

PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA KARTU HURUF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA BERDASARKAN TRI KAYA PARISUDHA

Desak Putu Yulia Kusumayanti^{1*}, Ni Nyoman Karmini², I Nyoman Raka³

^{1, 2, 3*} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan, Singaraja, Indonesia

desakyulia13@gmail.com, ninyomankarmini@gmail.com, rakanyoman99@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengenal dan menggunakan huruf dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media kartu huruf berdasarkan Tri kaya Parisudha pada siswa Kelas I SD Negeri 1 Pucaksari, Buleleng, Bali tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua kali siklus tindakan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian model Hopkins yaitu penelitian yang diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Pucaksari yang berjumlah 7 orang. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode tes. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis secara metode deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siklus I pertemuan ke-1 dengan menggunakan model konvensional prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah 29% dengan katagori sangat rendah, begitu juga pada siklus I pertemuan ke-2 prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebesar 43%, walaupun terjadi peningkatan sedikit tetapi masih dalam katagori sangat rendah. Pada siklus II pertemuan ke-1 penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Berdasarkan Tri Kaya Parisudha pada siswa Kelas I SD Negeri 1 Pucaksari dapat meningkatkan hasil pemahaman siswa dalam mengenal huruf. Prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah 71% dengan katagori sedang, dilanjutkan dengan siklus ke II pertemuan ke-2, prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 86% dengan katagori tinggi.

Kata kunci: *Discovery Learning*, Media Huruf, Peningkatan Pemahaman, Tri Kaya Parisudha

APPLICATION OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY LETTER CARD MEDIA IN IMPROVING STUDENT UNDERSTANDING BASED ON TRI KAYA PARISUDHA

ABSTRACT

This study aims to determine the level of understanding and ability of students in recognizing and using letters with the Discovery Learning learning model assisted by letter card media based on Tri kaya Parisudha for first grade students of SD Negeri 1 Pucaksari, Buleleng, Bali in the 2024/2025 academic year. This research is a class action research conducted in two cycles of action. This research was conducted using the Hopkins model research design, namely research that begins with planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were first grade students of SD Negeri 1 Pucaksari, totaling 7 people. This research data was collected using the test method. Furthermore, the data that has been collected is analyzed by descriptive quantitative and qualitative descriptive methods. The results of this study indicate that in cycle I, the 1st meeting using the conventional model, the percentage of students who scored above the KKM was 29% with a very low category, as well as in cycle I, the 2nd meeting, the percentage of students who scored above the KKM was 43%, although there was a slight increase but still in a very low category. In cycle II, the 1st meeting of the application of the Discovery Learning learning model assisted by Letter Card Media in Improving Student Understanding Based on Tri Kaya Parisudha in Grade I students of SD Negeri 1 Pucaksari can improve the results of student understanding in recognizing letters.

Keywords: *Discovery Learning*, Letter Media, Improved Understanding, Tri Kaya Parisudha

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Pemahaman serta penguasaan terhadap bahasa Indonesia merupakan landasan bagi peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik, mengembangkan kemampuan literasi, serta memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih lanjut dalam bidang keilmuan lainnya. (Indriyani, 2024). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut Depdiknas (2003). Tingkat sekolah dasar adalah tingkat sekolah yang menjadi dasar awal peserta didik untuk mempelajari dan mengenal huruf- huruf abjad. Terdapat banyak sekali permasalahan di sekolah dasar, yakni banyak peserta didik yang tidak mengenal huruf abjad, hal ini dapat mempengaruhi kemajuan peserta didik untuk melangkah ke pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu perlu menjadi perhatian penting terutama di dalam proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak, dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki pada setiap tahapan perkembangan anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan kartu huruf. Menurut Hosnan (2014) model pembelajaran *discover learning* adalah suatu model yang digunakan untuk meningkatkan pola belajar yang aktif dalam menemukan, dan menyelidiki sendiri,

sehingga hasil yang diperoleh lebih bermakna. Melalui model *discovery learning* siswa akan diberikan stimulus-stimulus untuk merancang sebuah hipotesis/ dugaan sementara. Lalu siswa diarahkan untuk melakukan penyelidikan untuk menarik sebuah kesimpulan. Hal ini bertujuan agar siswa mampu membangun sendiri pengetahuan barunya serta aktivitas yang dilakukan oleh siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Adapun langkah-langkah dari model *discovery learning* menurut Hosnan (2014) yaitu (1) *stimulation* (pemberian rangsangan); (2) *problem statements*; (3) *data collection* (pengumpulan data); (4) *data processing* (pemrosesan data); (5) *verification* (verifikasi); (6) *generalization* (penarikan Kesimpulan). Dalam pengaplikasian model pembelajaran *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, dan peran guru membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini dapat mengubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* (berorientasi pada guru), menjadi *student oriented* (berorientasi pada siswa). Penelitian ini juga di terapkan oleh Wedekaningsih, Koeswanti & Giarti dalam penelitiannya juga menerapkan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pemberian rangsang ; (2) identifikasi masalah; (3) pengumpulan data; (4) proses pengolahan data; (5) verifikasi; dan (6) penarikan kesimpulan.

Selain model pembelajaran media pembelajaran juga sangat membantu di dalam proses penyampaian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Oleh karena itu peneliti menggunakan media kartu huruf, agar siswa lebih mudah dalam mengenali huruf dan kata. Kartu huruf menurut Etianingsih (2016) merupakan penggunaan sebuah kartu yang berisi simbol huruf dalam setiap kartu, sebagai alat bantu dalam belajar mengenali huruf dengan cara melihat dan mengingat bentuk

huruf tersebut. Permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dini dengan menggunakan kartu, dimana kartu tersebut sudah berisi simbol huruf, dan cara bermainnya adalah anak terlebih dahulu mengenal huruf kemudian menyusun huruf menjadi sebuah kata. Kartu huruf merupakan kartu yang berisi sebuah gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari Waraningsih (2014). Dengan latihan bermain dapat mengajarkan siswa untuk memperhatikan berbagai macam benda. Siswa dapat mempelajari informasi baru tentang bagaimana menjadi otentik, bagaimana memahami lingkungan sekitar, serta bagaimana berpikir tentang etika dan tanggung jawab dalam bermain. Didik et al., (2023).

Dalam suatu pendidikan tidak hanya sekadar mengenalkan pengetahuan dasar seperti membaca dan menulis, tetapi juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebajikan. Salah satu pendekatan yang relevan dalam pendidikan karakter adalah *Tri Kaya Parisudha*, yang dalam ajaran Hindu berarti “berpikir yang baik (manacika), berkata yang baik (wacika), dan berbuat yang baik (kayika)”. Erawati et al., (2022). Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya diajarkan kemampuan akademis, tetapi juga dibimbing untuk menjadi pribadi yang baik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 1 Pucaksari, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Berdasarkan Tri Kaya Parisudha sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep huruf anak dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi. Model dan media ini dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik

serta alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan kepada anak dalam proses pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran penting untuk menunjang kualitas belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Pucaksari, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1 yang berjumlah 7 orang anak yang terdiri dari 6 laki-laki dan 1 perempuan. Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan atau memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi Ali (1985: 21). Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian maka metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian *Classroom Action Research* atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan istilah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas (PTK), adalah suatu proses yang dilakukan dalam mengidentifikasi suatu permasalahan di dalam kelas untuk mencari cara dalam memecahkan masalah tersebut dengan tindakan yang diberikan. Sanjaya (2010 : 26).

Penelitian tindakan kelas merupakan *Action Research* yang dilakukan oleh guru (tenaga pendidik) yang sekaligus mengambil posisi sebagai seorang peneliti di kelasnya atau berkolaborasi dengan orang lain dengan cara merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara partisipatif serta kolaboratif dengan tujuan untuk

memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran di kelas dalam suatu siklus tertentu. Ananda (2019).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian model Hopkins yaitu penelitian yang diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus selama proses pembelajaran. Mochamad Surya et al.,(2021). Siklus dalam pelaksanaan PTK dapat dilihat pada gambar berikut. Perencanaan pada siklus ini melibatkan penyusunan jadwal pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester I (Ganjil) tahun ajaran 2024/2025 dan berlangsung selama dua minggu 4 x Pertemuan). Kemudian juga melaksanakan penyusunan rencana pembelajaran dan penilaian atau instrument evaluasi. Proses pengamatan difokuskan pada aktivitas siswa dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan teman sejawat. Pada tahap refleksi ini merupakan evaluasi untuk menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran yang kemudian dapat dilakukan proses perbaikan selanjutnya. Tindakan refleksi dilakukan berdasarkan data hasil pengamatan dan evaluasi atau penilaian hasil belajar siswa. Apabila proses pembelajaran telah mencapai kriteria ketuntasan yang memadai maka siklus pembelajaran dapat dihentikan. Dalam penelitian ini, Analisa data yang dilakukan adalah secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilaksanakan berdasarkan nilai atau skor yang diperoleh peserta didik pada setiap siklus pembelajaran sehingga dapat diinterpretasikan pada penggolongan kriteria ketuntasan siswa pada proses pembelajaran. Adapun kriteria yang dimaksud adalah sebagai berikut: 90-100% dikategorikan ketuntasan sangat tinggi, 80-89% dikategorikan sebagai ketuntasan tinggi, 65-79% dikategorikan sebagai ketuntasan sedang, 55-64% dikategorikan sebagai ketuntasan rendah, dan 0-54% dikategorikan sebagai ketuntasan sangat rendah. Sedangkan

Analisi Kualitatif mencakup 3 aspek yaitu mereduksi data, menyajikan data, serta menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu alasan dilakukan penelitian ini adalah karena peserta didik di SD Negeri 1 Pucaksari masih memiliki kemampuan pengenalan huruf yang masih rendah. Keterampilan membaca dan menulis anak-anak di masa depan akan terpengaruh oleh masalah ini. Kondisi seperti ini disebabkan karena kurangnya rangsangan yang dapat diberikan oleh pendidik melalui penggunaan model pembelajaran maupun penggunaan alat pengajaran yang inovatif dan unik seperti permainan kartu huruf. Hal ini sejalan dengan klaim para behavioris bahwa isyarat lingkungan mempunyai dampak dalam proses belajar anak-anak seiring perkembangan mereka. Anak akan mengalami keterlambatan dalam memperoleh ilmu yang seharusnya ditanamkan dan diperoleh segera jika lingkungannya pasif. Perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dapat diketahui melalui indikator penilaian pada setiap tahap perkembangan dalam setiap siklusnya.

Hasil Siklus I Pertemuan ke-1

Pada Siklus I pertemuan ke-1, Aktivitas siswa pada siklus ke I yang dibelajarkan menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah bahwa siswa tidak begitu aktif dalam proses pembelajaran. kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal huruf masih sangatlah kurang. Anak belum mampu menyebutkan huruf dengan benar serta masih sering lupa jenis huruf yang dihadapannya. Hal ini mungkin juga disebabkan kurangnya pembelajaran yang didapatkan anak di luar sekolah sehingga kurangnya penekanan dan pengulangan menyebabkan anak lupa dan kurang fokus. Adapun data hasil belajar disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil proses refleksi tercermin pada tabel berikut.

No. Absen Siswa	Nilai
1	65
2	60
3	75
4	50
5	60
6	50
7	75

Mengacu pada KKM yang digunakan di SD Negeri 1 Pucaksari yaitu 70 maka diperoleh perhitungan sebagai berikut.

- a. Berdasarkan data tabel diatas terdapat 2 siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu dengan kriteria tuntas.

$$\text{Rumus Presentase} = \frac{\text{Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = 27 \times 100\% = 29\%$$

- b. Berdasarkan tabel diatas, jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 5 siswa.

$$\text{Rumus Presentase} = \frac{\text{Siswa Belum Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = 57 \times 100\% = 71\%$$

Dari data observasi yang dilakukan diketahui bahwa prosentase siswa yang mendapat nilai di atas KKM adalah 29 % dan Prosentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 71%. Ini menandakan bahwa hasil pembelajaran pada tahap siklus I ini memperoleh nilai ketuntasan di bawah 50% (sangat rendah) yang artinya sebagian siswa masih belum mengenal huruf.

1. Siklus I Pertemuan ke-2

Pada siklus I pertemuan ke-2 aktivitas siswa masih sama seperti pada pertemuan ke-1 yaitu siswa hanya mendengarkan dan menyimak materi yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran pada pertemuan ke-2 ini masih menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran atau pusat informasi sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif. Adapun data hasil belajar disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2 Hasil proses refleksi tercermin pada tabel berikut.

No. Absen Siswa	Nilai
1	75
2	60
3	85
4	65
5	50
6	60
7	80

Mengacu pada KKM yang digunakan di SD Negeri 1 Pucaksari yaitu 70 maka diperoleh perhitungan sebagai berikut.

- a. Berdasarkan data tabel diatas terdapat 3 siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu dengan kriteria tuntas.

$$\text{Rumus Presentase} = \frac{\text{Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = 37 \times 100\% = 43\%$$

- b. Berdasarkan table diatas, jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 4 siswa.

$$\text{Rumus Presentase} = \frac{\text{Siswa belum Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = 47 \times 100\% = 57\%$$

Dari data yang diperoleh pada siklus I pertemuan ke-2 menunjukkan bahwa prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah 43 % dan prosentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 57%. Ini menunjukkan nilai ketuntasan masih sangat rendah

2. Siklus II Pertemuan ke-1

Proses pembelajaran siklus II pertemuan ke -1 sudah menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media Kartu Huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan Tri Kaya Parisudha. Hasil yang diperoleh belum sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Hal ini dikarenakan beberapa kendala yaitu, siswa masih belum terbiasa belajar dan bekerja dalam kelompok, dan siswa enggan untuk bertanya. Adapun data hasil belajar disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3 Hasil proses refleksi tercermin pada tabel berikut.

No. Absen Siswa	Nilai
1	60
2	75
3	80
4	60
5	75
6	75
7	85

Mengacu pada KKM yang digunakan di SD Negeri 1 Pucaksari yaitu 70 maka diperoleh perhitungan sebagai berikut.

- Berdasarkan data tabel diatas terdapat 5 siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu dengan kriteria tuntas.

$$\text{Rumus Presentase} = \frac{\text{Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = 57 \times 100\% = 71\%$$

- Berdasarkan tabel diatas, jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 2 siswa.

$$\text{Rumus Presentase} = \frac{\text{Siswa belum tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = 27 \times 100\% = 29\%$$

Dari data yang diperoleh pada siklus II pertemuan ke-1 menunjukkan bahwa prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah 71 % dan Prosentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 29 %. Ini menunjukkan adanya perkembangan tetapi masih belum maksimal. Hasil dari pembelajaran pada siklus II pertemuan ke 1 ini memperoleh ketuntasan dalam katagori sedang.

3. Siklus II Pertemuan ke -2

Dikarenakan belum tercapainya kriteria keberhasilan maka dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus 2 pertemuan ke 2, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa hal yaitu aktivitas siswa pada siklus 2 yang dibelajar dengan medel pembelajaran *discovery learning* dengan media Kartu Huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan Tri Kaya Parisudha, siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, bahkan tidak terlihat satu pun siswa yang merasa bosan atau jenuh dengan di terapaknya model pembelajaran ini. Adapun hasil proses refleksi tercermin pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Hasil proses refleksi tercermin pada tabel berikut.

No. Absen Siswa	Nilai
1	80
2	85
3	90
4	65
5	75
6	85
7	90

Mengacu pada KKM yang digunakan di SD Negeri 1 Pucaksari yaitu 70 maka diperoleh perhitungan sebagai berikut.

- a. Berdasarkan data tabel diatas terdapat 6 siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu dengan kriteria tuntas.

$$\text{Rumus Presentase} = \frac{\text{Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = \frac{6}{7} \times 100\% = 86\%$$

- b. Berdasarkan table diatas, jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu sebanyak 1 siswa.

$$\text{Rumus Presentas} = \frac{\text{Siswa belum tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Siswa} = \frac{1}{7} \times 100\% = 14\%$$

Dari data yang diperoleh pada siklus II pertemuan ke 2 ini menunjukkan bahwa prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah 86% dan prosentase siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 14%. Ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar dan kondisi belajar yang sangat signifikan. Hasil pembelajaran ini mencapai ketuntasan dalam katagori tinggi. Perkembangan pada setiap tahapan observasi di catat berupa ceklist. Adapun data keseluruhan hasil penelitian dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 5 Hasil Observasi Antar siklus

No	Item	Siklus I		Siklus II	
		1	2	1	2
1.	Pengenalan Huruf	29%	43%	71%	86%

Jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Dari grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman siswa berdasarkan Tri Kaya Parisudha dapat dikatakan efektif. Kriteria ketuntasan pada siklus ke II lebih dari 50%, hal ini tentunya sangat jauh berbeda dari siklus I. Penggunaan metode ini ternyata mampu memotivasi siswa dalam belajar. Siswa lebih mau bekerja sama dalam kelompok, dan berani mengemukakan pendapat. Siswa lebih termotivasi dalam belajar dan berusaha menyelesaikan semua permasalahan yang ditemui sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih diingat oleh siswa serta penguasaan kompetensi pengetahuan yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* ini memungkinkan siswa agar dapat mengetahui manfaat dari materi yang dipelajari bagi kehidupannya (Wianjana, 2017).

Penelitian yang mendukung hasil penelitian sebelumnya disampaikan oleh Desi Nurfitasari (2024) dengan judul penelitian penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media kartu huruf untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia hasil penelitian menunjukkan pada siklus I presentase yang telah dicapai yaitu 58% dan pada siklus II presentase yang dicapai sebesar 85%, ini menandakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan kartu huruf dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Tanjung (2018) dengan judul penelitian penggunaan Media Kartu Huruf untuk

Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad secara signifikan. Prosentase kemampuan anak pada siklus 1 sebesar 75% dan siklus 2 naik menjadi 85%. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Desya Sapta Yanthi (2020), hasil penelitian dengan menganalisis data *pre test* dan *post test* kedua kelompok yaitu data gain skor ternormalisasi kelompok eksperimen di peroleh rata-rata sebesar 0,719 dan , data gain skor kelompok kontrol di peroleh rata-rata sebesar 0,586. Penelitian selanjutnya oleh Didik et al., (2023) dengan hasil penelitian menunjukkan prosentase keberhasilan rata rata saat pra siklus sebesar 30% meningkat menjadi 60,7% dalam siklus I dan meningkat ke angka 74,26% dalam siklus II. Dan terakhir penelitian menurut Andari (2024) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model *discovery learning* dapat menumbuhkan karakter kreatif siswa.

Melalui pembahasan tersebut, model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan kartu huruf untuk meningkatkan pemahaman berdasarkan Tri Kaya Parisudha dapat direkomendasikan dalam proses pembelajaran. Adanya implikasi yang baik dapat menyakinkan pembaca bahwa model tersebut dapat dijadikan suatu alternatif oleh guru di dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Berdasarkan Tri Kaya Parisudha mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dengan menggunakan metode konvensional prosentase siswa yang

mendapat nilai diatas KKM adalah 29% dengan katagori sangat rendah, begitu juga pada siklus I pertemuan ke-2 prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebesar 43%, walaupun terjadi peningkatan sedikit tetapi masih dalam katagori sangat rendah. Pada siklus II pertemuan ke-1 dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media kartu huruf prosentase siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah 71% dengan katagori sedang, selanjutnya karena peneliti belum puas dengan hasil yang diperoleh maka dilanjutkan dengan siklus ke II pertemuan ke-2, prosesntase siswa yang mendapat nilai diatas KKM mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 86% dengan katagori tinggi. (2) Kendala-kendala yang ditemukan guru selama proses pembelajaran antara lain: Dalam penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Berdasarkan Tri Kaya Parisudha, siswa masih belum terbiasa belajar dan bekerja dalam kelompok, dan siswa enggan untuk bertanya. Dalam penerapan model pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama agar pembelajaran menjadi maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada pihak yang telah membantu penulis selama proses penelitian, tanpa adanya dukungan dan kerja sama penelitian ini tidak akan berjalan sesuai keinginan, peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Dra. Ni Nyoman Karmini, M.Hum selaku dosen pembimbing utama.
2. Dr. I Made Raka, M.Pd. selaku dosen pembimbing anggota.
3. Luh De Tirta, S.Pd.SD. Selaku Kepala Sekolah di SD Negeri 1 Pucaksari.
4. Serta guru-guru di SD Negeri 1 Pucaksari yang ikut berperan dalam penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, D. A. (2024). *Implementasi Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa Kelas 1 SDN Turi 1 Blitar*. 1(1), 1–223.
- Ananda, R.(2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1),1-10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
- Desy Nurfitasari 1, H. B. 2 dan D. E. Y. 3. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery learning Berbantuan media Kartu Huruf Untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia materi Menemukan Suku Kata Yang Sering Dijumpai Pada Kelas 1 Di Sd Integral Luqman Al-Hakim Situbondo Tahun Pelajaran 2023/2024*. 21–34.
- Didik, P., Nur, R. A., Tomohon, Z., Rahman, A., & Pd, M. (2023). *NUR ZAHRA TOMOHON*. 03, 49–66.
- Etianingsih.(2016).*Penigkatan Kemampuan Anak Kelompok A Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. Skripsi (diterbitkan). Jember: Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan universitas jember. Diakses pada: 13 juli 2018 jam 11:53 WIB.Diakses dari:http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/78155/Merinda%20Eka%20Etianingsih%20-120210205008_.pdf?sequence=1.*
- Erawati, N. K., Suweta, M., Raka, N., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2022). *Ajaran Tri Kaya Parisudha Dalam Buku Ni Diah Tantri Karya I Made Pasek. JURDIKSCA: Jurnal Pendidikan Agama Hindu Mahasiswa Pascasarjana*, 1(1). <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/jurdiksca>
- Hosnan. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Ghalia Indonesia.
- Indriyani, D. (2024). Meningkatkan Pengenalan Huruf dan Bunyi Bahasa Indonesia Melalui Kartu Huruf SD Negeri 2 Karangobar. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 1(1), 56–62. <https://doi.org/10.62385/budimul.v1i1.98>
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900–1908. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1104>
- Kemendikbud (2013). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. Tim Direktorat pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- M, Ali. (1985). *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.294>
- Mochamad Surya, C., Zulvian Iskandar, Y., & Marlina, L. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok a Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78-89.
- Waraningsih, T.L. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Sulthoni Ngaglik Sleman. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tanjung, R. J. (2018). Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Abjad pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(2), 321–322.
- Wedekaningsih, A Koeswanti, H. ., & Giarti, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3 (5).<https://doi.org/10.31004/>

basicedu.v3i1.62

Yanthi, Ni Ketut Desya Sapta, I. G. A. O. N.
(2020). Implementasi Nilai-Nilai Tri Kaya
Parisudha dalam Pembelajaran dengan
Model Discovery Learning Berpengaruh
Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA.
Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia,
3(2), 103–113. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v3i2.27529>