besar atau lebih dari 75% siswa berhasil memenuhi KKTP. Karena indikator ketuntasan telah tercapai, penelitian diselesaikan pada siklus 2. Evaluasi siklus 2 menunjukkan bahwa media *mucoop box* dan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD 2 Medini mata pelajaran pendidikan pancasila materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong karena siswa mengalami secara langsung, tidak hanya mendengarkan teori saja. Siswa aktif menemukan, mencari dan menganalisis secara mandiri pengetahuan yang telah dimiliki. Siswa tidak disediakan dengan pembelajaran dalam bentuk akhirnya, namun aktifitas siswa diharapkan mampu mengorganisasikan sendiri, sedangkan guru menyajikan sebuah permasalahan yang direkayasa, agar siswa dapat mengkontruksi dan menganalisis hasil temuannya untuk mengambil keputusan akhir. (Yuliana & Sulfemi, 2019).

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus	KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Pra Siklus	75	20	69	43,3%	0%	100%
Siklus 1	75	50	95	77,3%	61%	39%
Siklus 2	75	60	97	82,6%	83%	17%

Hasil penelitian ini menunjukkan media *Mucoop Box* melalui model pembelajaran *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena data prasiklus diperoleh 43,3% rata-rata dan presentase ketuntasan 0% setelah diterapkan model dan media tersebut pada siklus 1 menunjukkan peningkatan menjadi 77,3% rata-rata dengan ketuntasan 61%. Peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil karena belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu 75%. Jadi dilakukan siklus 2 dan hasilnya menunjukkan peningkatan menjadi 82,6% rata-rata dengan 83% ketuntasan. Data keberhasilan tersebut karena adanya penggunaan media *mucoop box* kotak pintar sebagai media konkret yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Aminah & Eka, 2024). Selain itu media tersebut didampingi dengan model *discovery learning* sebagai langkah pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan menemukan dan mengeksplere pengalaman serta pengetahuan mereka untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar (Rismayani, Sukadi, & Pursika, 2013).

Media *Mucoop Box* juga berpengaruh besar dalam peningkatan hasil belajar yang dilakukan penelitian melalui 2 siklus yang dibuktikan dengan data prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 karena media berbentuk kontak pintar tersebut mampu menarik perhatian siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami kata dan gambar. *Mucoop Box* yang biasa disebut dengan *Smart Box* ini memberikan dampak pada siswa dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga mereka menjadi semangat dalam belajar, dan hasilnya pada hasil belajar yang meningkat karena mereka mampu menerapkan teori-teori yang ada pada nilai-nilai kehidupan dalam keseharian mereka.

Perbaikan strategi yang digunakan dalam penelitian karena pada siklus 1 menunjukkan hasil yang belum maksimal dalam ketuntasan dari hasil belajar siswa. Refleksi pada siklus 1 menunjukkan hasil yang perlu adanya peningkatan dalam memberikan intruksi yang jelas, karena alasan tersebut, pada siklus 2 menggunakan strategi demonstrasi penggunaan *mucoop box* secara lebih rinci dari awal siklus dan terjadi peningkatan pemahaman intruksi oleh siswa. Hal ini dikuatkan dengan teori Vigotsky tentang *zone of proximal development* yakni siswa membutuhkan *scaffolding* atau bantuan yang tepat dari guru supaya siswa dapat menyelesaikan tugas yang sebelumnya berada diluar kemampuan mereka. Bantuan tersebut memotivasi siswa merespon dengan aktif, dan mengambil keputusan, mengakui keberhasilan, dan menampakkan rasa ingin tahu yang kuat. (Sutiarso, 2009)

Model *discovery learning* juga berpengaruh dalam peningkatan dari prasiklus sampai ke siklus 2 adanya langkah mengeksplere sendiri pemahaman dan pengalaman siswa sendiri dengan penambahan diskusi secara kelompok agar dapat memperdalam pemahaman nilai-nilai gotong royong dengan pemahaman serta pengalaman mereka. Hal ini juga berkaitan dengan pembelajaran *experiential learning* yang menekankan pentingnya refleksi dalam mengubah pengalaman menjadi pembelajaran bermakna karena siswa mampu merefleksikan pengalamannya, memproses koneksi yang baru, dan menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. (Barida, 2018)

Nilai gotong royong mengalami peningkatan dalam hal observasi perilaku, bahkan memperbaiki nilai akademik hasil belajar siswa. Siswa yang aktif bekerja sama cenderung lebih memahami materi. Penafsiran nilai gotong royong dalam pembelajaran perlu

dilakukan melalui pengalaman langsung yang terdapat pada tahap *discovery learning* agar nilai tersebut menjadi bagian dari karakter peserta didik. (Buyung & Nirawati, 2018)

KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas vi sd 2 medini menunjukkan bahwa metode *mucoop box* melalui model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan pancasila materi persatuan dan kesatuan dengan gotong royong. Hal ini dibuktikan dengan hasil data dan observasi selama penelitian, data prasiklus menunjukkan rata rata 43,3% dengan presentase ketuntasan 0% meningkat pada siklus 1 rata rata 77,3% presentase ketuntasan 61% karena secara klasikal presentase masih kurang dari 75% sehingga dilakukan siklus 2, hasilnya rata-rata 82,6% presentase kelulusan 83%. Jadi secara klasikal pada siklus 2 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Eka, Y. (2024). Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah. *didaktika*, 3.
- Barida, M. (2018). Model *Experiential Learning* dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa. *JFK*, 3.
- Buyung, & Nirawati, R. (2018). Pengaruh Karakter Kerja Keras Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Melalui Model *Discovery Learning*. *JPMI*, 4.
- Hasmawaty, Saman, A., Syamsudi, & Rusmayadi. (2024). Refleksi Pembelajaran dan Penelitian Tindakan Kelas . *Madaniya*, 2.
- Hidayat, D., & Marlina, L. (2020). Pengembangan media Smart Box berbasis STEM pada pembelajaran IPA. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 123–132
- Kristin, F., & Prasetyo, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Sd. *Didaktika Taubid*, 3.
- Marselina, D., Pratiwi, A. I., & Fardani, M. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Open Ended Problems* Berbantu media *Mopobeksa* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD. *Innovative*, 3.
- Muhammad, Y., Ristiyani, & Fardani, M. A. (2024). Pemanfaatan Media Kurawa (Kartu Aksara Jawa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Keaksaraan Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4.
- Nilamsari, A., Fardhani, M. A., & Kironoratri, L. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 2.
- Nuriya, S. A., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantu Media Benda Konkret Terhadap Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Kelas V. *PENDAS*, 4.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin*, 8.

- Putri, A. S., Riswari, L. A., & Fardani, M. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mentari Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkebasa*, 2.
- Rismayani, N., Sukadi, & Pursika, I. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa. *Undiksha*, 4.
- Ruwaidah. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Ateri Operasi Dasar Komputer Di Sman 4 Kota Bima Kelas X Mipa 1 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *JPPI*, 5.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1.
- Salsabila, L., Rondi, S. W., & Fardani, M. A. (2024). Strategi Guru Dalam Penanaman Sikap Nasionalisme Pada Siswa Kelas IV di SDN Wonosekar. *Jpdf*, 2.
- Suryakanti. (2023). pembelajaran media kotak pintar keragaman di indonesia siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Sutiarso, S. (2009). *Scaffolding* Dalam Pembelajaran Matematika. *Core*, 3.
- Utomo, E. P. (2018). Internalisasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran IPS untuk Membangun Modal Sosial Peserta Didik. *JTP21PS*, 3.
- Yuliana, D., & Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Meningkatkan Motivasi dan Hasil Pendidikan Kwarganegaraan. *Rontal Keilmuan*, 3.
- Yuliastanti, D. E., Rendi, W. S., & Setiadi, G. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tema 8 Melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together (Nht)* Berbantu Media Teka-Teki Silang di Kelas V SDN Wirun. *didaktik*, 2.
- Zahra, J. O., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media *Smart Box* u ntuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Materi Hak Dan Kewajiban. *Didaktika*, 2.