Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Ular Tangga

Ayu Muktisari Gunadi Putri, Farida Nur Kumala, Ertina
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
ayumsgp@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the improvement of learning outcomes in the IPAS subject through the application of the Discovery Learning model assisted by the snakes and ladders learning media for fifth-grade students at SDN Gadang 01 Kota Malang. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method with 26 students as subjects, consisting of 13 female and 13 male students. The study was conducted through four main stages: planning, implementation, observation, and reflection. The results indicate that the Discovery Learning model is effective in enhancing students' critical thinking skills. The average indicator achievement increased from 52.88% in the precycle to 73.8% in the first cycle, and 88.26% in the second cycle. These findings highlight the importance of applying adaptive learning approaches to accommodate student diversity in achieving learning objectives. Therefore, implementing the Discovery Learning model with snakes and ladders media can be an effective strategy to improve students' critical thinking skills in the IPAS subject.*

Key Words*: social studies learning outcome; snakes and adders media; discovery learning method*

Abstrak**:** Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar IPAS melalui penerapan model Discovery Learning dengan bantuan media pembelajaran ular tangga pada siswa kelas V SDN Gadang 01 Kota Malang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek sebanyak 26 siswa, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Discovery Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Rata-rata pencapaian indikator pada pra siklus sebesar 52,88%, meningkat menjadi 73,8% pada siklus I, dan mencapai 88,26% pada siklus II. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap keberagaman siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model Discovery Learning dengan media ular tangga dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata kunci: hasil belajar IPS; media ular tangga; metode discovery learning

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang penting dan memiliki arti yang beragam. Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan untuk memperoleh pengalaman belajar sepanjang hayat guna mengembangkan potensi diri. Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Menurut (Teku et al., 2023). Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi individu serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Fokus utamanya adalah mengoptimalkan

kemampuan peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Salah satu komponen penting dalam lembaga pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum merdeka yang diusulkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makartim merupakan langkah maju dalam menjaga tantangan pendidikan di era saat ini(Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum paradigma baru mengajarkan mata pelajaran IPA sekaligus IPS sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengintegrasian kedua mata pelajaran tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa peserta didik di tingkat sekolah dasar umumnya memiliki pandangan yang menyeluruh dan terintegrasi terhadap suatu peristiwa (Astuti, 2022). Hal ini sejalan dengan tahap perkembangan berpikir mereka yang masih bersifat konkret, sederhana, holistik, dan belum mampu berpikir secara mendetail (Purnawanto, 2022). Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu melalui pembelajaran IPAS. Materi dalam mata pelajaran IPAS dirancang agar mudah dipahami, bersifat terpadu, dan memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman belajarnya. (Marwa et al., 2023). Langkah ini bertujuan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam memahami dunia sosial dan ilmiah. Melalui integrasi kedua mata pelajaran ini, diharapkan peserta didik mampu mengelola dan berinteraksi secara bijaksana dengan lingkungan sosial maupun alam mereka. Sebagai mata pelajaran terpadu, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan penting dalam membangun fondasi pengetahuan siswa tentang berbagai fenomena alam dan dinamika sosial di sekitar mereka.

Hasil belajar peserta didik merupakan capaian akademis yang diperoleh melalui berbagai aktivitas seperti ujian, tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab selama proses pembelajaran. Efektivitas proses pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa (Dakhi, 2020). Hasil belajar mencerminkan tingkat pencapaian kompetensi yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini mencangkup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap dan ketrampilan peserta didik (Latip, 2018). Jika pencapaian peserta didik dalam aspek pengetahuan tergolong rendah, hal ini dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh serta memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami materi selanjutnya. Pada peserta didik kelas IV, pencapaian pengetahuan dapat diukur melalui tes tertulis sebagai bentuk evaluasi. Berdasarkan data pretest yang dilaksanakan di kelas IV A SDN Gadang 01 Malang, hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, dengan tingkat ketuntasan hanya sebesar 46,15%, sementara 53,08% siswa belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, rendahnya pencapaian hasil belajar disebabkan oleh kurang maksimalnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan dari observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang belum berjalan secara optimal menjadi faktor utama rendahnya hasil belajar siswa. Dari aspek guru, ditemukan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan model pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Selain itu, minimnya kegiatan yang mendorong partisipasi aktif siswa membuat suasana belajar menjadi pasif dan monoton. Sementara dari

sisi siswa, beberapa kesulitan yang muncul antara lain adalah hambatan dalam memahami tujuan pembelajaran, keterbatasan dalam menyampaikan pendapat, kurangnya keaktifan, serta lemahnya kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam pembelajaran IPAS. Materi pembelajaran juga akan mudah diterima siswa jika disampaikan tidak hanya abstrak tapi juga memakai pendengaran, merasakan, ataupun melihat sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, terdapat beberapa materi yang sebaiknya disampaikan dengan menggabungkan metode ceramah, aktivitas pengamatan, percobaan, serta praktik secara langsung (Budiwati et al., 2023). Pada Permasalahan tersebut menunjukkan pentingnya penerapan model pembelajaran dan media yang menarik serta mampu mengaktifkan siswa selama proses belajar. Model yang interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat secara langsung, memicu kreativitas, dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPAS sering kali masih berpusat pada guru dan dominan bersifat tekstual, sehingga partisipasi aktif siswa kurang terfasilitasi dengan baik. Siswa cenderung merasa jenuh dengan metode penyampaian materi yang konvensional. Oleh karena itu, peran guru sangat krusial ddalam membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru perlu menunjukkan kreativitas dalam merancang strategi pembelajaran serta memilih dan menggunakan media yang sesuai, guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran sering kali membuat siswa pasif, hanya menerima informasi tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi atau menemukan konsep secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif guna mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, diharapkan tidak hanya suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi juga hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengubah model pembelajaran, maka akan membuat hasil belajar siswa lebih meningkat (Pebrianti & Hasanah, 2024). Model pembelajaran adalah suatu kerangka konsep yang menjelaskan tahapan-tahapan sistematis dalam merancang pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berperan sebagai acuan bagi perancang pembelajaran maupun guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. (Ramadhanty et al., 2024). Pemilihan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan agar dapat menarik minat serta perhatian siswa secara maksimal. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan adalah discovery learning.

Model discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif. Ditinjau dari arti katanya discovery berarti penemuan. Dengan menggunakan model pembelajaran discovery, memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melalui eksplorasi, penemuan konsep-konsep secara mandiri dengan bimbingan dari guru. Dengan menggunakan model Discovery Learning, diharapkan siswa mampu memahami materi IPAS secara lebih mendalam karena mereka berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran Discovery Learning bertujuan untuk mengembangkan

kemampuan siswa dalam melakukan penelitian, menjelaskan berbagai fenomena, serta memecahkan masalah secara ilmiah. Dalam pelaksanaannya, siswa dibiasakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi permasalahan, terutama yang berkaitan dengan konteks dunia nyata. Model pembelajaran discovery, menjadi alternatif untuk meningkatkan proses berfikir siswa yang kreatif dan meningkatkan hasil belajar siswa (Wiyoko et al., 2022). Pembelajaran dengan model Discovery Learning memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengingat, menghafal, dan mentransfer pengetahuan karena mereka secara aktif terlibat dalam proses mengamati, menemukan, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan sendiri dari apa yang mereka pelajari(Basuki, 2023). Metode discovery Learning juga melatih siswa untuk secara aktif mengidentifikasi dan menemukan permasalahan dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga menumbuhkan kemandirian dan rasa ingin tahu yang tinggi. Model pembelajaran discovery learning mencakup beberapa tahapan, di antaranya pemberian rangsangan (stimulus), identifikasi masalah (problem statement), pengumpulan data (data collection), pengolahan data (data processing), pembuktian (verification), dan penarikan kesimpulan atau generalisasi (generalization) (Ana, 2018). Menurut (Fajri, 2019) terdapat tiga karakteristik utama dari model discovery learning, yaitu: (1) Melibatkan eksplorasi dan pemecahan masalah untuk menciptakan, menghubungkan, serta menggeneralisasikan pengetahuan; (2) Menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik (berpusat pada siswa); dan (3) Mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya. Selain pemilihan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam mendukung proses penyampaian materi. Permainan edukatif seperti ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sebagai alat bantu, media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan menggunakan media ini, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar. Selain itu, permainan ular tangga juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena melibatkan siswa secara langsung. Hal ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi, yang pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap hasil belajar secara keseluruhan.

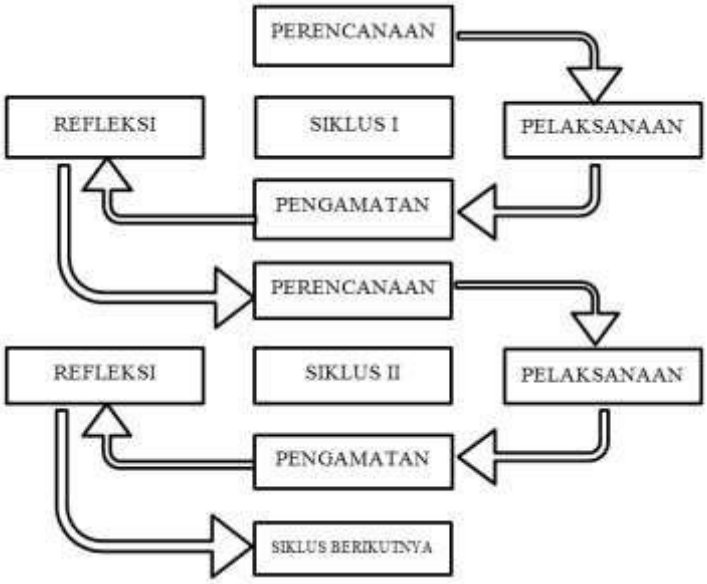
Media ular tangga merupakan permainan yang melibatkan dua orang atau lebih, menggunakan papan ular tangga, dadu, dan pion. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil, dengan beberapa kotak dihiasi gambar "ular" atau "tangga" yang menghubungkan kotak satu dengan kotak lainnya (Fuadah & Vismayanti, 2024). Dengan menggunakan media permainan ini, peserta didik secara tidak langsung termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru dan mempraktikkannya secara langsung dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pengunaan media konkrit ular tangga sejalan dengan karateristik anak tingkatan sekolah dasar yaitu senang bermain. Pada tahap perkembangan usia dini, khususnya siswa kelas rendah di sekolah dasar, bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai. Kecenderungan ini mencerminkan karakteristik anak yang belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan interaksi yang menyenangkan. Oleh

karena itu, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mengaitkannya dengan aktivitas bermain. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, membangun keterlibatan aktif siswa, serta mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional secara lebih holistik. Media ini memiliki berbagai manfaat, seperti mendorong keterlibatan aktif siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta membantu mengembangkan sikap jujur, semangat berkompetisi, dan kemampuan bekerja sama. Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran sangat sesuai dengan karakter siswa kelas rendah yang umumnya menyukai permainan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses belajar. Namun demikian, media ini juga memiliki keterbatasan, salah satunya adalah kebutuhan waktu yang relatif lebih lama untuk pelaksanaannya dalam satu kali pertemuan pembelajaran. Karena itu, diperlukan perencanaan yang matang agar media ini dapat diterapkan dengan efektif dan efisien di dalam kelas.

Dari pemapaparan diatas, mengenai permasalahan pembelajaran tersebut, muncul kebutuhan untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model discovery learning dengan bantuan media ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model Discovery Learning dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Metode

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang timbul selama proses pembelajaran serta meningkatkan mutu aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini dimulai dari permasalahan yang ditemukan oleh guru saat melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan tindakan melalui PTK untuk menyelesaikan masalah yang muncul. (Aqib & Chotibuddin, 2018). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus pertemun pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan empat tahapan utama yang terdiri dari perenncanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini merupakan diagram yang menunjukan empat langkah dalam proses penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Alur pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2021)

Penelitian Tindakan kelas memiliki rancangan yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

a. Perencanaan

   Tahap perencanaan bertujuan untuk mengenali, merumuskan, serta menyusun strategi penyelesaian terhadap permasalahan yang dihadapi. Identifikasi masalah dilakukan melalui pengamatan dan analisis yang mendalam terhadap kondisi pembelajaran di dalam kelas. Setelah masalah ditemukan, langkah selanjutnya adalah merumuskannya secara jelas dan menyusun rencana tindakan yang terarah untuk mengatasi permasalahan tersebut.

b. Pelaksanaan

   Tahap pelaksanaan merupakan proses implementasi dari rencana tindakan yang telah disusun secara sistematis. Pada tahap ini, berbagai strategi yang telah dirancang diaplikasikan secara langsung dalam konteks pembelajaran di kelas. Setiap prosedur dilaksanakan dengan cermat dan terukur, dengan orientasi pada tercapainya perbaikan kondisi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

c. Pengamatan

   Tahap observasi bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk mengevaluasi tingkat efektivitas dari tindakan yang telah diimplementasikan. Data yang dikumpulkan dapat berupa hasil evaluasi, catatan observasi, umpan balik dari peserta didik, maupun informasi relevan lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses observasi dilakukan secara sistematis guna mengkaji sejauh mana tindakan yang dilakukan mampu mencapai sasaran yang telah dirumuskan.

d. Refleksi

   Tahap refleksi merupakan bagian penting dalam mengevaluasi proses dan hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Dalam tahap ini, guru dan peneliti bersamasama meninjau kembali pelaksanaan tindakan, menganalisis apa saja yang berhasil dicapai,

serta mengidentifikasi kendala dan kelemahan yang muncul selama proses pembelajaran. Refleksi dilakukan setelah semua tindakan selesai dilaksanakan, dengan tujuan untuk mencatat hasil observasi, mengevaluasi capaian pembelajaran, serta menilai efektivitas strategi yang digunakan. Refleksi mejadi landasan untuk merancang tindakan yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi saat pembelajaran berlangsung Dalam hal ini, peneliti seolah memantulkan pengalaman ke dalam sebuah cermin, sehingga tampak jelas penglihatannya, baik kelemahan dan kekurangannya(Suyadi, 2015).Melalui refleksi, guru dapat mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki dan dipertahankan, sehingga dapat merancang langkah perbaikan yang lebih tepat dan efektif pada siklus berikutnya.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Gadang 01 yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari prasiklus, siklus I dan siklus II, yang dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Fokus penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS untuk kelas IV.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes tulis, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes tulis terdiri dari pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum pelaksanaan tindakan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi awal mengenai tingkat pencapaian ketuntasan belajar dan rata-rata nilai peserta didik. Sementara itu, posttest pada akhir siklus dilakukan guna mengukur pencapaian ketuntasan belajar pada tingkat kelas secara keseluruhan dan menjadi sebagai dasar dalam menentukan langkah perbaikan selanjutnya. Instrumen observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas. Wawancara dilakukan guna menggali informasi terkait permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran serta solusi yang dibutuhkan. Catatan lapangan berfungsi mencatat berbagai temuan penting yang muncul sebelum dan selama berlangsungnya penelitian. Adapun dokumentasi mencakup berbagai berkas pendukung seperti foto, video, dan dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis meliputi langkahlangkah tahapan memilih data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data yang diperoleh dari tes tulis dianalisis dengan pendekatan kuantitatif sederhana. Proses penghitungan nilai hasil tes dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\mathbf{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

(Hariri & Yayuk, 2018)

Keterangan:

$\mathbf{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai peserta didik

$\sum N$ = Jumlah siswa

Selain menghitung nilai rata-rata peserta didik, juga dilakukan analisis terhadap persentase ketuntasan belajar. Tingkat ketuntasan belajar peserta didik dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma Peserta\ didik\ tuntas\ belajar}{\Sigma Peserta\ didik} x\ 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

Berdasarkan perhitungan tersebut, akan diperoleh informasi mengenai nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas IV dari hasil pretest dan posttest. Data ini memberikan gambaran tentang perubahan yang terjadi dalam hasil belajar IPAS melalui model discovery learning, baik sebelum maupun setelah penerapan media ular tangga**.**

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan sebelum penelitian dilakukan, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum berlangsung secara efektif. Pembelajaran masih bersifat teacher-centered, di mana guru mendominasi kegiatan dengan banyak menggunakan metode ceramah. Aktivitas belajar didominasi oleh membaca materi, mengerjakan latihan soal dari buku paket, serta mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya variasi atau inovasi. Selain itu, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan materi menyebabkan kurangnya daya tarik dalam penyampaian pembelajaran. Kegiatan belajar belum mampu mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa, sehingga siswa cenderung pasif. Suasana kelas yang tidak kondusif serta rutinitas pembelajaran yang monoton juga menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh dan kehilangan minat. Kurangnya keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar mengakibatkan mereka mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Hasil observasi pada siklus I dan II, dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan. Dengan menggunakan media pembelajaran dan mengeksplorasi materi membuat peserta didik terlihat lebih aktif.

Respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran juga sangat positif. Pserta didik menunjukkan keberanian untuk mengemukakan pendapat dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Selain itu, peserta didik juga aktif bekerja sama dalam kelompok selama diskusi. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan

motivasi belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik juga mampu mengaitkan materi dengan dengan aktivitas sehari-hari, baik di sekolah dan di rumah.

Pemanfaatan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dengan model pembelajaran discovery learning terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi peranku dilingkungan sekolah dan masyarakat di kelas IV sekolah dasar. Peningkatan ini terlihat dari naiknya nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan belajar dalam mata pelajaran IPAS, yang ditunjukkan melalui hasil posttest pada siklus I dan siklus II. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPAS kelas IV ditetapkan sebesar 75. Data hasil pretest pada tahap prasiklus ditampilkan pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Data Hasil Pretest Siklus 1

Nilai	*Pretest* Siklus I		
	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
75	12	46,15%	Tuntas
55	1	3,8%	Belum Tuntas
40	1	3,8%	Belum Tuntas
35	4	15,38%	Belum Tuntas
30	8	30,76%	Belum Tuntas
Jumlah Peserta Didik	26		
Rata-rata nilai	52,88		
KKM	75		
Jumlah peserta didik tuntas	12	53,08%	
Jumlah peserta didik belum tuntas	14	46,15%	

Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta didik yang belum mencapai nilai KKM, yakni 14 peserta (46,15%), sedangkan terdapat 12 peserta didik (53,08%) yang mencapai nilai diatas KKM. Rata-rata nilai tes pra tindakan peserta didik adalah 52,88. Nilai pra tindakan yang masih cukup rendah dan dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media pembelajaran mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Untuk itu, perlunya media pembelajaran yang bersifat konkret dan dapat menarik minat peserta didik, serta memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran agar hasil belajar dapat meningkat. Hal tersebut membuat peneliti melakukan tindakan perbaikan pada materi lingkunganku sekolah dan masyarakat pada mata pelajaran IPAS dengan menerapkan model discovery learning dan berbantuan media permainan ular tangga. Adapun hasil postest dari siklus I sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Postest Siklus 1

Nilai	*Posttest* Siklus I		
	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
95	2	7,6%	Tuntas
90	1	3,8%	Tuntas
85	2	3,8%	Tuntas
80	6	23,07%	Tuntas
75	8	30,76%	Tuntas
70	1	3,8%	Belum Tuntas
65	3	11,5%	Belum Tuntas
45	1	3,8%	Belum Tuntas
40	2	7,6%	Belum Tuntas
Jumlah Peserta Didik	26		
Rata-rata nilai	73,8		
KKM	75		
Jumlah peserta didik tuntas	19	73,07%	
Jumlah peserta didik belum tuntas	7	26,93%	

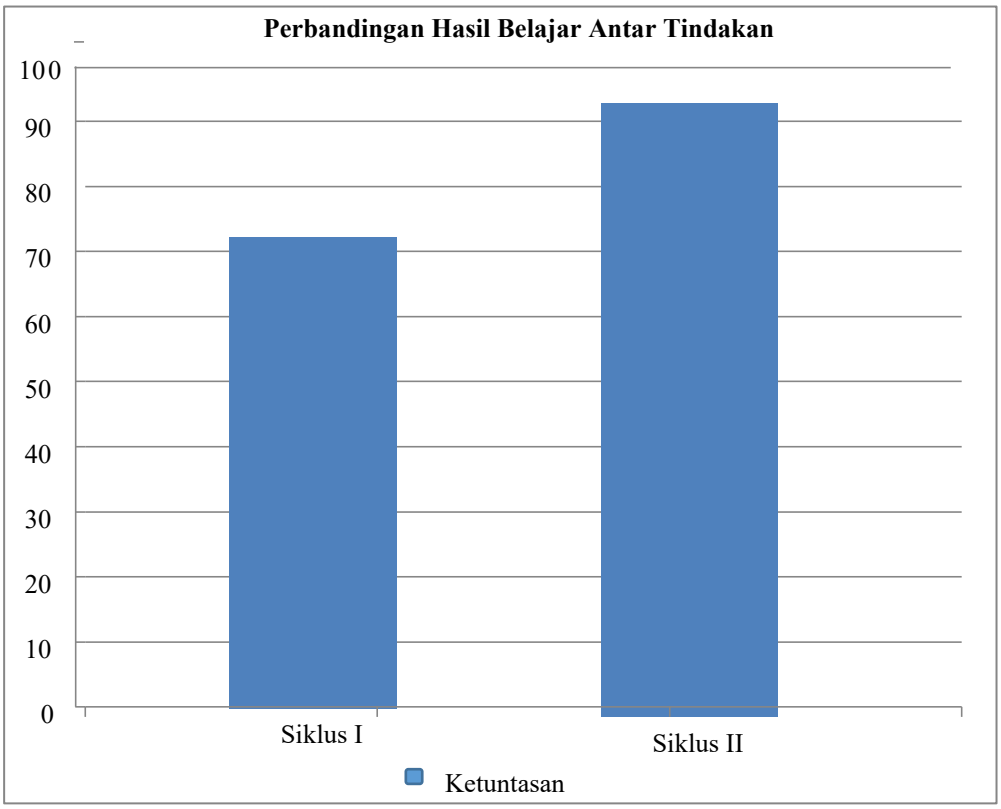
Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode discovery learning dengan berbantuan media permainan ular tangga pada siklus 1 terdapat 19 anak yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 73,07%. Sedangkan sebesar 26,93% dengan jumlah 7 anak yang mendapat nilai dibawah KKM. Pada siklus I mendapatkan 73,8 pada nilai rata-rata. Ketuntasan meningkat sebesar 19,99% dari hasil tes pra tindakan. Hasil belajar IPAS peserta didik pada siklus II disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Postest Siklus II

Nilai	*Posttest* Siklus II		
	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
100	5	19,23%	Tuntas
95	6	23,07%	Tuntas
90	7	26,92%	Tuntas
85	1	3,8%	Tuntas
80	1	3,8%	Tuntas
75	4	15,38%	Tuntas
65	2	7,6%	Belum Tuntas
Jumlah Peserta Didik	26		
Rata-rata nilai	88,26		
KKM	75		
Jumlah peserta didik tuntas	24	92,30%	
Jumlah peserta didik belum tuntas	2	7,7%	

Tabel 3 membuktikan bahwa persentase rata-rata nilai pada siklus II adalah 88,26. Nilai yang didapat pada siklus II meningkat sebesar 14,46 dari rata-rata siklus I. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 24 orang yaitu sebesar 92,30%, sedangkan ada 2 peserta didik yang belum tuntas yaitu sebesar 7,7%. Ketuntasan meningkat sebesar 19,23% dari hasil pada siklus I.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari pelaksanaan tindakan pembelajaran, hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Perbandingan hasil belajar antar tindakan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar Antar Tindakan

Gambar 2 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning dengan berbantuan media ular tangga pada siklus I menghasilkan tingkat ketuntasan belajar IPAS sebesar 73,07%, yang kemudian meningkat menjadi 92,30% pada siklus II. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, penerapan model discovery learning telah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu ketuntasan belajar peserta didik mencapai minimal 85%. Pada siklus II, terdapat 24 peserta didik berhasil meraih nilai di atas KKM (70), sehingga ketuntasan mencapai 92,30%. Berdasarkan hasil analis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian, yaitu dengan penerapan model discovery learning berbantuan media

permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan pendapat Hizbi yang menyatakan bahwa faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa mencakup penyampaian materi melalui model discovery learning dengan pendekatan scientific. Sementara itu, faktor internalnya adalah motivasi yang tinggi dari dalam diri siswa untuk memecahkan masalah secara kolaboratif, serta keterlibatan aktif dan kecerdasan saat bekerja dalam kelompok (Hizbi et al., 2021). Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh Wiyoko (2022) bahwa pada siklus I presentase ketercapaian hasil belajar siswa 53,85% dan pada siklus II yaitu 69,23%. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fuadah (2024), yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 53,33% dan tergolong dalam kategori kurang (K), namun meningkat secara signifikan pada siklus II menjadi 93,33% dan masuk dalam kategori baik (B).

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang kepemimpinan pendidikan, khususnya bagi kepala sekolah dalam mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti discovery learning. Model pembelajaran ini memerlukan peran aktif kepala sekolah dalam menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas guru dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses menemukan pengetahuan secara mandiri. Temuan dari penelitian ini juga memiliki relevansi terhadap kebijakan dan perencanaan pendidikan, terutama dalam pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, model discovery learning dapat dipertimbangkan dalam kebijakan pendidikan karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar IPAS. Keterbatasan dari penelitian ini terletak pada ruang lingkupnya yang hanya mencakup satu kelas dengan durasi waktu yang terbatas. Kondisi ini memberikan implikasi bahwa diperlukan evaluasi jangka panjang untuk menilai keberlanjutan dari penerapan discovery learning. Dari segi praktik, penting untuk diadakan pelatihan bagi guru agar penerapan discovery learning dapat dilakukan secara konsisten dan optimal. Sementara itu, peluang penelitian selanjutnya dapat mencakup penerapan model discovery learning dalam berbagai konteks, baik di lingkungan perkotaan maupun pedesaan, serta pada mata pelajaran lain guna menilai konsistensi hasilnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh model ini terhadap aspek lain seperti keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah ditentukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar ipas melalui model discovery learning berbantuan media uar tangga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Gadang 01 Malang, semester genap Tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan 23 siswa dengan KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus I yang awalnya sebesar

71,15 menjadi 87,88. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning dengan bantuan media ular tangga dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Guru dapat mengimplementasikan perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan media konkret yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Implikasi teoretis dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning dapat memaksimalkan pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik. Sementara itu, implikasi praktisnya terletak pada peningkatan kualitas pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui model ini, peserta didik dilatih untuk menjadi lebih mandiri, berpikir secara kritis dan kreatif dalam menemukan pemahaman serta solusi baru. Selain itu, discovery learning turut mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan meningkatkan motivasi belajar melalui partisipasi aktif. Peserta didik juga didorong untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar guna mendukung proses penemuan, sehingga keterampilan berpikir dan sikap belajarnya dapat berkembang secara maksimal.

Daftar Pustaka

Ana, N. Y. (2018). Penggunaan model pembelajaran discovery learning dalam peningkatan hasil belajaran siswa di sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(1).

Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Deepublish.

Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.

Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(3), 671–680.

BASUKI, P. E. D. I. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY PADA MATA PELAJARAN IPA. SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA, 3(1), 1–10.

Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis buku IPAS kelas IV kurikulum merdeka ditinjau dari miskonsepsi. Jurnal Basicedu, 7(1), 523–534.

Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. Jurnal Education and Development, 8(2), 468.

Fajri, Z. (2019). Model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD. Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars, 7(2), 64–73.

Fuadah, S., & Vismayanti, E. (2024). PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI GAYA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), 4151–4164.

Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(1), 1–15.

Hizbi, A. H., Suarjana, I. M., & Sudarmawan, G. A. (2021). Model Discovery Learning Berbatuan Power Point Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA). Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(3), 393–402.

Latip, A. E. (2018). Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI. Rosda.

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurukulum Merdeka. METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 18(2), 54–65.

Pebrianti, T., & Hasanah, H. (2024). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI GAYA DI SEKITAR KITA DI KELAS IV SD NEGERI 101952 TUALANG. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP), 7(4), 13663–13667.

Purnawanto, A. T. (2022). Perencanakan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. Jurnal Pedagogy, 15(1), 75–94.

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 7174–7187.

Ramadhanty, A., Rengganis, I., & Wahyuni, E. S. (2024). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP), 7(4), 14081–14087.

Suyadi, S. (2015). Desain kurikulum perguruan tinggi mengacu kerangka kualifikasi nasional Indonesia. PT. Remaja Arikunto, Suharsimi.(2009). Penelitian Tindakan Kelas.(Jakarta: Bumi Aksara).

Teku, M. M. B., Mbari, M. A. F., & Yufrinalis, M. (2023). Kemampuan Menganalisis Hubungan Simbol Dengan Makna Sila Kedua Pancasila Melalui Model Discovery Learning Pada Siswa Kelas V SD. Journal on Education, 5(03).

Wiyoko, T., Putra, R. E., & Epriyani, N. (2022). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. Jurnal Tunas Pendidikan, 4(2), 167–175.