

## Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik

Isti Aksah; Hardin; Aisyah Ali; Satwika Trianti Ngandoh

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar; SMPN 14 Makassar

email: [ppg.istiaksah90@program.belajar.id](mailto:ppg.istiaksah90@program.belajar.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar IPA peserta didik kelas VII di SMPN 14 Makassar. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan bahwa rendahnya nilai hasil belajar peserta didik di kelas VII di SMPN 14 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Gambar untuk meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas 2 siklus dengan tahapan yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Pelaksanaan siklus I dan siklus II masing-masing berjumlah 2 kali pertemuan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket motivasi belajar IPA, terdiri atas 28 pernyataan yang terbagi dalam pernyataan positif dan pernyataan negatif. Hasil analisis data motivasi belajar peserta didik menunjukkan pada siklus I, terdapat 3 peserta didik (9%) pada kategori rendah, 17 peserta didik (53%) pada kategori sedang dan 12 peserta didik (37%) pada kategori tinggi. Dilanjutkan pada siklus II, tidak terdapat peserta didik pada kategori rendah dan sangat rendah (0%), 10 peserta didik (31%) pada kategori sedang dan 22 peserta didik (68%) pada kategori tinggi.

**Kata Kunci:** *Discovery Learning, Media Gambar, Motivasi Belajar*

### A. PENDAHULUAN

Motivasi belajar peserta didik memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Motivasi belajar yang tinggi akan memberikan dorongan yang kuat bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi, peserta didik lebih cenderung akan menunjukkan semangat, antusiasme, dan ketekunan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Mereka akan menunjukkan inisiatif yang kuat untuk mencari sumber belajar tambahan agar dapat memahami dan menguasai suatu materi pelajaran.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajaran yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut sehingga dapat membawa siswa dalam keberhasilan pencapaian

target belajar. Target belajar dapat diukur dengan melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang dengan fasilitas yang memadai, ditambah kreatifitas dalam mengajar sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui beberapa faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri. Faktor tersebut meliputi faktor yang berasal dari luar (eksternal) maupun dari dalam (internal). Faktor internal yang mempengaruhi suatu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran diantaranya motivasi (Sardiman, 2004). Keberhasilan dalam mencapai pembelajaran yang berkualitas juga ditentukan dari cara guru dalam menyampaikan materi. Guru dituntut untuk berusaha mengorganisasikan komponen yang ada dalam situasi mengajar, salah satu bentuk usaha guru dalam mengadakan pendekatan dengan siswanya yaitu dengan mengembangkan model pengajarannya.

Berdasarkan pandangan tersebut maka tugas guru adalah menciptakan lingkungan belajar yang baik dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Untuk melaksanakan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif belajar maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat. Model dalam mengajar sangatlah mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Pemilihan model dan kemampuan guru dalam penggunaan model dalam mengajar mampu menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Banyaknya guru yang belum memiliki keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi menjadi suatu kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher center*) dan model pengajaran yang cenderung hafalan.

Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Model pembelajaran terdiri dari beberapa jenis sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk menentukan model pembelajaran yang tepat. Adapun Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif.

Model pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri tersebut salah satunya yaitu model pembelajaran penemuan atau disebut juga *discovery learning*. Model pembelajaran ini diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan informasi secara langsung tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri. Model ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu; serta membuat peserta didik memiliki motivasi yang tinggi karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan eksperimen dan menemukan sesuatu untuk diri mereka sendiri.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran kelas VII.9 SMPN 14 Makassar, diketahui sebagian besar siswa memiliki motivasi yang rendah terhadap mata pelajaran IPA. Hal ini diketahui dari aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru saja. Selain itu, siswa juga melakukan aktivitas sendiri dan tidak menghiraukan penjelasan dari guru seperti mengobrol dengan teman sebangku hingga mengganggu teman yang lain

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar disebabkan karena materi yang sulit dipahami serta penggunaan model pengajaran yang kurang bervariasi. Berdasarkan pengamatan awal terlihat bahwa proses pembelajaran terlalu berpaku pada buku pedoman siswa sehingga pengalaman belajar menjadi kurang nyata.

Menghadirkan pengalaman nyata dapat disiasati oleh guru dengan memanfaatkan media gambar. Beberapa kelebihan media gambar (Yustina 2011 : 17) yaitu : (1) Sifat konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah di bandingkan dengan perbal semata, (2) Gambar

mampu mengatasi batasan lokasi dan karena tak semua benda, objek atau peristiwa sanggup dibawa ke kelas, dan tak selalu semua anak-anak bisa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut, (3) Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (4) Gambar bisa memperjelas sebuah masalah, dalam sektor apa saja dan untuk tingkat umur berapa saja, maka bakal mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

Melihat kondisi hasil pembelajaran tersebut, maka untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan gambar. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang sistematis dengan pengelompokan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran secara efektif yang mengintegrasikan keterampilan sosial bermuatan akademis. Pembelajaran kooperatif, memposisikan siswa sebagai manusia yang memiliki pengetahuan lewat pengalaman hidup siswa, dalam hal ini lingkungan memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk kepribadian dan motivasi siswa (Tukiran, dkk., 2011).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis berkenan melakukan penelitian ini, untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan gambar terhadap motivasi belajar IPA peserta didik kelas VII SMPN 14 Makassar. Dengan penerapan model pembelajaran ini siswa diharapkan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang tinggi. Pemilihan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan gambar ini pada materi Sistem Tata Surya, diharapkan siswa dapat lebih mengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Materi ini merupakan materi yang hanya dapat diimajinasikan saja oleh para siswa sehingga terkadang materi terkesan sulit, maka dari itu melalui pemilihan model pembelajaran ini yang bersifat menarik siswa diharapkan mampu menguasai materi lebih dalam dan dapat membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan.

## B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian mengemukakan jenis penelitian, alasan sebuah metode digunakan, populasi sampel/sub jek, tempa t dan waktu, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Penelitian kuantitatif perlu mencantumkan teknik pengujian hipotesis yang relevan. Yang berisi tentang :

### 1. Jenis Penelitian

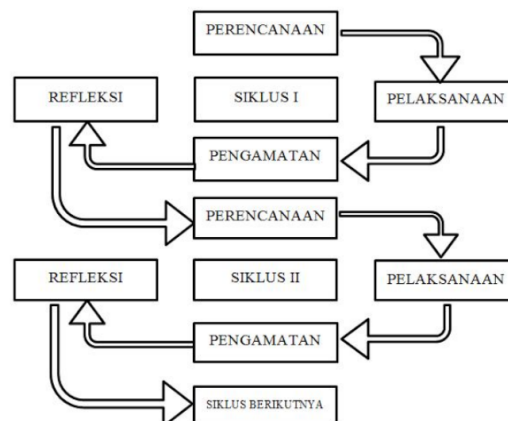
Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK) mengacu pada Penelitian Tindakan Kelas menurut John Elliot (Abdulahak & Suprayogi, 2013) dengan langkah sebagai berikut perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII.9 SMPN 14 Makassar semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan bulan Mei tahun 2024.

### 2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yang masing-masing siklus I dan siklus II terdiri atas dua kali pertemuan dengan langkah-langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Pada langkah perencanaan menyusun angket dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas, langkah tindakan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran, kemudian melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan selanjutnya melakukan refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya. Hal tersebut berlangsung selama dua siklus pembelajaran dan setiap siklus diberikan angket motivasi belajar IPA kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajarnya.

Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas



(Sumber : Suharsimi Arikunto dkk., 2015)

### 3. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pembagian angket motivasi belajar IPA dan observasi. Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengandalkan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dalam kelas (Najemi, 2014). Angket atau kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Pratiwi, 2014). Analisis data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif yang berdasarkan indikator pencapaian atau keberhasilan tindakan pada penelitian ini yaitu meningkatnya motivasi belajar peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2, dimana tiap siklusnya mengalami peningkatan menjadi sedang.

Instrumen penelitian yaitu angket motivasi belajar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan memberikan angket motivasi belajar IPA dan melakukan pengamatan (observasi) terhadap perilaku peserta didik di setiap siklus pembelajaran. Satu siklus pembelajaran terdiri atas 2 (dua) kali pertemuan dan pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan empat kali pertemuan. Angket motivasi terdiri atas 26 pernyataan yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Adapun pedoman penskoran angket motivasi belajar berdasarkan skala likert seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Skala *Likert*

Kriteria	Skor	
	Pertanyaan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral/ Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

(Sumber : Diadaptasi dari Sudjana, 2005)

Untuk mendeskripsikan atau menggambarkan peningkatan motivasi belajar peserta didik maka digunakan pedoman pengkategorian skor motivasi belajar peserta didik sebagai berikut :

Tabel 2. Pedoman Pengkategorian Skor Motivasi

Presentase Skor (%)	Kategori
81-100	Tinggi
61-80	Sedang
41-60	Rendah
25-40	Sangat Rendah

(Sumber : Widoyoko, 2014)

## C. KAJIAN PUSTAKA

### 1. *Discovery Learning*

Hosnan (2014) menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia, tahan lama dalam ingatan dan tidak akan mudah untuk dilupakan siswa, melalui model penemuan siswa juga bisa belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Sesuai dengan makna *discovery learning* dalam proses pembelajaran bahwa guru hanya sebagai fasilitator untuk memberi rangsangan agar siswa merasa tertantang untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa adalah sebjeknya (Putrayasa, dkk, 2014).

Pada pembelajaran *discovery learning* melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, membaca informasi dari berbagai sumber sendiri, ataupun melakukan pengamatan dan percobaan sendiri. *Discovery Learning* mengarahkan siswa menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan (Kristin, dkk, 2018). Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada pengalaman langsung dan pemahaman ide-ide dalam disiplin ilmu, sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran (Supriatna, 2018).

### 2. Motivasi Belajar

Menurut Trianto (2014) siswa belajar aktif menemukan konsep, dan prinsip agar siswa memperoleh pengalaman serta melakukan kegiatan eksperimen untuk menemukan prinsip sendiri. Adapun kelebihan dari model *discovery learning* diantaranya yaitu : 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah. 2) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain. 3) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik. 4) Mendorong peserta didik berpikir kritis dan merumuskan hipotesis sendiri. 5) Melatih peserta didik untuk belajar mandiri. 6) peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir (Hosnan, 2014).

Kurniasih & Sani (2014) telah menyatakan mengenai langkah- langkah dalam menerapkan model *discovery learning*, yaitu: 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsang). 2) *Problem statemen* (pernyataan/identifikasi masalah). 3) *Data collection* (pengumpulan data). 4) *Data processing* (pengolahan data). 5) *Verification* (pembuktian). 6) *Generalization* (menarik kesimpulan). Motivasi (*movere*) menurut Bimo Walgito (dalam Erjati, A, 2014) artinya “bergerak” atau *to move*. Jadi, dapat diartikan bahwa motivasi merupakan kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau merupakan driving force. Dengan demikian dapat dipahami bahwa pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal individu yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Motivasi membahas mengenai bagaimana cara mendorong semangat kerja seseorang, dengan memberikan secara optimal kemampuan dan keahliannya untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. Menurut Berelson dan Steiner yang dikutip oleh Wahjosumidjo, motivasi adalah suatu usaha sadar untuk mempengaruhi perilaku seseorang agar mengarah kepada tercapainya tujuan organisasi (Sunyoto, D, 2015).

Motivasi belajar adalah suatu kondisi pada diri seorang individu, di mana terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan. Adanya motivasi ditandai dengan perubahan energi dalam diri yang dapat disadari atau tidak disadari. Motivasi dapat distimulasi oleh

faktor ekstrinsik, namun motivasi juga tumbuh di dalam diri seseorang. Salah satu faktor ekstrinsik yang mampu menumbuhkan motivasi didalam diri seseorang, dalam hal ini belajar yaitu lingkungan. Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang dimilikinya. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi terhadap pembelajaran akan memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu, agar memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat dari sifat ketekunannya dalam mengerjakan tugas, tidak mudah putus asa dan ulet saat menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah dan tertarik menyelesaikannya, senang bekerja secara mandiri, cenderung cepat merasa bosan pada tugas yang diberikan secara rutin, dan dapat mempertahankan pendapat yang dia nyatakan (Emda, 2017).

Menurut Winkel (dalam Oktiani, I, 2017) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan segala usaha yang muncul didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi belajar ini merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk satu individu. Keberhasilan tujuan pembelajaran bergantung seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar masing-masing.

Pada umumnya motivasi belajar terdiri dari 2 jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik ini muncul karena adanya dorongan dari dalam diri peserta didik atau biasa disebut dengan ‘motivasi murni’. Motivasi intrinsik tidak berkaitan dengan lingkungan luar peserta didik, namun berkaitan dengan semangat, kemauan, dan rangsangan yang ditimbulkan oleh diri peserta didik sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya dorongan dari luar diri peserta didik, seperti keinginan untuk mencapai nilai yang memuaskan, keinginan untuk mendapatkan mendali atau hadiah (Hamalik, 2017).

Novitasari (2023), menyatakan bahwa motivasi berperan sebagai penggerak psikis untuk menimbulkan keinginan belajar dan sebagai stimulus untuk menimbulkan minat pada diri peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran yang efektif, ketika motivasi belajar ada didalam diri peserta didik. Maka dari itu, guru dituntut agar dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik dengan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan, metode, strategi dan media pembelajaran yang mendukung karakteristik atau minat peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi dalam pembelajaran.

### **3. Media Gambar**

Menurut Sadiman (dalam Sukariyasa, 2014) media merupakan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Sadiman (Riastini, 2016) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat berguna sebagai penyalur pesan dari guru ke siswa. Menurut Susanti (2013) bahwa “media pembelajaran berguna untuk mengatasi keberagaman mengenai latar belakang siswa sehingga menimbulkan persepsi yang sama”. Sudamayanto, et al, 2014, menyatakan bahwa media pembelajaran khususnya media gambar merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Yandari & Kuswati, 2017) yaitu perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan mampu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep pada peserta didik.

Dalam belajar media sangat diperlukan, dengan adanya media kesulitan-kesulitan tersebut akan dapat dihindari dan proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media gambar adalah media yang tidak diproyeksikan, media ini dapat dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan media gambar lebih efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna, dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran. Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, hal ini

dikarenakan siswa menyukai gambar, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berbeda dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Pembelajaran mencirikan pembelajaran yang berpusat pada guru. (Handayani, R dan Surya, A. 2020).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Murti (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media gambar dalam menyampaikan materi pelajaran selalu dikaitkan dengan masalah yang kontekstual atau dikaitkan dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dalam pembelajaran menggunakan media gambar yang dapat membantu siswa mengerti dan memahami materi pelajaran seperti media gambar. Citrasmi (2016) menyatakan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan dua siklus pembelajaran dengan model pembelajaran yang sama pada tiap siklusnya, yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan gambar. Pengumpulan data motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar disetiap siklus pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan gambar.

Selanjutnya data motivasi belajar pada siklus I dan siklus II dianalisis untuk mengetahui frekuensi dan persentase motivasi belajar peserta didik untuk setiap kategori yang disajikan pada tabel 1 dan 2 berikut:

**Tabel 3. Presentase Hasil Motivasi Belajar IPA Peserta Didik (Pra Siklus)**

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
25-40	Sangat Rendah	0	0%
41-60	Rendah	20	62%
61-80	Sedang	12	37%
81-100	Tinggi	0	0%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

**Tabel 4. Presentase Hasil Motivasi Belajar IPA Peserta Didik (Siklus 1)**

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
25-40	Sangat Rendah	0	0%
41-60	Rendah	3	9%
61-80	Sedang	17	53%
81-100	Tinggi	12	37%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

**Tabel 5. Presentase Hasil Motivasi Belajar IPA Peserta Didik (Siklus 2)**

Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
25-40	Sangat Rendah	0	0%
41-60	Rendah	0	0%
61-80	Sedang	10	31%
81-100	Tinggi	22	68%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan pada Tabel 3 diatas, tampak bahwa nilai motivasi belajar IPA peserta didik (pra siklus) sebelum diberi tindakan berupa penerapan pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan gambar masih rendah. Kemudian nilai motivasi belajar IPA peserta didik mengalami peningkatan secara bertahap setelah diterapkannya tindakan pada siklus I dan II. Pemberian tindakan pada siklus I mampu meningkatkan nilai motivasi belajar IPA peserta didik meskipun tidak secara signifikan.

Dari hasil angket motivasi belajar IPA, pada siklus 1 (Tabel 4) tampak bahwa nilai motivasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan gambar sudah meningkat, tidak ada peserta didik yang memiliki motivasi belajar kategori sangat rendah 0%. Namun masih terdapat 3 peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang rendah dengan persentase 9%. Untuk kategori sedang, terdapat 17 peserta didik dengan presentasi 53%. Selanjutnya untuk kategori tinggi, terdapat 12 peserta didik dengan presentasi 37%. Pada siklus 1 target belum tercapai, sehingga dilanjutkan pada siklus 2. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siklus 2 (Tabel 5), terlihat motivasi belajar peserta didik semakin meningkat. Tidak ada peserta didik dengan kategori sangat rendah dan rendah. Terdapat 10 peserta didik dengan kategori sedang, dengan persentase 31%. Sedangkan untuk kategori tinggi terdapat 22 peserta didik, dengan persentase 68%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan gambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Peningkatan persentase dari motivasi belajar IPA peserta didik tersebut menunjukkan bahwa ada perubahan tingkah laku siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik. Peningkatan persentase pencapaian tiap indikator menandakan bahwa jumlah peserta didik yang ikut aktif dalam proses pembelajaran juga semakin meningkat. Indikasi tersebut menunjukkan bahwa daya penggerak siswa dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan juga perhatian siswa dalam pembelajaran didalam kelas tersebut mengalami peningkatan yang berarti hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar IPA peserta didik dikelas VII telah memenuhi rata-rata indikator capaian minimal yaitu 75% (persentase motivasi siswa kategori sedang dan tinggi yaitu 31% dan 68%). Sehingga dapat dikatakan terjadi suatu peningkatan kualitas proses pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Mulyasa, 2006 (didalam Supriyanto & Basith, 2016) bahwa suatu pembelajaran dapat dinyatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Terpenuhinya rata-rata indikator capaian tersebut, membuktikan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media gambar tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Hadiono (2016), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Sehingga guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak cepat bosan terhadap suatu pelajaran dan mampu menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Dalam hal ini dengan menggunakan bantuan media gambar, dimana terlihat peserta didik terlibat lebih aktif di dalam pembelajaran di kelas.

Dalam model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media gambar ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berdiskusi tentang materi dalam bentuk media gambar. Model pembelajaran ini mendorong meningkatnya semangat kerja sama antar peserta didik. Peserta didik belajar bersama dan memiliki gambaran nyata tentang materi yang dipelajari. Karena dalam model pembelajaran ini materi disajikan dalam bentuk media gambar sehingga siswa tertarik untuk mempelajari isi materi dari gambar tersebut. Cara ini menjamin dapat merangsang motivasi belajar peserta didik, karena diawali dengan ketertarikan siswa terhadap sajian materi yang akan dipelajari. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi karakteristik terhadap gaya belajar peserta didik di kelas VII.9, dimana terdapat 80% peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Sehingga sebagian besar peserta didik tertarik dengan pembelajaran menggunakan media gambar.



Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery learning* Berbantuan Media Gambar lebih mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, karena dalam proses pembelajaran peserta didik melakukan penemuan. Dengan belajar penemuan, peserta didik juga bisa lebih aktif dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kristin (2016), yang mengatakan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik untuk aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang di peroleh akan bertahan lama dalam ingatannya. Tahapan- tahapan model *Discovery Learning* berbantuan media gambar memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih setiap indikator keterampilan berfikir kreatifnya, sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya.

Penggunaan model pembelajaran yang dibantu dengan media apapun sangat diutamakan untuk menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, serta merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model *Discovery Learning* di bantu dengan media gambar di harapkan dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang di berikan dan nantinya dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar pada dasarnya dipegaruhi oleh beberapa faktor yang dapat dikelompokkan berdasarkan sumbernya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Media pada pembelajaran merupakan usaha untuk mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai faktor eksternal berupa pembelajaran yang efektif. Efektivitas penerapan model dan media pembelajaran pada penelitian ini menunjukan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran di SMP khususnya kelas 7 (Aditrisna., et al. 2021).

Kelebihan dalam pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena harus berfikir dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir. Peserta didik memahami benar bahan pelajaran yang diberikan, karena mereka mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini akan lebih lama diingat, proses menemukan sendiri menimbulkan rasa puas peserta didik. Kepuasan batin ini mendorong mereka untuk melakukan penemuan lagi, sehingga motivasi belajarnya meningkat. Peserta didik yang memperoleh pengetahuan dengan penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks (Aditrisna., et al. 2021).

Penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga peserta didik lebih paham terhadap materi yang diajarkan. Hal ini juga sejalan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari siklus 1 sampai siklus 2 melalui kegiatan pre-test dan post- test. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putrayasa (2014) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA. Menurut Linggi, N.S (2023), penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media gambar mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, siswa sudah mampu memahami materi yang dijelaskan guru. Keaktifan siswa dapat ditunjukkan dengan adanya kegiatan diskusi, dimana siswa bekerja sama untuk memecahkan soal-soal dari guru, serta berani menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru

## E. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah model *discovery learning* berbantuan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik pada materi Sistem Tata Surya dikelas VII.9 SMPN 14 Makassar. Hal tersebut didapatkan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar peserta didik yang terus meningkat dari siklus I hingga siklus II dan didukung oleh hasil belajar peserta didik yang juga meningkat. Dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan media gambar pada pelaksanaan siklus I, terdapat 3 peserta didik (9%) pada kategori rendah, 17 peserta didik (53%) pada kategori sedang dan 12 peserta didik (37%) pada kategori tinggi. Dilanjutkan pada siklus II. Tidak terdapat peserta didik pada kategori rendah dan

sangat rendah (0%), 10 peserta didik (31%) pada kategori sedang dan 22 peserta didik (68%) pada kategori tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abas, Erjati. 2017. *Magnet Kepemimpinan Kepala Madrasah Terhadap Kinerja Guru*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [2] Aditrisna, D., Hari, W., Khairun, N. 2021. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 6 (3).
- [3] Citrasmi, Ni Wayan. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media gambar Terhadap Hasil Belajar IPA di SD Negeri 1 Semarapura Tengah Kecamatan Klungkung. *Mimbar PGSD*. Vol. 4 (1).
- [4] Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol. 5 (2): 93-196.
- [5] Hadiono & Hidayati, N, A, Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-D SMPN 2 Kamalmateri Cahaya. *Jurnal Pena Sains*. Vol. 3. No. 2, 2016.
- [6] Hamalik, O. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- [7] Handayani, Risma, N.P., dan Surya Abadi, I.G. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*. Vol. 25 (1): 120- 131.
- [8] Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- [9] Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana*. Vol.2 (1) : 90-98.
- [10] Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Implementasikan Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- [11] Linggi, N, S. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD Inpres Koperapoka II. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*. Vol 1 (4): 312-324.
- [12] Murti, I Gede, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus I Kecamatan Nusa Penida Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/ 2016. *Mimbar PGSD*. Vol. 4 (1).
- [13] Novitasari, Z. 2023. Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. Vol.1 (2): 1-3.
- [14] Oktiani, Ifni. 2017. Kreatifitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 5 (2).
- [15] Purdayasa, I Made., Syahrudin., I Gede, M. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Mina Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksa*. Vol.2 (1).
- [16] Riastini, P. N. 2016. *Pembelajaran IPA SD*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- [17] Soepriyanto, Y dan Basith, R. 2016. Pengembangan Video Termediasikan *Augmented Reality* sebagai *Electronicperformance Support System* dalam Pembelajaran. *Jurnal STT STIKMA Internasional*. Vol. 7 (1).
- [18] Sudamayanto, K., Darsana, I Wayan., Putra, I Ketut, A. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD N 1 Mundeh Kangin. *MIMBAR PGSD*. Vol. 2 (1): 1-

- 10.
- [19] Sudjana, *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: Tarsito, 2005.
- [20] Sukariyasa, Eta. 2014. Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di Gugus Belantih. *E-Journal MIMBAR PGSD*. Vol. 2 (1) : 1-10.
- [21] Sunyoto, Danang. 2015. *Penelitian Sumber Daya Manusia: Teori, Kuisisioner, Alat Statistik, dan Contoh Riset*. Yogyakarta: CAPS.
- [22] Supriatna, D. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Dan Budi Pekerti Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas X-Ipa Di Sman 5 Bekasi Pada Tahun 2017/2018. *Research And Development Journal Of Education*, 5(1), 125-155.
- [23] Susanti, dkk. 2013. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Sukawati. *E-journal PGSD*. (hal.1-10).
- [24] Widoyoko, E.P, *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- [25] Yandari, I. dan Kuswaty, M. 2017. Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol. 3 (1): 10-16.