

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Afektif dan Kognitif Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Gadget dalam Pembelajaran *Discovery Learning* Kelas VIII C SMPN 2 Semarang

Ahmad Afdholi<sup>1\*</sup>, Dyah Purwaningrum<sup>2</sup>, Parmin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>PPG IPA, Universitas Negeri Semarang, Semarang

<sup>2</sup>SMP N 2 Semarang, Semarang

<sup>1</sup>IPA, Universitas Negeri Semarang, Semarang

\*Email korespondensi: [aafdholi1508016027@gmail.com](mailto:aafdholi1508016027@gmail.com)

### ABSTRAK

Guru sebagai agen perubahan memiliki peran penting dalam menghadapi berbagai tantangan baru di zaman Abad 21. Seiring dengan berkembangnya teknologi, gadget sangat melekat pada genggam tangan anak generasi milenial. Penggunaan Gadget sering kali dimanfaatkan oleh anak sebagai media rekreasi yang menyenangkan seperti bermain game baik di rumah maupun di sekolah. Setelah dilakukan asesmen awal terdapat 56% peserta didik kelas VIII C SMPN 2 Semarang yang memiliki hobi bermain gadget. Berdasarkan alasan tersebut maka dilakukan penelitian tindakan kelas tentang upaya meningkatkan hasil belajar afektif dan kognitif melalui pemanfaatan gadget untuk dalam pembelajaran *discovery learning*. Sehingga peserta didik tertarik berpartisipasi dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuan dan wawasan materi melalui hobi yang dimiliki. Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII C SMPN 2 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan teknik teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, tes dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan cara triangulasi dari data observasi, tes, wawancara dan studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar afektif ditunjukkan dari hasil observasi peserta didik dalam mengerjakan LKPD dengan ketuntasan dan nilai rata-rata berturut-turut 53% dan 79,29 pada siklus I menjadi 91% dan 85,12 pada siklus II. Sedangkan hasil belajar kognitif peserta didik meningkat dari siklus I dengan ketuntasan dan nilai rata-rata berturut-turut 75% dan 86,72 menjadi 84% dan 87,5 pada siklus II. Implikasi dari penelitian ialah dengan memanfaatkan gadget dalam pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar afektif dan kognitif peserta didik generasi milenial pada abad 21.

### Kata kunci:

Afektif; *Discovery Learning*; Kognitif; Pemanfaatan Gadget



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

# SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

"Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasi Ilmiah"



## PENDAHULUAN

Guru sebagai agen perubahan memiliki peran penting dalam menghadapi berbagai tantangan baru di zaman Abad 21. Seiring dengan berkembangnya teknologi, gadget sangat melekat pada genggam tangan anak generasi milenial. Pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan secara drastis. Jumlah menggunakan internet di Indonesia pada tahun 2001 hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena mudahnya seseorang memperoleh ponsel cerdas (smartphone). Gadget merupakan barang canggih yang memuat berbagai aplikasi, yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Gadget banyak digunakan bagi orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pekerjaan tugas kuliah dan kantor. Gadget tidak hanya digunakan oleh orang remaja, dewasa, atau usia lanjut usia saja, namun anak-anak berusia 7-11 tahun juga menggunakan gadget. Bahkan anak usia 3-6 tahun banyak yang menggunakan gadget, dimana seharusnya mereka belum layak untuk menggunakannya (Yuliani, 2021). Keuntungan dari penggunaan gadget di sekolah ialah membantu peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, meskipun ada kemungkinan untuk digunakan untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Dengan pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran di sekolah diharapkan peserta didik menjadi bijak yakni sadar bahwa gadget tidak hanya untuk bermain game saja, akan tetapi juga sangat bermanfaat untuk mencari informasi yang penting (Hastri, 2018).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Nayla Nur Holifah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIIB SMP Muhammadiyah 2 Kalisat dengan peningkatan ketuntasan minat 5%, kognitif 15%, afektif 21%, psikomotor 27% (Holifah, 2016). Penelitian serupa juga dilakukan oleh Jamilah dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan metode *discovery learning* telah dilaksanakan di Kelas VII D SMP Negeri 3 Ketapang membuktikan adanya peningkatan sebesar 16,47%. Siklus I persentase keaktifan siswa ialah 58,82% pada siklus II menjadi 75,29%. (Jamilah, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Ratnawati juga menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pelayanan prima di jurusan PKK FT UNM yang menunjukkan adanya peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik karena model pembelajaran *discovery learning* mendorong mahasiswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, mencari informasi secara mandiri, aktif dalam berdiskusi dan tanya jawab, serta menyelesaikan tugas secara cepat dan tepat (Ratnawati, 2022). Dengan demikian pembelajaran dengan model *discovery learning* sangat tepat dipilih untuk meningkatkan hasil belajar afektif dan kognitif.

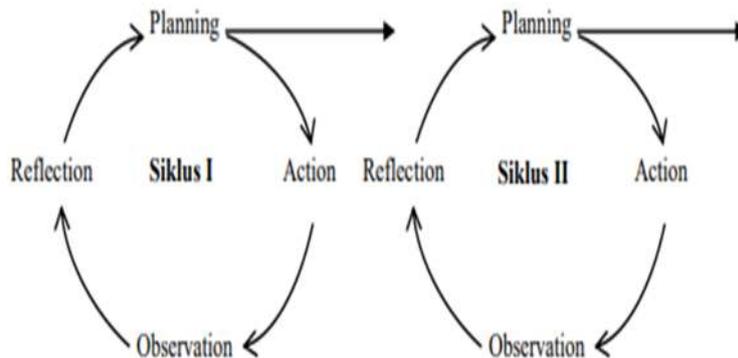
Penggunaan gadget yang dahulu dianggap menimbulkan banyak dampak negatif seringkali dihindari dalam dunia pendidikan karena penggunaan Gadget sering kali dimanfaatkan oleh anak sebagai media rekreasi yang menyenangkan seperti bermain game baik di rumah maupun di sekolah. Kutipan dari ulama kharismatik dari Indonesia yang mengatakan "zaman modern ora melu modern ora urip tak kandani" yakni di zaman modern orang yang tidak ikut modern, maka orang tersebut tidak bisa hidup. Penelitian yang dilakukan Weli Yuliana tentang hubungan manfaat penggunaan gadget dengan prestasi belajar siswa/i SMP Harapan 1 Medan menunjukkan bahwa beberapa dampak negatif menggunakan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan masalah proses belajar dan malas belajar. Sehingga perlu adanya pendampingan dan pembatasan dalam menggunakan gadget (Yuliani, dkk., 2021). Akan tetapi di era digital ini gadget tidak bisa dihindari lagi karena gadget telah erat pada genggam semua kalangan. Sehingga hal tersebut mendorong guru untuk berinovasi untuk memfasilitasi pembelajaran yang memanusiakan dan berpihak kepada peserta didik. Selain itu pemanfaatan gadget dalam pembelajaran juga akan membangkitkan

minat, motivasi, dan hasil belajar. Penelitian yang terdahulu juga membuktikan bahwa terdapat hubungan antara minat belajar dan hasil belajar (Karina, dkk., 2017).

Setelah dilakukan asesmen awal terdapat 56% peserta didik kelas VIII C SMPN 2 Semarang yang memiliki hobi bermain gadget. Oleh karena itu maka dilakukan penelitian tindakan kelas tentang upaya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran *discovery learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar afektif dan kognitif melalui upaya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran *discovery learning*.

### METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII C SMPN 2 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, tes dan wawancara. Analisis data menggunakan triangulasi dimana menggabungkan beberapa data primer yakni observasi, tes dan wawancara. Sedangkan data skunder melalui studi literasi dari berbagai sumber buku dan artikel penelitian yang serupa. Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 2 Semarang, Jawa Tengah Indonesia. Sampel dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII C SMP N 2 Semarang yang berjumlah 32. Penelitian dilakukan selama 2 siklus pada mata pelajaran IPA dengan materi zat aditif dan adiktif semester genap 2023/204 yakni pada tanggal 1 Maret 2024 sampai dengan 1 April 2024. Prosedur penelitian mengikuti prinsip model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Fakhrizal and Hasanah 2021) berupa model spiral yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklusnya terdiri atas 4 tahapan yaitu kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas  
(Sumber: Fakhrizal and Hasanah 2021)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Rancangan Pembelajaran yang berupa modul ajar dan model pembelajaran *Discovery Learning* (2) lembar kerja peserta didik (3) lembar observasi untuk ranah afektif (4) tes untuk ranah kognitif. Penilaian afektif ini dilakukan dengan cara mengamati sikap peserta didik saat mengerjakan LKPD secara berdiskusi kelompok. Indikator yang digunakan ialah penguasaan konten, tanggung jawab, percaya diri, dan kedisiplinan peserta didik dalam memanfaatkan gadget dalam pembelajaran *discovery learning*. Sedangkan nilai kognitif diukur menggunakan tes atau asesmen yang

dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran yakni peserta didik mengerjakan soal berjumlah 10 soal pada link Quiziz yang diakses melalui gadget. Pencapaian hasil tindakan dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) di SMPN 2 Semarang yakni  $\geq 80$ . Teknik analisis data nilai afektif berdasarkan pada sikap peserta didik dalam mengerjakan LKPD, yang dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase nilai afektif

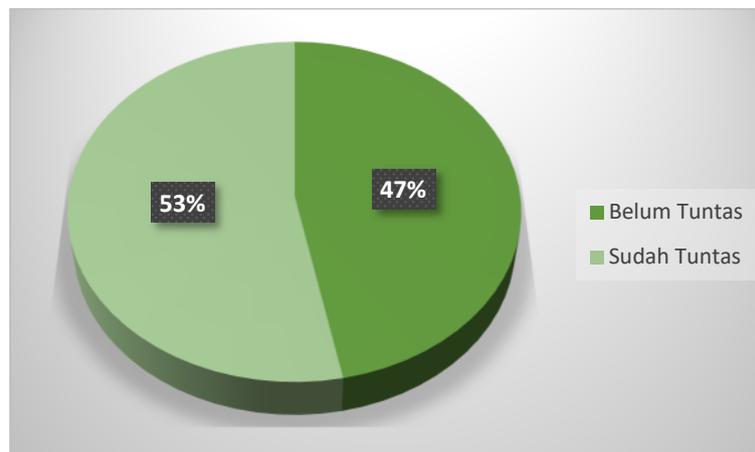
n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal yang diharapkan

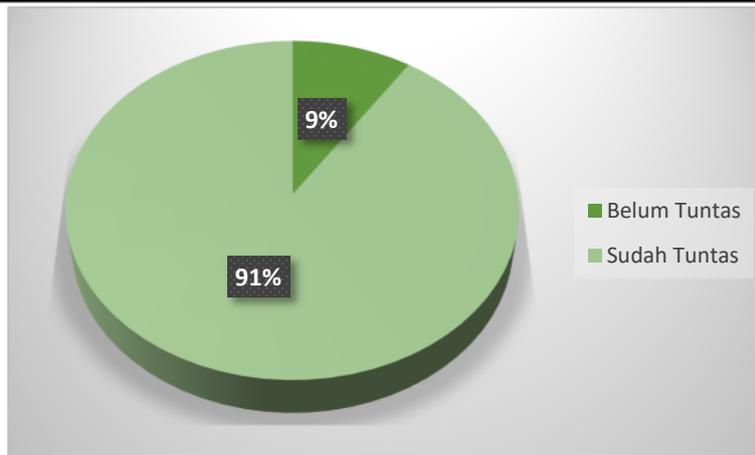
(Fakhrizal and Hasanah 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII C SMPN 2 Semarang bahwa hasil belajar afektif pada siklus I ialah sebanyak 15 peserta didik belum tuntas dan 17 peserta didik yang sudah tuntas. Dengan demikian ketuntasan pada siklus I ialah sebanyak 53% yang sudah tuntas dan 47% yang belum tuntas (Gambar 2).



Gambar 2. Deskripsi ketuntasan nilai afektif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang (Siklus I)



Gambar 3 Deskripsi ketuntasan nilai afektif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang (Siklus II)

Tabel 1. Selisih presentase ketuntasan nilai afektif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang siklus I dan siklus II

Hasil Belajar	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih Angka (%)
Afektif	53	91	38

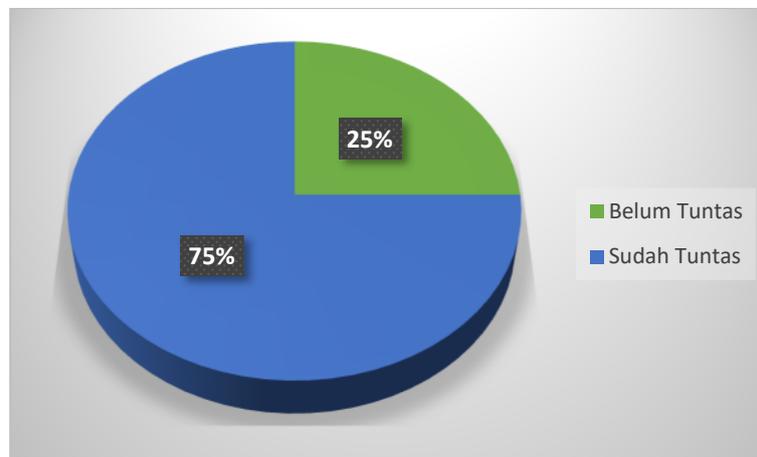
Tabel 2. Selisih nilai rata-rata hasil belajar afektif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang siklus I dan siklus II

Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II	Selisih Angka
Afektif	79,30	87,89	8,59

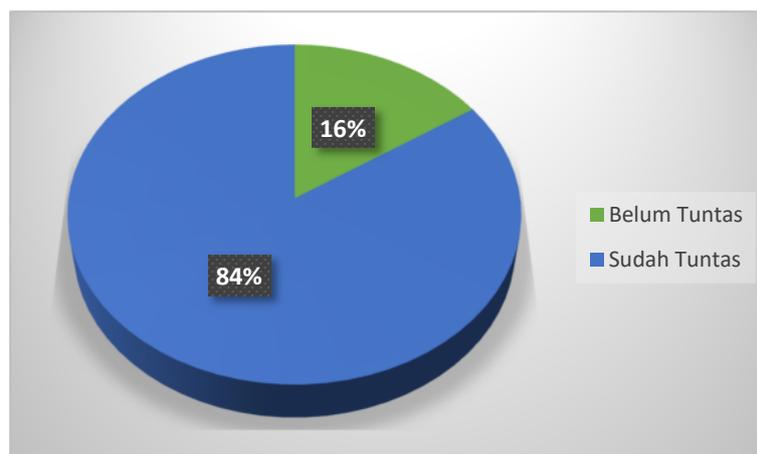
Hasil belajar afektif pada siklus II kelas VIII C SMPN 2 Semarang ialah sebanyak 15 peserta didik belum tuntas dan 17 peserta didik yang sudah tuntas. Dengan demikian ketuntasan pada siklus II ialah sebanyak 91% yang sudah tuntas dan 9 % yang belum tuntas (Gambar 2). Sehingga terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar afektif sebesar 38% (Tabel 1). Ketuntasan nilai afektif ada siklus I siklus belum masih berada 53% disebabkan karena LKPD yang diberikan peserta didik masih menggunakan media papan tulis biasa, sehingga peserta didik dapat bebas memilih hasil diskusi berupa laporan manual menggunakan kertas maupun menggunakan editor canva. Sehingga pada siklus II diberikan template canva yang dapat diakses oleh masing-masing anggota kelompok dengan tujuan agar semua anggota dapat mengerjakan secara bersama-sama. Dengan begitu guru dapat memantau melalui observasi dan mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam mengerjakan LKPD. Hasil dari tindakan tersebut nilai afektif peserta didik dapat meningkat menjadi 91% setelah dilakukan refleksi pembelajaran dan modifikasi dari rancangan pembelajaran siklus I (Gambar 3). Adapun nilai rata-rata hasil belajar afektif peserta didik mengalami peningkatan sebesar 8,59 (Tabel 2).

Setelah selesai tindakan pada siklus I ditemukan beberapa masalah berupa ada beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan karena LKPD berupa tabel yang ditulis secara salinan manual oleh peserta didik secara tulis tangan. Sehingga pada siklus II dilakukan modifikasi pada LKPD yang dibuat melalui sebuah salinan *template canva* dan dibagikan kepada peserta didik sehingga dapat dikerjakan secara berkelompok melalui gadget secara bersama-sama. Selain itu guru dapat memantau sekaligus mengontrol peserta

didik sehingga mereka termotivasi untuk aktif dalam kelompok diskusi. Menurut wawancara secara lisan yang telah dilakukan kepada narasumber yakni guru mapel IPS pembelajaran di kelas VIIC bahwa peserta didik cenderung tidak fokus dalam pembelajaran jika metode yang dilakukan hanya ceramah. Narasumber berpendapat metode ceramah sangat tidak efektif jika diterapkan di kelas VIII C karena hal tersebut direspon oleh peserta didik dengan berbicara dengan temannya diluar konteks materi pembelajaran. Dalam pengerjaan LKPD pun mereka cenderung tidak aktif dalam kelompok kerjanya. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan gadget dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, meskipun ada kemungkinan untuk digunakan untuk hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Dengan pemanfaatan gadget sebagai media pembelajaran di sekolah diharapkan peserta didik menjadi bijak yakni sadar bahwa gadget tidak hanya untuk bermain game saja, akan tetapi juga sangat bermanfaat untuk mencari informasi yang penting (Hastri, 2018).



Gambar 4. Deskripsi ketuntasan nilai kognitif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang (Siklus I)



Gambar 5. Deskripsi ketuntasan nilai kognitif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang (Siklus II)

Tabel 3. Selisih nilai rata-rata hasil belajar kognitif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang siklus I dan siklus II

Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II	Selisih Angka
Kognitif	86,72	87,50	0,78

Tabel 4. Selisih presentase ketuntasan nilai kognitif zat aditif dan adiktif kelas VIII C SMPN 2 Semarang siklus I dan siklus II

Hasil Belajar	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih Angka (%)
Kognitif	75	84	9

Hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas VIII C SMPN 2 Semarang ialah pada siklus I terdapat 24 peserta didik yang sudah tuntas dan 8 yang belum tuntas. Dengan demikian terdapat 75% yang sudah tuntas dan 25% yang belum tuntas (Gambar 4). Sedangkan hasil belajar kognitif peserta didik ialah pada siklus II terdapat 27 peserta didik yang sudah tuntas dan 5 yang belum tuntas. Dengan demikian terdapat 84% yang sudah tuntas dan 16% yang belum tuntas (Gambar 5). Peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 9% (Tabel 3). Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta terjadi kenaikan sebesar 0,78 (Tabel 4). Peningkatan tersebut tergolong rendah dan konstan. Berdasarkan hasil observasi dalam asesmen formatif, peserta didik lebih antusias mengikuti penilaian menggunakan gadget melalui quizziz dibandingkan dengan menggunakan kertas. Namun pengerjaan menggunakan gadget cenderung lebih lama dibandingkan menggunakan kertas. Peserta didik beralasan bahwa penggunaan gadget lebih menarik karena cara pengisian dapat dilakukan dengan mudah yakni dengan satu kali sentuh. Selain itu di SMPN 2 Semarang sudah difasilitasi sarana teknologi yang lengkap yakni tersedianya wifi dan diperbolehkan membawa gadget didalam lingkungan kelas sebagai media dan sumber belajar.

Kelebihan dalam penelitian ini ialah dapat mengetahui bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai afektif beserta kognitif mereka. Sedangkan kekurangan dari pemafaatan dalam pembelajaran di kelas VIII C SMPN 2 Semarang ialah sebagian kecil peserta didik menggunakan gadget untuk bermain game. Sehingga guru perlu bertindak dengan cara menegur dan mengarahkan dengan motivasi dalam kebijakan menggunakan gadget.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar afektif sebesar 38% dengan selisih 8,59 ditunjukkan dari hasil observasi serta penilaian peserta didik dalam mengerjakan LKPD dan tes, ketuntasan dan nilai rata-rata berturut-turut 53% dan 79,29 pada siklus I menjadi 91% dan 85,12 pada siklus II. Sedangkan hasil belajar kognitif peserta didik meningkat 9% dengan selisih 0,78 dari siklus I dengan ketuntasan dan nilai rata-rata berturut-turut 75% dan 86,72 menjadi 84% dan 87,5 pada siklus II. Implikasi dari penelitian ialah dengan memanfaatkan gadget sebagai e-LKPD berupa template canva dan asesmen berupa quizziz dalam pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar afektif dan kognitif peserta didik generasi milenial pada abad 21.

## DAFTAR PUSTAKA

Jamilah (2023). Penggunaan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Ketapang. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*. 8(1), 1-8



## SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

"Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasi Ilmiah"



- Sari, Novita Eka (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel di SMA. *Unnes Science Education Journal*, 5(3), 1403-1407
- Rosiyanti, Hastri (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 4(1), 25-36.
- Ratnawati, T (2022). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pelayanan Prima di Jurusan PKK FT UNM. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2022*. 271-289
- Yuliani, Weli (2021). Hubungan Manfaat Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa/I SMP Harapan 1 Medan. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*. 20(1), 42-48.
- Fakhrizal, Teuku, and Uswatun Hasanah (2021). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas X Sma Negeri 1 Kluet Tengah." *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan* 8(2), 200.