NAMA : FAKI WICAKSONO

NIM : 137241013

KELAS : RPL

BAB III

KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Kinerja Pengabdian

a. Lama Pengabdian : 2018 – 2025 (SDN 04 WATUKUMPUL)

b. Tugas dan Tanggung Jawab : 2018 – 2021 (Guru Kelas 3)
2021 – 2022 (Guru Kelas 4)
2022 – 2023 (Guru SENI RUPA)
2024 – 2025 (Guru PJOK)

Sebagai pendidik di SD Negeri 04 Watukumpul sejak tahun 2018 hingga 2025, penulis telah melaksanakan tugas dan tanggung jawab mengajar pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas. Pengalaman tersebut memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kompetensi profesional, pedagogik, dan manajerial penulis sebagai guru sekolah dasar. Pada periode 2021–2022, penulis bertugas sebagai Guru Kelas IV, dengan tanggung jawab utama merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran di kelas IV. Tugas tersebut mencakup:

a) Menyusun modul dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
b) Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang relevan sesuai karakteristik materi dan peserta didik.
c) Melakukan penilaian hasil belajar siswa secara formatif maupun sumatif untuk mengukur pencapaian kompetensi.
d) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, aktif, dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi belajar siswa.
e) Menjalin komunikasi yang efektif dengan orang tua siswa terkait perkembangan belajar dan karakter peserta didik.

f) Selain tugas mengajar, penulis juga berperan dalam membantu administrasi sekolah, seperti pengisian data siswa, pendampingan kegiatan kesiswaan, serta tugas administratif lain yang diberikan oleh kepala sekolah.

Selain itu, penulis juga memiliki pengalaman mengajar sebagai Guru Kelas III pada tahun 2018–2021, Guru Seni Rupa pada tahun 2022–2023, serta Guru PJOK pada tahun 2024–2025, yang semakin memperkaya pengalaman penulis dalam mengelola pembelajaran lintas mata pelajaran dan mengembangkan pendekatan pembelajaran yang variatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Kinerja Pengembangan

Berdasarkan pengalaman penulis mengajar di kelas IV SD Negeri 04 Watukumpul, proses pembelajaran menunjukkan dinamika yang cukup beragam. Siswa kelas IV berada pada fase transisi dari pembelajaran konkret menuju pemikiran yang lebih abstrak, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat agar konsep yang diajarkan dapat dipahami secara optimal. Dalam praktiknya, penulis telah menerapkan berbagai metode pembelajaran, baik ceramah, diskusi, maupun penggunaan media sederhana untuk mendukung pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA.

Namun demikian, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran di kelas IV. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya pemahaman konsep siswa, terutama pada materi IPA yang bersifat abstrak seperti perubahan wujud benda. Hal ini terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa cenderung menghafal materi tanpa memahami konsep secara mendalam, sehingga mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali atau mengaitkan konsep dengan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan lain yang dihadapi adalah rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa masih pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses bertanya, berdiskusi, atau mengemukakan pendapat. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang interaktif dan berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang variatif juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu memvisualisasikan konsep IPA secara konkret, sehingga siswa kesulitan memahami proses atau fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung. Hal ini menuntut guru untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menyadari perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan membantu mereka menemukan konsep secara mandiri. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Diagram Perubahan Wujud Benda (DIWUBA) sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di kelas IV dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

a. Implementasi pembelajaran Discovery Learning berbantuan media DIWUBA

Berdasarkan pengalaman penulis mengajar di kelas IV SD Negeri 04 Watukumpul, ditemukan bahwa pemahaman konsep siswa pada materi perubahan wujud benda belum optimal. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor siswa hanya 52,4, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Selain itu, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak, karena pembelajaran sebelumnya lebih dominan bersifat teacher-centered dan belum memanfaatkan media yang mendukung visualisasi konsep.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis memilih model pembelajaran Discovery Learning karena model ini mendorong siswa aktif dalam mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah data, memverifikasi hasil, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Proses belajar yang berpusat pada siswa ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis, sehingga pemahaman konsep IPA siswa dapat meningkat secara signifikan.

Selain itu, penulis menggunakan Media Diagram Perubahan Wujud Benda (DIWUBA) sebagai alat bantu visual untuk mempermudah siswa memahami fenomena perubahan wujud benda, seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim. Media ini dipilih

karena mampu menyajikan konsep yang abstrak secara konkret dan sistematis, menarik perhatian siswa, serta mendukung proses discovery learning agar siswa dapat mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan sendiri. Dengan kombinasi model Discovery Learning dan media DIWUBA, diharapkan siswa tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami konsep perubahan wujud benda serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1: Langkah-langkah model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media DIWUBA

Bagian Kegiatan	**Sintaks**	**Tindakan Guru**	**Tindakan Siswa**
Pendahuluan		Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru menampilkan **diagram perubahan wujud benda** (mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim) dan mengaitkannya dengan peristiwa sehari-hari seperti es mencair dan air	Siswa menyimak penjelasan guru, mengamati diagram perubahan wujud benda, serta merespons pertanyaan awal berdasarkan pengalaman yang pernah dialami.

		mendidih untuk memotivasi siswa.	
Kegiatan Inti	**Stimulation**	Guru menampilkan diagram perubahan wujud benda secara jelas dan mengajukan pertanyaan pemantik untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena perubahan wujud.	Siswa mengamati diagram, memperhatikan fenomena yang ditampilkan, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap perubahan wujud benda.
	Problem Statement	Guru membimbing siswa mengidentifikasi permasalahan yang muncul dari hasil pengamatan diagram dan mengarahkan siswa untuk merumuskan pertanyaan pembelajaran.	Siswa merumuskan pertanyaan atau masalah, misalnya mengenai penyebab dan proses terjadinya perubahan wujud benda.

	Data Collection	Guru mengarahkan siswa mencari dan mengumpulkan informasi melalui buku, LKS, video pembelajaran, atau pengamatan sederhana terkait perubahan wujud benda.	Siswa mengumpulkan data dan informasi mengenai jenis-jenis perubahan wujud benda beserta contoh-contohnya dalam kehidupan sehari-hari.
	Data Processing	Guru membimbing siswa mengolah informasi yang telah dikumpulkan dengan cara mengelompokkan jenis perubahan wujud sesuai diagram dan membahas hasilnya.	Siswa mengolah, mengelompokkan, dan menyusun data hasil pengamatan atau bacaan sesuai jenis perubahan wujud benda.
	Verification	Guru memfasilitasi diskusi kelas dan meminta siswa mempresentasikan hasil temuannya, kemudian	Siswa memverifikasi hasil temuan melalui diskusi, membandingkan hasil dengan kelompok lain, serta

		mencocokkannya dengan diagram perubahan wujud benda.	memperbaiki pemahaman jika diperlukan.
	Generalization	Guru membimbing siswa menarik kesimpulan umum dan menegaskan konsep perubahan wujud benda berdasarkan hasil pembelajaran.	Siswa menyimpulkan pengertian dan macam-macam perubahan wujud benda serta menyampaikan hasil kesimpulan secara lisan atau tertulis.
Penutup		Guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran, menegaskan kembali konsep utama, serta memberikan evaluasi atau tugas tindak lanjut.	Siswa menyampaikan refleksi pembelajaran, menjawab pertanyaan penegasan, dan mengerjakan tugas atau evaluasi yang diberikan.

Gambar 2. Proses Pembelajaran Discovery Learning berbantuan media DIWUBA



Gambar 1: Diagram Perubahan Wujud Benda (DIWUBA)

Gambar 1 menunjukkan media pembelajaran Diagram Perubahan Wujud Benda (DIWUBA) yang digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV. Media ini memuat konsep perubahan wujud benda, seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim, yang disajikan secara visual dan sistematis. Media DIWUBA berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami hubungan antar konsep perubahan wujud benda. Dengan tampilan yang menarik dan jelas, media ini mampu meningkatkan perhatian siswa serta membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bertahap.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media DIWUBA

Gambar 2 memperlihatkan proses pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menerapkan model Discovery Learning berbantuan media DIWUBA. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik terkait peristiwa perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari. Siswa tampak aktif mengamati media DIWUBA dan merespon pertanyaan yang diberikan guru. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta mengarahkan siswa pada permasalahan yang akan dipelajari.



Gambar 3. Siswa Mengamati Media Diagram Perubahan Wujud Benda

Gambar 3 menunjukkan aktivitas siswa saat mengamati media DIWUBA secara langsung. Pada tahap ini, siswa memperhatikan diagram perubahan wujud benda yang ditampilkan dan mencatat informasi penting yang diperoleh dari hasil pengamatan. Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap data collection dalam model Discovery Learning, di mana siswa mengumpulkan data dan informasi sebagai dasar untuk menemukan konsep perubahan wujud benda. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk fokus, teliti, dan aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Diskusi Kelompok Siswa pada Tahap Data Collection

Gambar 4 menggambarkan kegiatan diskusi kelompok siswa dalam pembelajaran IPA. Siswa berdiskusi untuk membahas hasil pengamatan terhadap media DIWUBA dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada tahap ini, siswa saling bertukar pendapat, mengemukakan ide, serta bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kegiatan diskusi ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dan memperdalam pemahaman konsep melalui interaksi antaranggota kelompok.



Gambar 5. Presentasi Hasil Diskusi dan Verifikasi Konsep

Gambar 5 menunjukkan kegiatan presentasi hasil diskusi kelompok oleh siswa di depan kelas. Pada tahap ini, siswa menyampaikan hasil diskusi terkait perubahan wujud benda, sementara kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan penguatan dan meluruskan konsep yang kurang tepat. Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap verification dalam model Discovery Learning, yang bertujuan untuk memastikan kebenaran konsep yang telah ditemukan oleh siswa.



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran IPA Kelas IV

Gambar 6 merupakan dokumentasi keseluruhan kegiatan pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 04 Watukumpul dengan menerapkan model Discovery Learning berbantuan media DIWUBA. Gambar ini menunjukkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, mulai dari tahap pengamatan, diskusi, hingga presentasi. Dokumentasi ini menggambarkan suasana pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan peningkatan pemahaman konsep siswa.

b.Teknik dan Instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai pemahaman konsep siswa dan proses pembelajaran ketika menerapkan model Discovery Learning berbantuan media DIWUBA. Teknik pengumpulan data yang digunakan:

a. Observasi

Observasi, di mana penulis atau guru pengamat secara langsung mengamati jalannya pembelajaran di kelas. Observasi difokuskan pada keaktifan siswa, keterlibatan dalam diskusi, interaksi siswa dengan media DIWUBA, serta keterampilan siswa dalam mengumpulkan dan mengolah data. Instrumen observasi berupa lembar observasi yang menilai partisipasi, keterampilan, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 2: Kisi-kisi observasi keterlaksanaan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media DIWUBA

No.	Aspek	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Kegiatan Awal	4	1, 2, 3, 4
2.	Kegiatan Inti		
	a. Stimulation	3	5, 6, 7
	b. Problem Statement	3	8, 9, 10
	c. Data Collection	2	11, 12
	d. Data Processing	3	13, 14, 15
	e. Verification	3	16, 17, 18
	f. Generalization	3	19, 20, 21
3.	Kegiatan Akhir	4	22, 23, 24, 25

Skor maksimum total: **100**

Nilai akhir = (Skor perolehan / 100 × 100

Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kategori
0–39	Kurang
40–60	Cukup
61–81	Baik

82–100 Baik Sekali

b. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan, motivasi, dan persepsi siswa terhadap penerapan model Discovery Learning dan media DIWUBA. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan indikator yang mengukur ketertarikan siswa terhadap media, kemudahan dalam memahami materi, serta rasa percaya diri mereka dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi.

Tabel 3: Kisi-kisi angket pemahaman konsep

No	Indikator Pemahaman Konsep	Jumlah Pernyataan	Butir Pernyataan
1	Menafsirkan	1	1
2	Mencontohkan	1	2
3	Mengklasifikasi	2	3, 7
4	Merangkum	1	4
5	Menyimpulkan	1	6
6	Membandingkan	1	8
7	Menjelaskan	3	5, 9, 10

Skor maksimum total: **20**

Nilai akhir = (Skor perolehan / 20 × 100

Kriteria Penilaian

Rentang Nilai Kategori

0–39 Kurang

40–60 Cukup

61–81 Baik

82–100 Baik Sekali

Tabel 4: Kisi-kisi angket respon siswa terhadap model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media DIWUBA

No.	Aspek Penilaian/Sintaks Discovery Learning	Jumlah Item	Nomor Item
1.	*Stimulation*	2	1, 2
2.	*Problem Statement*	3	3, 4, 5
3.	*Data Collection*	2	6, 7
4	*Data Processing*	3	8, 9, 10
5.	*Verification*	3	11, 12, 13
6.	*Generalization*	2	14, 15

Skor maksimum total: **15**

Nilai akhir = (Skor perolehan / 15 × 100

Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kategori
0–39	Kurang
40–60	Cukup
61–81	Baik
82–100	Baik Sekali

c. Tes

Tes digunakan untuk mengukur pencapaian pemahaman konsep siswa, dengan pemberian pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah penerapan model Discovery Learning berbantuan DIWUBA. Tes berupa soal pilihan ganda dan uraian yang menilai kemampuan siswa dalam menafsirkan diagram, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, serta menjelaskan perubahan wujud benda. Hasil tes dianalisis untuk mengetahui tingkat peningkatan belajar siswa dan pencapaian KKM yang ditetapkan sekolah.

Tabel 5: Kisi-kisi soal pemahaman konsep

No	Indikator Pemahaman Konsep	Pertanyaan	Butir Pertanyaan
1	Menafsirkan	1	1
2	Mencontohkan	1	2
3	Mengklasifikasi	1	3

4	Merangkum	1	4
5	Menyimpulkan	1	5
6	Membandingkan	1	6
7	Menjelaskan	1	7

Skor maksimum total: 28

Nilai akhir = (Skor perolehan / 28 × 100

Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kategori
0–39	Kurang
40–60	Cukup
61–81	Baik
82–100	Baik Sekali

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan sebagai pendukung data observasi, angket, dan tes. Dokumentasi mencakup foto kegiatan pembelajaran yang menggunakan media DIWUBA, hasil pekerjaan siswa seperti lembar kerja, diagram hasil pengamatan, catatan diskusi, serta dokumen administrasi kelas seperti daftar hadir dan nilai siswa. Dengan keempat teknik pengumpulan data ini, penulis dapat memperoleh data yang valid dan lengkap, sekaligus memudahkan dalam melakukan triangulasi data untuk memastikan akurasi hasil penelitian.

c.Teknik analisis data

Proses pengumpulan data dengan teknik triangulasi data Menurut Sugiyono (2015) triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada. Menurut Wijaya (2018), triangulasi data merupakan teknik pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Maka terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi waktu.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibiltas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari berbagai sumber data seperti hasil observasi, hasil nilai tes.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibiltas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah dipeoleh dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari hasil angket, kemudian dicek dengan wawancara.

3. Triangulasi Waktu

Waktu dapat mempengaruhi kredibilitas suatu data. Data yang dipeoleh dengan teknik pengerjaan soal dipagi hari pada saat narasumber masih segar biasanya akan menghasilkan data yang lebih valid. Untuk itu pengujian kredibilitas suatu data harus dilakukan pengencekan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi pada waktu atau situasi yang berbeda sampai mendapatkan data yang kredibel (Zuldafrial, 2021)