

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD

Riesda Etviana, Yayuk Hinaning Utami, Triwahyudianto
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
riesda09@gmail.com

Abstract: *The characteristics of elementary school students are in the concrete thinking stage, so they need help with real objects that can be seen in learning. However, in this case, the learning media available in the classroom is still limited, so student learning outcomes are not optimal. This research aims to determine the improvement in science and science learning outcomes through a discovery learning model assisted by interactive multimedia. The research subjects were 24 class IVB students. Data was collected using the test method. Data were analyzed using quantitative descriptive statistics. The results of the research show an increase in science learning outcomes in class IV B students. This can be seen in pre-cycle student learning outcomes with 33% learning completeness, 58% in cycle I, 79% in cycle II. It can be concluded that the application of the discovery learning model assisted by interactive multimedia can improve the learning outcomes of class IVB students. The implication of the research is that it can increase student activity and make learning more meaningful and not easily forgotten by students.*

Key Words: *discovery learning; interactive multimedia; learning outcomes*

Abstrak: Karakteristik siswa sekolah dasar berada dalam tahap berpikir konkrit, sehingga membutuhkan bantuan benda nyata yang dapat dilihat dalam belajar. Namun, dalam hal ini, media pembelajaran yang tersedia di kelas masih terbatas, sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS melalui model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IVB yang berjumlah 24 orang. Data dikumpulkan menggunakan metode tes. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV B. Hal ini terlihat hasil belajar siswa prasiklus dengan ketuntasan belajar 33%, siklus I 58 %, siklus II 79%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB. Implikasi penelitian adalah dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna serta tidak mudah dilupakan siswa.

Kata kunci: *discovery learning; multimedia interaktif; hasil belajar*

Pendahuluan

Di awal tahun 2022, pemerintah mengeluarkan kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan salah satu kurikulum pilihan bagi sekolah dalam rangka pemulihan pembelajaran setelah adanya gangguan Covid-19. Menurut Kemdikbud (2021), keunggulan kurikulum merdeka berfokus pada materi esensial dan pengembangan

kompetensi siswa pada fasenya, sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan. Kurikulum Merdeka memberi kebebasan bagi siswa, guru dan sekolah. Menurut Sherly, et al. (2020), hal tersebut berarti memberikan kebebasan ke sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, dimana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak atau fasilitator.

Guru berperan sebagai fasilitator yang diharapkan dapat merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi informasi, sehingga mereka dapat menemukan pengetahuannya sendiri. Dalam kurikulum merdeka, guru diberi kebebasan dalam berinovasi untuk merancang pembelajaran secara kreatif dan mandiri, sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa untuk mencapai pengetahuannya dan mengasah keterampilannya. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan pendekatan, model, metode, maupun media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk merangsang keingintahuan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV, guru sudah menerapkan model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dan mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran, seperti video pembelajaran dan *powerpoint*. Guru juga sudah melakukan pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan terlibat aktif dalam belajar, seperti membuat permainan teka-teki silang (TTS) di papan tulis, melakukan observasi langsung pada lingkungan sekitar sekolah, maupun melakukan diskusi kelompok. Namun, dalam memfasilitasi kegiatan belajar siswa, media pembelajaran yang tersedia di kelas masih terbatas, sehingga guru perlu berpikir kreatif dalam merancang media pembelajaran yang dapat memfasilitasi karakteristik siswa yang berbeda-beda. Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah siswa masih kesulitan dalam mempelajari materi IPAS tentang keragaman budaya Indonesia. Keragaman budaya Indonesia sangatlah banyak dan beragam serta kurangnya media pembelajaran yang tersedia, sehingga siswa kesulitan menggambarkannya dalam bentuk abstrak dan belum mencapai hasil yang maksimal. Pada hasil penilaian prasiklus, diperoleh rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV B adalah 60,42 dengan nilai tertinggi adalah 73 dan nilai terendah adalah 50. Hal ini membuat guru harus berpikir kreatif untuk merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa mudah dalam mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang dapat ditawarkan adalah guru dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat merangsang keterampilan berpikir siswa dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mencakup gambar, video, atau permainan, sehingga dapat memfasilitasi karakteristik siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti audio, visual, atau kinestetik. Perancangan pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih optimal. Penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat dapat menurunkan motivasi belajar siswa, yang dapat mengakibatkan hasil belajar yang kurang optimal

(Astuti et al., 2018; Muhammad & Hupiah, 2019). Inovasi yang kreatif bisa menarik perhatian siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya (Lidiana et al., 2018). Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dapat mengintegrasikan gambar, video, maupun permainan dalam satu layar.

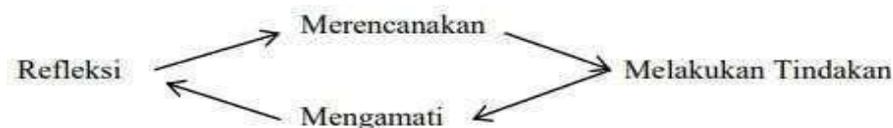
Model discovery learning memiliki begitu banyak keunggulan yang dapat menumbuhkan kreativitas dan keaktifan siswa (Pane et al., 2020). Model *discovery learning* menitikberatkan pada peran aktif siswa dalam pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator atau membantu siswa menemukan dan mengonstruksikan pengetahuan yang dipelajari (Lieung, 2019). *Discovery learning* mengajak siswa untuk menggunakan kemampuannya secara maksimal dalam mencari dan menemukan sesuatu, baik itu berupa benda, manusia, maupun peristiwa secara sistematis, logis, kritis, dan analitis yang kemudian dapat dirumuskan sendiri oleh siswa dengan penuh percaya diri (Lidiana et al., 2018; Patandung, 2017). Sependapat dengan hal tersebut Astari et al., (2018) menyatakan bahwa model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan dan menciptakan suasana pembelajaran baru yang dapat membuat siswa belajar aktif untuk menemukan pengetahuan sendiri sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan yang dipelajari dengan kemampuannya sendiri secara maksimal. Model *discovery learning* mampu meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri siswa untuk berperan menghadapi masalah-masalah yang diambil dari materi pembelajaran, sehingga lebih mudah dipahami dan lebih lama diingat siswa yang dapat mendukung peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa (Muhammad & Hupiah, 2019).

Penerapan model *discovery learning* ini perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik. Media pembelajaran yang digunakan, yaitu multimedia interaktif berbasis *google sites*. Media ini dapat berperan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi siswa. Multimedia membuat informasi lebih mudah untuk dimengerti karena saat menggunakan multimedia lebih banyak indera yang terlibat, antara lain telinga dan mata (Arsyad, 2017). Hal ini dapat lebih memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam, seperti gaya belajar audio, visual, maupun kinestetik. Berdasarkan beberapa referensi, contoh multimedia interaktif yang mudah dikembangkan dan mudah diakses adalah media pembelajaran berbasis *web Google Sites* (Mukti dkk., 2020). Pada *Google Sites* bisa diisikan elemen teks, video, audio, gambar dll. Selain itu, web ini juga dapat memuat berbagai media pembelajaran seperti LKPD, *Handout*, Video, Quizziz, dll, sehingga multimedia *google sites* ini dapat memuat materi tulisan, gambar, video, maupun game edukasi yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Media ini bisa diakses melalui *smartphone*, laptop, maupun tablet. Bisa diakses melalui berbagai *browser* yang menjadi bawaan

smartphone, sehingga siswa tidak perlu mendownload aplikasi khusus. Penerapan multimedia interaktif melalui *Google Sites* menawarkan potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, beragam, dan mudah dipahami bagi siswa. *Google Sites* menyediakan konten yang lebih dinamis, visual, dan mudah diakses. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif berbasis *google sites* pada siswa kelas IV SD.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB di SD Negeri Sukun 1 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 24 orang, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Data yang diperoleh diupayakan menyangkut tindakan yang akan dijadikan alternatif guna memperbaiki kondisi yang dihadapi. Oleh sebab itu, ditentukan objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif pada siswa IV B SD Negeri Sukun 1 tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan dalam pola siklus, yang artinya siklus selanjutnya akan ditentukan berdasarkan siklus sebelumnya sampai diperoleh hasil yang diharapkan dengan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Tahapan penelitian seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap dalam PTK (Wardani, 2020)

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode tes. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa. Teknik tes dalam penelitian ini yaitu *post tes* yang dilaksanakan dua kali, yaitu *post tes* siklus I dan *post tes* siklus II. *Post tes* siklus I diberikan setelah pertemuan kedua dari siklus I berakhir, sedangkan *post tes* siklus II diberikan setelah pertemuan kedua dari siklus II berakhir. Tujuan pemberian *post tes* pada akhir siklus yaitu untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa setelah diberikan tindakan atau perlakuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yang dipilih siswa (a, b, c, dan d) sebanyak 5 soal dan soal uraian sebanyak 5 soal.

Data hasil belajar yang terkumpul akan dilakukan analisis terhadap data dengan teknik analisis yang digunakan adalah metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung,

2010). Analisis data hasil belajar siswa menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yaitu dengan mencari *mean*, median, modus, daya serap, dan ketuntasan belajar. Hasil analisis yang diperoleh berdasarkan mean dan ketuntasan belajar yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima. Pedoman yang dipergunakan sesuai dengan PAP skala lima sesuai pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala Lima Tentang Hasil Belajar Siswa

Tingkat penguasaan	Kategori
85% - 100%	Sangat Tinggi
70% - 84%	Tinggi
55% - 69%	Cukup
40% - 54%	Rendah
0-39%	Sangat Rendah

(Agung, 2010)

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terdapat kenaikan hasil belajar siswa secara signifikan yang ditunjukkan melalui kenaikan persentase ketuntasan belajar dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dikategorikan sesuai dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala lima, sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berada pada kategori rendah, cukup, atau tinggi. Siswa dikatakan mengalami ketuntasan belajar apabila mencapai hasil belajar ≥ 70 dan penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata kelas ≥ 70 serta ketuntasan belajar mencapai $\geq 70\%$ yang berada pada kategori tinggi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar siswa pada prasiklus dalam penelitian ini menunjukkan kondisi awal dan sesudah diadakannya penelitian pada siklus I dan siklus II. Hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Aspek	Prasiklus	Siklus 1	Siklus II
Jumlah Seluruh Siswa	24	24	24
Jumlah Nilai	1450	1680	1863
KKM	70	70	70
Mean	60,42	70,00	77,64
Nilai Tertinggi	73	83	93
Nilai Terendah	50	60	66,67
Jumlah Siswa Tuntas	8	14	19
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	16	10	5
Persentase Ketuntasan Belajar	33%	58 %	79 %

Berdasarkan tabel 2 hasil belajar pada prasiklus dalam penelitian ini diketahui bahwa kondisi awal pada pembelajaran adalah sebagai berikut. Hasil belajarnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Rata-rata nilai siswa pada prasiklus adalah 60,42 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 33%. Hasil persentase tersebut jika dikonversikan ke dalam PAP skala lima masih tergolong sangat rendah. Oleh karena itu, diadakan perbaikan dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif agar dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa hingga masuk dalam kriteria tinggi atau sangat tinggi.

Hasil belajar IPAS siklus I yang telah didapatkan, selanjutnya dikonversikan ke dalam PAP skala lima, maka hasil belajar siswa pada siklus I tergolong cukup. Hasil belajar siswa pada muatan IPAS mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan data awal hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa menunjukkan belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan perbaikan pada pelaksanaan siklus II, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Setelah hasil belajar IPAS yang telah didapatkan dikonversikan ke PAP skala lima, maka tingkat hasil belajar siswa pada siklus II tergolong tinggi. Merujuk dari hasil tersebut, maka penelitian dinyatakan sudah berhasil karena sudah sesuai dengan ketuntasan belajar yang ditetapkan. Berdasarkan gambaran data hasil belajar siswa pada muatan IPAS, hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan data pada siklus I. Hasil peningkatan penelitian dari prasiklus, siklus I, dan siklus II mengenai hasil belajar IPAS siswa kelas IV B dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV B Tahun Ajaran 2023/2024

Deskripsi	Prasiklus	Peningkatan	Siklus I	Peningkatan	Siklus II
Rata-rata nilai siswa	60,42	9,58	70,00	7,64	77,64
Ketuntasan Belajar	33 %	25	58 %	21	79 %
Katagori PAP	Sangat Rendah	-	Cukup	-	Tinggi

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa prasiklus adalah 60,42. Jumlah siswa yang tuntas lebih sedikit dibanding siswa yang belum tuntas. Dari jumlah 24 siswa, hanya 8 berhasil mencapai KKM dan 16 siswa belum mencapai KKM, sehingga persentase ketuntasan belajar yang diperoleh yaitu 33%. Setelah hasil belajar siswa dikonversikan ke dalam PAP skala lima, maka tingkat hasil belajar siswa pada prasiklus masih tergolong sangat rendah. Dengan melihat hasil dari data tersebut perlu adanya tindakan perbaikan dalam pembelajaran melalui model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pada siklus I terdiri dari empat tahapan meliputi merencanakan, melaksanakan, mengamati dan refleksi. Pelaksanaan pada siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan pelaksanaan tindakan dengan pembelajaran melalui model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif. Data yang diperoleh berdasarkan data nilai hasil

belajar siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 83 dan skor terendah adalah 60. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pada mata pelajaran muatan pelajaran IPAS di kelas IV B SD Negeri Sukun 1 diperoleh hasil penilaian *post test* hasil belajar yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 70,00. Dari 24 siswa, 10 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70, sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh hanya sebesar 58%.

Setelah hasil belajar siswa dikonversikan ke dalam PAP skala lima, maka tingkat hasil belajar siswa pada siklus I tergolong cukup. Gambaran data hasil belajar siswa pada muatan IPAS mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan data awal hasil belajar siswa. Walaupun demikian, data hasil belajar siswa menunjukkan belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Dilihat hasil data yang telah disusun, perlu adanya tindakan perbaikan dalam pembelajaran melalui model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Refleksi berdasarkan hasil tindakan siklus I adalah pemberian LKPD pada setiap siswa, sehingga semua siswa dapat terlibat aktif dalam mengerjakan dan tidak hanya diam. Selain itu, jumlah siswa dalam satu kelompok yang tidak terlalu banyak, sehingga dapat membuat diskusi kelompok menjadi lebih maksimal.

Mengacu pada kekurangan yang dihadapi pada siklus I guru merancang perbaikan tindakan untuk selanjutnya diterapkan pada siklus II adalah membagi kelompok siswa secara berpasangan atau hanya terdiri dari dua orang saja, sehingga diskusi kelompok dapat lebih maksimal. Pada siklus II terdiri dari empat tahapan meliputi merencanakan, melaksanakan, mengamati dan refleksi. Pelaksanaan pada siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan pelaksanaan tindakan dengan pembelajaran melalui model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif. Setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran, maka diperoleh data hasil belajar siswa. Data yang diperoleh data nilai hasil belajar siswa. Data yang diperoleh untuk dianalisis pada siklus II adalah skor siswa pada tes akhir yang jumlahnya 10 soal. Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 93 dan skor terendah adalah 66,67.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pada mata pelajaran IPAS diperoleh hasil penilaian *post test* hasil belajar yang telah dilakukan. Dari data yang telah disusun dapat diketahui bahwa dengan model pembelajaran model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 77,64. Dari 24 siswa, 5 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70, sedangkan persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh sebesar 79%. Setelah hasil belajar siswa dikonversikan ke dalam PAP skala lima, maka tingkat hasil belajar siswa pada siklus II tergolong tinggi. Gambaran data hasil belajar siswa pada muatan IPAS mengalami peningkatan jika

dibandingkan dengan data pada siklus I. Dengan demikian pada siklus II kriteria keberhasilan penelitian sudah tercapai nilai rata-rata kelas ≥ 70 dan ketuntasan belajar mencapai $\geq 70\%$ yang berada pada kategori tinggi. Setelah menerapkan pembelajaran model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif pada muatan IPAS di kelas IV B SD Negeri Sukun 1 Tahun Ajaran 2023/2024, ternyata kendala yang terjadi pada siklus I relatif sudah teratasi pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar IPAS pada siklus II sudah melampaui kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, penelitian dapat dihentikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD. Keberhasilan yang diperoleh pada penelitian ini didasari oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, dengan model *discovery learning* guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan, namun siswa diberi kesempatan mencari dan menemukan sendiri hasil data tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran lebih bermakna, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang dibahas. Hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa karena siswa terlibat langsung ketika proses pembelajaran. Di samping itu, akan terjadi peningkatan potensi siswa dalam upaya memecahkan masalah dan mampu memperkuat konsep yang sudah dimilikinya. Kedua, model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar karena model ini dapat mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan menuntut siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran mudah diikuti oleh siswa dan pembelajaran lebih bermakna. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menemukan pengetahuannya sendiri dengan guru berperan sebagai fasilitator untuk mengatur jalannya pembelajaran (Ana, 2019). Model *discovery learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk menjadi seorang *problem solver* atau ilmuwan kecil yang membuat siswa dapat menemukan jati diri, mempelajari konsep dengan bahasanya sendiri dan siswa menjadi lebih mandiri. Ketiga, model pembelajaran *discovery learning* membantu siswa untuk dapat memotivasi dirinya, memperkuat pengetahuannya sendiri, serta membuat pembelajaran yang dilakukan akan diingat oleh siswa sepanjang masa, sehingga hasil yang ia dapat tidak mudah dilupakan (Rahmayani, 2019). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam menarik minat belajar dengan tampilan yang menarik. Media yang digunakan berupa gambar atau video yang nantinya bisa membantu siswa memperkuat ingatannya terhadap materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes dari sejumlah materi pelajaran.

Belajar IPAS untuk siswa SD pada dasarnya bertujuan untuk membuat siswa mampu memahami kehidupan sosial yang ada di lingkungannya. Karena pentingnya makna pembelajaran IPAS, maka diharapkan hasil belajar IPAS harus mampu diraih secara optimal oleh siswa. Pendidikan IPAS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapankecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat (Ratnadewi, 2018). Temuan dalam penelitian ini menunjukkan penerapan tindakan yang dilakukan sejalan dengan teori yang digunakan sebagai acuan pelaksanaan penelitian. Selain itu, persamaan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang relevan telah memperkuat hasil penelitian yang diperoleh. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Jayadiningrat et al., 2019), yaitu hasil analisis penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 10% dari 74% dalam kategori cukup aktif pada siklus I menjadi 84% atau berada pada kategori sangat aktif pada siklus II. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata rata-rata hasil belajar siswa sebesar 13% dari 75% dalam kategori cukup baik pada siklus I menjadi 88 % atau berada pada kategori sangat baik pada siklus II.

Di samping itu, dengan penelitian melalui model *discovery learning*, siswa yang berperan aktif dalam menemukan dan mencari sendiri sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Siswa tidak lagi menganggap pembelajaran membosankan melainkan merupakan sesuatu hal yang menyenangkan dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang akan diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa (Astuti et al., 2018; Basri et al., 2018). Hasil penelitian melalui penerapan model *discovery learning*, siswa aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru, aktif dalam diskusi kelompok, dan pemecahan masalah serta siswa menjadi lebih memahami materi yang diajarkan melalui penemuan dan pencarian (Ana, 2019; Salmi, 2019; Supanti, 2019). Penelitian ini berimplikasi peningkatan keaktifan siswa dalam menemukan sendiri pengetahuannya yang membuat pembelajaran lebih bermakna, belajar mandiri, dan tidak mudah dilupakan siswa. Implikasi yang telah dipaparkan tentu masih memiliki beberapa kekurangan mengingat masih adanya keterbatasan dalam penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut, direkomendasikan agar pada penelitian berikutnya diupayakan pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbagai strategi pembelajaran yang lebih beragam, bervariasi, dan menyenangkan.

Kesimpulan

Penerapan model *discovery learning* berbantuan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS. Model *discovery learning* berbantuan media *powerpoint* melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat

meningkatkan pemahaman siswa, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, mengarahkan kegiatan siswa untuk belajarnya secara mandiri dengan melibatkan kognitif, motivasinya, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dan menambah kepercayaan diri melalui proses menemukan sendiri pengetahuan yang dibahas.

Daftar Rujukan

- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.
- Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v18i2.318.000-000>.
- Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning dan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.20>.
- Astuti, T. I., Idrus, I., & Yennita, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Biologi Siswa SMP. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 5–9. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.5-9>.
- Basri, A. M., Rohana, R., & Pagarra, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 124 Batusang Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 160. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i3.5995>.
- Jayadiningrat, Gautama Made, Kadek Agus Apriawan Putra, P. S. E. A. P. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 3(2), 83–89. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.15-20>.
- Lidiana, H., Gunawan, G., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media PhET terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Kediri Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.519>.
- Lieung, K. W. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 073–082. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1465>.
- Muhammad, F., & Hupiah, H. (2019). Penerapan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MA Muallimin NW Pancor 2018/2019. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.29408/jpek.v2i2.1065>.
- Pane, N. A., Nyeneng, I. D. P., & Distrik, I. Wayan. (2020). The Effect Of Predict Observe Explain Learning Model Against Science Process Skills of High School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 11(1), 112–119. <http://dx.doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.32892>.

- Patandung, Y. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Peningkatan Motivasi Belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>.
- Rahmayani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 4(1), 59–62. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>.
- Ratnadewi, A. (2018). Penerapan Discovery Learning Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 20–28. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14210>.
- Salmi, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS. 2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 1–16. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7865>.
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 1.
- Supanti. (2019). Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IXg SMP Negeri 1 Surakarta Tahun 2017/2018. *Historika*, 22(1), 59–70. <https://doi.org/10.20961/historika.v22i1.29184>.
- Wardani, I. A. K. dan K. W. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka.