

Penggunaan Model Discovery Learning dan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA

Diterima:

13 November 2023

Revisi:

16 November 2023

Terbit:

30 November 2023

^{1*}Arie Arma Arsyad, ²Taufiqurrahman, ³Sukmawanty
Rahman. ⁴Saparuddin

^{1,2}Universitas Negeri Makassar

³SMP Negeri 40 Makassar

⁴SMP Negeri 2 Pangkajene

Abstrak— Penelitian ini didasarkan pada model pembelajaran secara tradisional diterapkan pada pembelajaran IPA kelas 7 yang berakibat pada rendahnya ketuntasan hasil belajar IPA peserta didik Kelas VII Ibnu Batuta SMPN 2 Pangkajene. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan setiap siklus persentasi ketuntasan hasil belajar menggunakan model discovery learning dan media interaktif, peningkatan hasil belajar menggunakan model discovery learning dan media interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Teknik Pengumpulan data didasarkan pada hasil tes belajar serta lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 16,12% dengan kategori sangat rendah sebelum siklus, 48,39% dengan kategori rendah pada siklus I dan 96,77% dengan kategori sangat tinggi pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model discovery learning dan media interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Kata Kunci— discovery learning, media interaktif, hasil belajar

Abstract— *This research is based on a traditional learning model applied to class 7 science learning which results in the low completeness of science learning outcomes of students of class VII Ibn Batuta Batuta SMPN 2 Pangkajene. The purpose of this study is to determine the improvement of each cycle of completion of learning outcomes using discovery learning models and interactive media, increasing learning outcomes using discovery learning models and interactive media. The research method used is a collaborative class action method (PTKK). Data collection techniques are based on learning test results and observation sheets of the implementation of the learning model. The results showed that the percentage of classical completeness increased from 16.12% with very low categories before the cycle, 48.39% with low categories in the first cycle and 96.77% with very high categories in cycle II. It can be concluded that the use of discovery learning models and interactive media is effective for improving student science learning outcomes.*

Keywords— *discovery learning, interactive media, learning outcomes*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Arie Arma Arsyad,
Universitas Negeri Makassar,
Email: arsyad.ariearma@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mewujudkan apa yang diinginkan Kebiasaan manusia. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan melalui pembelajaran atau studi. Agar pelatihan menjadi efektif, pelatihan harus mengarah pada perubahan dalam semua aspek perilaku (pengetahuan dan gagasan, norma dan keterampilan, nilai dan sikap serta pemahaman dan perwujudannya). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu isi pembelajaran di sekolah. sebuah mata Kelas sains memberi siswa informasi, ide, dan konsep lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui beberapa proses ilmiah, misalnya penelitian, penyusunan dan pengembangan gagasan (Lestari, 2019). Oleh karena itu, kegiatan IPA penuh berpikir bisa menjadi alat meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia, khususnya dalam hal perbaikan kemampuan berpikir Kemampuan berpikir siswa mempengaruhi perkembangan kepribadian (Zubaidah, 2017). Pendidikan ilmiah mungkin juga membantu seseorang mengembangkan pemahaman dan kebiasaan untuk berpikir, dan juga untuk mengaktifkan siswa untuk memperoleh banyak keterampilan hidup. Keterampilan tersebut adalah observasi, prediksi dan sikap ilmiah. Sains mempunyai sejarah panjang untuk menciptakan pengetahuan baru dan terapkan dalam hidup Anda dalam skala besar, termasuk mendorong perkembangan teknologi (Yuniati, 2018). Pembelajaran IPA tidak hanya berfokus pada ranah kognitif, melainkan juga ranah afektif dan psikomotor sebagai aspek penilaian hasil belajar yang telah diperoleh oleh siswa. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Pingge & Wangid, 2016; Raresik et al., 2016).

International Student Assessment Program (PISA) tahun 2015 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Indonesia masih tergolong rendah. Siswa Indonesia menyusul dengan nilai rata-rata terendah dalam bidang sains, membaca dan matematika, yaitu peringkat ke-62, ke-61, dan ke-63 dari 69 negara (Pratiwi, Cari, Aminah, 2019). Rendahnya hasil belajar siswa juga tercermin pada temuan ilmiah PISA 2018. Indonesia menempati peringkat ke-71 dari 80 negara peserta program ini. Indonesia mempunyai skor rata-rata 398, berbeda jauh dengan Tiongkok yang menduduki peringkat pertama dengan skor rata-rata 590 (Permana, 2019). Menurut Widiyanti dan Nisa (2021), buruknya hasil belajar IPA disebabkan oleh berbagai faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain pendekatan dan model pembelajaran yang belum memadai, variasi materi dan media pendukung pembelajaran yang sangat terbatas, serta ketidakmampuan LKPD elektronik siswa dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajarnya.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat pada era revolusi industri 4.0 yang sejalan dengan pembelajaran abad 21. Dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, peserta didik dan guru semakin didorong untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam proses

belaja mengajar (Wiyonto & Zaskiyah, 2019). Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran menjadi faktor pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya menggunakan media Canva dalam pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi desain dan komunikasi visual *online* yang mudah digunakan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat powerpoint, poster, peta konsep, dokumen, dan konten visual lainnya yang dilengkapi animasi, gambar, serta audio sehingga sangat cocok dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Ferdiansa dkk, 2023). Adapun kelebihan aplikasi Canva dalam membuat *powerpoint* sebagai media pembelajaran menurut Kharissidqi & Firmansyah (2022), tersedia berbagai macam desain yang menarik, meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, dan mengefisienkan waktu. Aplikasi ini sangat berguna bagi dunia pendidikan utamanya bagi guru dalam membuat bahan ajar maupun media pembelajaran yang menarik.

Model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Durajad, 2008). Prosedur *discovery learning* menurut Yuliana (2018) adalah *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan dimana yang harus dilakukan adalah memberikan permasalahan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan penyelidikan yang lebih mengenai permasalahan tersebut. Selain itu, siswa juga dapat diberikan kegiatan berupa jelajah pustaka, praktikum, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Langkah selanjutnya adalah *problem statement* (identifikasi masalah) yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan pada kegiatan awal, kemudian *data collection* (pengumpulan data) berdasarkan hipotesis yang telah dikemukakan, dibuktikan kebenarannya melalui kegiatan eksplorasi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Pembuktian dilakukan dengan mengumpulkan data maupun informasi yang relevan melalui pengamatan, wawancara, praktikum, pustaka maupun kegiatan lainnya yang mendukung dalam kegiatan membuktikan hipotesis. Kegiatan selanjutnya adalah *data processing* (pengolahan data) di mana data-data yang telah diperoleh selanjutnya diolah menjadi suatu informasi yang runtut, jelas, dan bermakna. Pengolahan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diacak, diklasifikasikan, maupun dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. Lanjut lagi tahap *verification* (pembuktian). Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan kebenaran hipotesis awal yang telah dikemukakan. Pembuktian didasarkan pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap akhir yaitu *generalization* (menarik simpulan) yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Setelah

penarikan simpulan, siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu (Rahmawati, 2020).

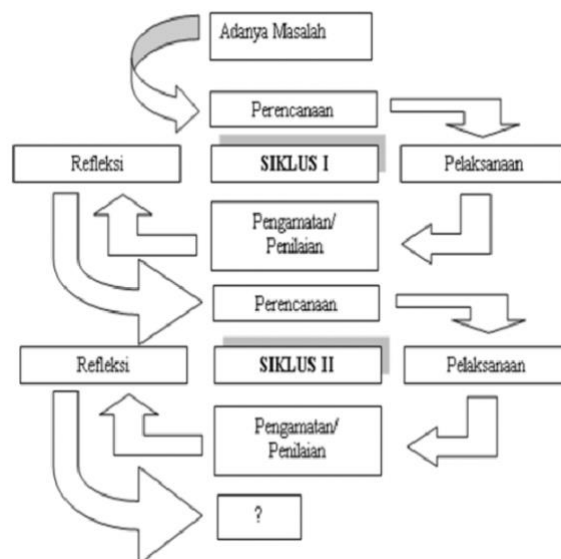
Dalam observasi peneliti, bukti di lapangan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran abad ke-21 masih belum diterapkan, tetapi hanya berfokus pada konsep materi atau kognitif dari peserta didik saja. Pemanfaatan teknologi juga masih belum dimanfaatkan sepenuhnya sehingga belum mengintegrasikan pembelajaran yang sesuai dengan zaman saat ini. Selain itu, dengan menggunakan pembelajaran konvensional, pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik cenderung merasa jenuh dalam belajar matematika, partisipasi dan keterlibatan peserta didik sangatlah minim yang mengakibatkan peserta didik tidak merasa termotivasi dan tidak dapat fokus dalam belajar matematika sehingga sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan bagi peserta didik. Sebagian peserta didik melihat matematika sebagai sesuatu yang menarik, dan sebagian lagi menganggap IPA sebagai sesuatu yang membosankan. Berdasarkan pengamatan sementara, didapatkan data bahwa jumlah siswa di kelas VII Ibnu Batuta SMP Negeri 2 Pangkajene yaitu 31 orang siswa yang terdiri dari 17 orang Siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Diketahui nilai di kelas VII Ibnu Batuta masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM. KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 70. Dari hasil observasi tersebut siswa yang telah mencapai KKM dalam mata pelajaran IPA atau diatas 70 yaitu hanya 5 orang siswa dengan persentase 16,12%. Siswa yang nilainya kurang dari 70 yaitu 26 orang siswa dengan persentase 93,87%. Sedangkan pembelajaran dikatakan berhasil apabila mencapai ketuntasan hasil belajar sekitar 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII Ibnu Batuta pada ranah kognitif Di SMP Negeri 2 Pangkajene sangat buruk. Terdapat beberapa solusi yang dapat diimplementasikan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Diantaranya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar seperti model inkuiri, discovery, dan PBL, menggunakan metode pembelajaran yang mampu mengasah pemahaman Siswa IPA seperti metode praktikum, membiasakan siswa menyelesaikan soal-soal yang mengasah ranah kognitif siswa, membuat bahan ajar yang baik, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pengimplementasian pembelajaran dengan bantuan teknologi sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik (Sapti, 2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan setiap siklus persentase ketuntasan hasil belajar dan peningkatan hasil belajar menggunakan model *discovery learning* dan media interaktif dan mengetahui peningkatan hasil belajar. Berdasarkan uraian sebelumnya dan keterangan observasi pada kelas VII Ibnu Batuta, maka dilakukan penelitian yang

berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Interaktif Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Pangkajene”.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pangkajene dengan responden penelitian adalah siswa kelas VII pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *discovery learning* dengan menggunakan media interaktif, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA siswa kelas VII Ibnu Batuta SMP Negeri 2 Pangkajene. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar secara kognitif dan lembar observasi aktifitas belajar siswa. Penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran IPA materi zat dan perubahannya.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model Hopkins yang dilaksanakan dengan menggunakan siklus-siklus tindakan (daur ulang). Daur ulang diawali dengan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi (*observation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai adanya peningkatan yang diharapkan tercapai. Penelitian terdiri dari 2 siklus yang dilakukan pada satu kelas yang sama. (Paizaluddin, 2016). Prosedur penelitian tindakan dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Pengembangan Model PTK Hopkins (Asrori, 2020)

Skor yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis *n-gain* untuk mengetahui kategori peningkatan hasil belajar IPA. Adapun rumus *n-gain* yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \quad (1)$$

Tabel 1. Kategori N-Gain

Interval Nilai	Kategori
$0,7 \leq N\text{-Gain} \leq 1,0$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Perhitungan ketuntasan klasikal menggunakan formula sebagai berikut.

$$P = \frac{L}{n} \times 100 \% \quad (2)$$

Keterangan:

P = Persentase kelulusan Siswa secara klasikal

L = Banyaknya Siswa yang lulus KKM

n = Banyaknya Siswa secara keseluruhan

Data yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa kemudian dikelompokkan menggunakan Skala Likert dengan skala 1-5 sebagai berikut

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

Penilaian (%)	Kriteria
$P > 85$	Sangat Tinggi
$75 < P \leq 85$	Tinggi
$65 < P \leq 75$	Cukup
$55 < P \leq 65$	Rendah
$P \leq 55$	Sangat Rendah

(Riduwan, 2013)

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata dan ketuntasan belajar selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Indikator keberhasilannya, yang dalam penelitian ini diusulkan pada siklus II rata-rata kelasnya adalah sebesar 80 dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 80%.

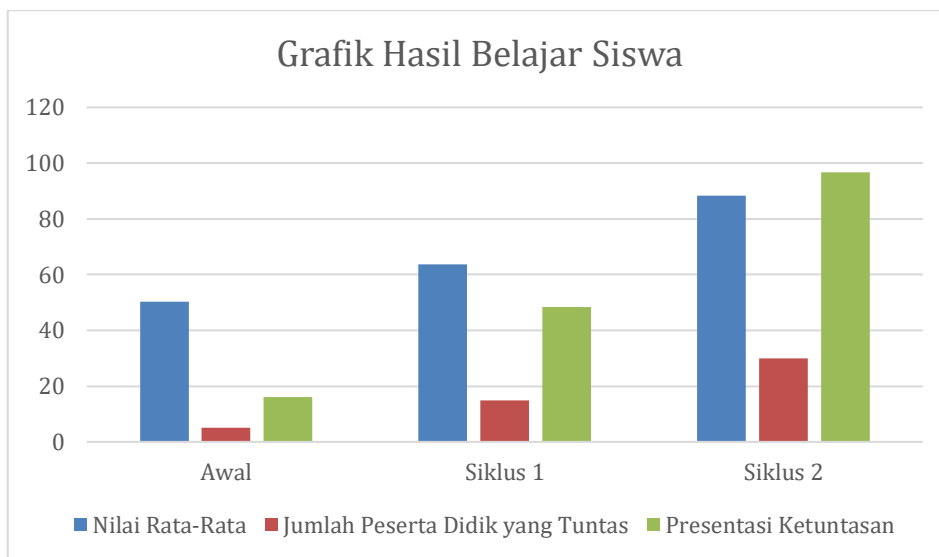
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini adalah skor tes obyektif prestasi belajar IPA siswa kelas VII Ibnu Batuta pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan media interaktif. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian tentang prestasi belajar IPA dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel. 3 Rekapitulasi Hasil Penelitian

	Awal	Siklus 1		Siklus 2	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai Rata-Rata	50,3	40,00	61,67	63,75	88,33
Jumlah Siswa Tuntas	5	2	15	15	30
Presentasi Ketuntasan	16,12%	6,45%	48,39%	48,39%	96,77%

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata data prestasi belajar IPA siswa kelas VII Ibnu Batuta saat awal sebelum perlakuan model pembelajaran adalah 50,3, saat siklus I rata-rata yang diperoleh siswa adalah 61,67 dan pada siklus II rata-rata skor siswa meningkat yaitu 88,33. Jumlah siswa yang tuntas saat awal sebelum perlakuan model pembelajaran adalah 2 orang siswa, saat siklus I siswa yang tuntas adalah 15 orang siswa dan pada siklus II 30 orang siswa tuntas. Apabila dipersentasekan, saat awal 6,45% dengan kategori sangat rendah, pada siklus II 48,39% kategori rendah dan saat siklus III 96,77 % kategori sangat tinggi.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar

Berdasarkan gambar grafik di atas, secara keseluruhan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum menggunakan model *Discovery Learning* menggunakan media interaktif dengan setelah menggunakan *Discovery Learning* berbantuan media interaktif. Selain itu jumlah siswa yang tuntas juga meningkat. Dengan demikian, dapat dideskripsikan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Ibnu Batuta SMP Negeri 2 Pangkajene semester 1 tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel. 4 Data Hasil Belajar Siklus I

Uraian	Siklus 1	
	Pretest	Posttest
Nilai tertinggi	70	90
Nilai terendah	20	30
Rata-rata	40,00	61,67
Banyaknya siswa yang tuntas KKM	2	15
Banyaknya subjek	31	31
Persentase ketuntasan klasikal	6,45%	48,39%

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh pencapaian hasil belajar siswa termasuk pada kualifikasi rendah dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 48,39%.

Tabel. 5 Data Hasil Belajar Siklus II

Uraian	Siklus 2	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	40	60
Rata-Rata	63,75	88,33
Banyaknya Siswa Yang Tuntas KKM	15	30
Banyaknya Subjek	31	31
Persentase Ketuntasan Klasikal	48,39%	96,77%

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh pencapaian hasil belajar siswa termasuk pada kualifikasi Sangat Tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 96,77%.

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif Deskriptif *N-Gain* Kelas VII Ibnu Batuta

Siklus	Jumlah Sampel	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	31	0,37	Sedang
2	31	0,68	Sedang
N-Gain		0,31	Sedang

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa skor *N-Gain* hasil belajar dari 31 siswa pada siklus I kategori sedang dengan rata-rata *N-Gain* 0,37. Mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori sedang dengan rata-rata *N-Gain* 0,68. Dengan mengalami peningkatan siklus I ke siklus II 0,31 dalam kategori sedang.

Situasi awal siswa kelas VII Ibnu Batuta IPA adalah masalah internal ketuntasan KKM masih rendah. Hal ini terlihat dari data nilai Ulangan Harian atau Sumatif pertama murni yang diberikan oleh para siswa. Hanya lima orang yang mencapai nilai KKM. Setelah melihat Sangat ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode tradisional dalam kegiatannya Pembelajarannya berbasis ceramah. Media pembelajaran ditampilkan kepada siswa Selain itu, hal ini dinilai kurang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Reproduksi buku teks. Oleh karena

itu saya mengacu pada isu-isu yang berbeda ini Model pembelajaran berbasis masalah dipilih untuk mengatasi seluruh permasalahan yang ada Ditemukan saat observasi.

a. Siklus I

Siklus I meliputi tiga tahap kegiatan: perencanaan dan pelaksanaan, Observasi, Refleksi. Tahap perencanaan kegiatan yang akan dilakukan sedang dalam tahap persiapan Perangkat pembelajaran seperti RPP, LKPD dan Skenario pembelajaran setiap siklusnya. Pembuatan lembar observasi aktivitas siswa, pembuatan media powerpoint Alat dan bahan pembelajaran interaktif. Bentuklah kelompok yang berjumlah 5 kelompok siswa, membuat soal tes dan jawaban dari soal tes.

Tahap pelaksanaan langkah-langkah kegiatan yang dilakukan, yaitu penerapan kegiatan RPP meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan pendahuluan, pada kegiatan ini, peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam, mengabsen Siswa yang hadir dalam kegiatan pembelajaran, kemudian menyampaikan kompetensi yang harus dicapai Siswa setelah pembelajaran berakhir dan melakukan apersepsi dengan menampilkan gambar dalam power point interaktif.

Kegiatan inti, peneliti memulai materi pembelajaran dengan mengarahkan siswa untuk memahami permasalahan tentang zat dan perubahannya dan mengerjakan sesuai dengan sintaks pada model *discovery learning*. Setelah siswa selesai setelah pemaparan, peneliti menutup pembelajaran dengan memperjelas konsep materi. Disampaikan siswa sebagai kesimpulan dari materi yang dibahas. aktivitas Penutupan, Proses Pembelajaran Pada kegiatan penutup, peneliti menguatkan materi kepada Siswa dengan memberikan *postest* dan juga pemberian refleksi pada proses pembelajaran kepada siswa.

Kegiatan observasi dan pengumpulan data dilakukan secara paralel dengan kegiatan Belajar dengan menggunakan guru pamong sekolah, guru pamong kampus, dan dosen pembimbing lapangan sebagai pengamat. Berdasarkan data hasil pada pembelajaran siklus I, terdapat 16 siswa yang nilainya di bawah KKM. Tingkat KKM juga mempunyai ketuntasan tinggi yaitu 48,39% dengan kategori rendah, dengan rata-rata nilai ketuntasan 61,67. Siklus I mempunyai berbagai kelemahan, termasuk beberapa langkah pembelajaran. RPP yang terlaksana namun dalam manajemen waktu pembelajaran yang tidak efektif. Penelitian dilanjutkan berdasarkan beberapa kelemahan yang teridentifikasi pada Siklus I dan dilanjutkan ke siklus II.

b. Siklus II

Tahap perencanaan didasarkan pada hasil refleksi siklus I yang dilakukan peneliti. Penyempurnaan perencanaan pembelajaran siklus III dengan mengoptimalkan waktu pelaksanaan kegiatan Alokasi waktu untuk PPL, pengolahan data dan presentasi mahasiswa. Selain itu juga, Peneliti perlu lebih mempersiapkan alat dan bahannya agar kegiatan pembelajaran dapat

dilakukan dengan lebih efektif. Efisien. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan persiapan siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus sebelumnya. Kegiatan Inti: melaksanakan sesuai sintaks dimana diberikan stimulus dan memberikan pernyataan masalah dan siswa diberikan kebebasan dalam memberikan pernyataan yang diajukan. Selanjutnya peneliti memberikan LKPD untuk dilakukan sebuah penyelidikan dan kemudian itu siswa mempresentasikan hasil dan memberikan kesimpulan. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengklarifikasi konsep Dari materi yang disampaikan siswa di simpulkan. Pada kegiatan penutup, peneliti menguatkan materi kepada Siswa dengan memberikan posttest dan juga pemberian refleksi pada proses pembelajaran kepada siswa.

Observasi siklus II mencapai rata-rata kinerja sebesar 80. Tingkat penyelesaian pembelajaran 96,77% dengan kategori sangat tinggi. Dalam menelusuri pembelajaran saintifik menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Berdasarkan penjelasan di atas, dengan menerapkan model *Discovery Learning*, Media pembelajaran dalam dapat meningkatkan keterlibatan dan keterlibatan. Minat siswa dalam mempelajari IPA untuk meningkatkan hasil belajar belajar.

Pada saat awal 6,45% dengan kategori sangat rendah, pada siklus I 48,39% kategori rendah dan saat siklus II 96,77 % kategori sangat tinggi. Hal ini menandakan bahwa ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan setiap siklusnya. Penelitian ini sejalan Yuliana (2018), penerapan model *Discovery Learning* sangat membantu upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, model ini juga membantu meningkatkan keaktifan guru-siswa, rasa percaya diri siswa, dan kemampuan pemecahan masalah secara mandiri. Apalagi, model tersebut tidak hanya berlaku di sekolah dasar saja, namun juga di jenjang pendidikan tinggi seperti sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA).

Analisis N-Gain diperoleh yang siklus I N-Gain 0,37 pada siklus II kategori sedang dan mengalami peningkatan N-Gain 0,68 kategori sedang. Hal ini berarti mengalami peningkatan 0,31 kategori sedang. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian Prastiya (2017) skor rata-rata N-Gain juga mengalami peningkatan rata-rata berada pada kategori skor N-gain sedang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan yaitu peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 48,39% berkategori rendah kemudian mengalami peningkatan di siklus II sebesar 96,77% dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan skor n-gain pada siklus I sebesar 0,37 kategori sedang menjadi 0,68 dengan kategori sedang pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>
- Asrori dan Rusman. (2020). *Classroom Action Research: Pengembangan Kompetensi Guru*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Ferdiansa, R. A., Miyono, N., Reffiane, F., & Suprihatin, G. (2023). Penerapan Model Problem Base Learning Berbantu “Canva” Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 12099–12110. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. Retrieved from <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>.
- Lestari, T. (2019). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran IPA Dasar Berorientasi Peraturan Dirjen Dikdasmen Kemendikbud No. 07/D. D5/Kk/2018. Seminar Nasional Keindonesiaan Iv. [Http://Conference.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Snk/Article/View/542](http://Conference.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Snk/Article/View/542)
- Permana, R. H. (2019). Survei Kualitas Pendidikan PISA 2018: RI Sepuluh Besar dari Bawah. Retrieved November 23, 2019.
- Prastya, D. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 99-108. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7079>
- Pratiwi, S. N., Cari, C. & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisik*. 9, 34 -42.
- Rahmawati, E. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kediri Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 1(1), 48-70.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sapti, M. (2019). Kajian Mengenai Pendidikan Karakter. *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, 53(9), 1689-1699.
- Widiyanti, T., & Nisa, A. F. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11136>
- Wiyonto, K., & Zaskiyah, S. (2019). Pendidikan Fisika Pada Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Program Studi Pendidikan Fisika FKIP ULM*, 1-14.
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–28. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JIPP/Article/View/13851/8671>
- Yuniati, S. 2018. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Matematika Melalui pendekatan Kontekstual. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. <https://doi.org/10.24256/Jpmipa.V2i1.101>
- Zubaidah.S., Susriyati.M., Lia. Y., dkk. (2017). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kemendikbud.