

---

---

**Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII 2 SMP Negeri 16 Makassar**

**Lisa Nurahmi Muchlis, Muhammad Jasri Djangi, Saripah Nuryati**

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

SMP Negeri 16 Makassar

email: [98.lisanm@gmail.com](mailto:98.lisanm@gmail.com)

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar IPA peserta didik menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* pada peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar yang berjumlah 32 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* di kelas VII-2. Teknik pengumpulan data untuk minat belajar peserta didik menggunakan angket minat belajar, dan hasil belajar menggunakan posttest di setiap siklus. Berdasarkan rekapitulasi minat belajar peserta didik setelah melakukan pertemuan dua siklus, terdapat peningkatan di setiap indikatornya: perasaan senang meningkat dari 59% menjadi 69%, perhatian meningkat dari 63% menjadi 81%, ketertarikan meningkat dari 61% menjadi 78%, dan keterlibatan meningkat dari 57% menjadi 69%. Hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 16,7% dari nilai pra siklus, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 11 orang, rata-rata kelas 71,8, dan persentase ketuntasan 34,3%. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,3% dari nilai siklus I, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 23 orang, rata-rata kelas 77,8, dan persentase ketuntasan 71,8%. Dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* dinilai berhasil meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik di kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar.

***Kata Kunci:*** *Canva, Discovery Learning, minat belajar, hasil belajar*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan pengetahuan dan pengembangan potensi yang ada dalam diri individu. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajarannya agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh lembaga untuk mendukung pertumbuhan individu dalam memperdalam pengetahuan, sikap, dan wawasan. Melalui pendidikan, seseorang dapat menentukan mana yang baik dan mana yang kurang baik bagi kehidupannya. Pada intinya, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memungkinkan peserta didik untuk memperoleh keyakinan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan moral, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, pendidikan juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mereka (Linarsari, 2022).

Saat ini, pendidikan kita telah memasuki era revolusi industri 4.0, yang menekankan pada kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep secara mandiri. Peserta didik harus memiliki kecakapan kreatif untuk menghadapi perkembangan dan memahami berbagai fenomena. Mata pelajaran yang relevan dengan penemuan dan eksplorasi adalah IPA. Mata pelajaran IPA mendorong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka melalui proses berpikir ilmiah yang sistematis, saling berkaitan, dan melibatkan partisipasi aktif. Akan tetapi, mata pelajaran IPA sering kali dikeluhkan oleh peserta didik karena materi yang luas, rumit, dan sulit dipahami, yang membuat mereka kurang semangat belajar. Pembelajaran IPA melibatkan interaksi berbagai komponen dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran IPA meliputi tiga tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses pembelajaran.

Konteks pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling terkait. Salah satu komponen utama adalah peran peserta didik sebagai subjek atau objek belajar, yang didukung oleh peran guru sebagai fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator salah satunya ialah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, tetapi juga dapat secara positif mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Oleh karena itu, pemahaman guru tentang proses pembelajaran meliputi strategi, model, teknik, dan metode pembelajaran sangat penting bagi guru untuk mencapai efektivitas dalam mengajar.

Berdasarkan hasil observasi melalui pembagian angket minat belajar dan pengamatan yang telah dilaksanakan pada pembelajaran IPA di kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar diketahui bahwa minat belajar IPA peserta didik masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil analisis minat belajar IPA diperoleh skor minat belajar peserta didik kelas VII-2 di SMP Negeri 16 Makassar yaitu sebesar 60 berada pada kategori cukup. Rata-rata hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas VII-2 juga masih tergolong masih rendah, yaitu 61,5. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar yang rendah, mempengaruhi hasil belajar mereka. Hal ini tercermin dari banyak peserta didik terlihat tidak memperhatikan dengan baik, terlihat jenuh, bahkan terlibat dalam aktivitas lain yang mengganggu konsentrasi teman sebangkunya, Kondisi kelas yang kurang kondusif turut berpengaruh pada keterlibatan peserta didik, yang tampak kurang aktif dan kreatif dalam mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, serta jarang mengajukan pertanyaan. Hal ini tercermin dari kecenderungan peserta didik yang hanya menghafal materi tanpa memahami konsep dari materi tersebut.

Dengan kondisi ini, perlu adanya perbaikan strategi pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran merupakan bagian penting yang mendukung proses pembelajaran. Sebagai pendidik, kita harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Discovery Learning, di mana peserta didik didorong untuk menemukan konsep dan informasi sendiri melalui eksplorasi dan penyelidikan. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif

peserta didik tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, yang sangat penting untuk pembelajaran jangka panjang.

Menurut Wahjudi (2015) Model Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, peserta didik diharapkan menjadi aktif dan mandiri dalam proses belajarnya. Mereka harus bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi yang dapat memenuhi kebutuhannya, serta membangun dan mempresentasikan pengetahuan mereka berdasarkan kebutuhan dan sumber-sumber yang ditemukan.

Penggunaan metode pengajaran yang efektif perlu didukung oleh media pembelajaran yang tepat, terutama dalam mata pelajaran IPA, di mana peserta didik diharapkan lebih kreatif, inovatif, dan aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi alternatif yang efektif karena dapat menarik minat peserta didik, memungkinkan kombinasi audio dan visual, serta bisa digabungkan dengan berbagai strategi lain untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas. Canva merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diintegrasikan untuk mendorong proses pembelajaran.

Menurut Tanjung (2019), media Canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran serta membantu guru dalam menjelaskan materi. Selain itu, media Canva juga memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran karena mampu menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan elemen lainnya sesuai dengan kebutuhan. Tampilannya yang menarik juga membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan pelajaran.

Penggunaan model pembelajaran Discovery Learning yang berfokus pada peserta didik, didukung oleh media pembelajaran seperti Canva, bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui media Canva, diharapkan minat belajar peserta didik dapat terstimulasi secara optimal. Minat belajar yang tinggi seringkali menjadi kunci utama dalam kesuksesan pembelajaran, karena minat yang tinggi cenderung mendorong peserta didik untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan berusaha dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini kemudian berdampak positif pada pencapaian hasil belajar peserta didik, di mana peserta didik yang memiliki minat belajar yang kuat cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik karena mereka lebih fokus, tekun, dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Sari (2022) bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat juga berperan dalam menarik minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang aktif akan berusaha mengembangkan potensi mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model discovery learning berbantuan media Canva dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar melalui penerapan model discovery learning berbantuan media Canva.

## **B. METODE PENELITIAN**

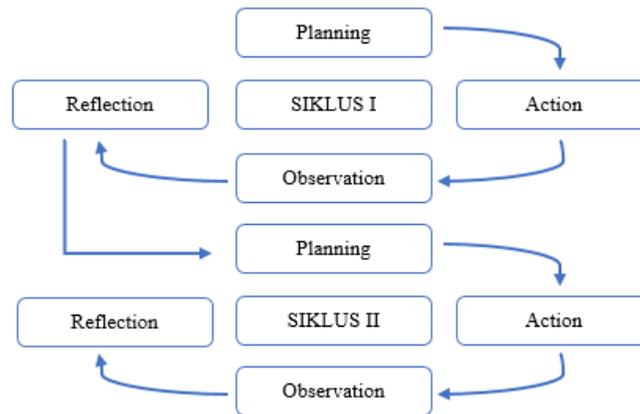
### **1. Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar. PTK merupakan proses untuk meningkatkan mutu pembelajaran, memberikan perubahan dan dalam proses PTK melibatkan pendidik dalam kerja bersama untuk meningkatkan praktik mereka sendiri, (Alimuddin, 2018). Penelitian ini dilakukan pada bulan maret-mei, Tahun Ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-2 yang berjumlah 32 peserta didik.

### **2. Proseder Kerja Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan ialah, penelitian tindakan kelas pada penelitian ini mengacu pada rancangan menurut pendapat Kurt Lewin. Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat komponen 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 kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya (Aqrib, 2006). Hal tersebut berlangsung selama 2 siklus pembelajaran, dan setiap siklus diberikan angket motivasi belajar IPA kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan motivasi belajarnya. Berikut adalah rincian kegiatan pada setiap siklus penelitian tindakan kelas (Gambar 1.)



Gambar 1. Skema Rancangan Kegiatan Pembelajaran

### 3. Teknik Analisis Data

#### a. Minat Belajar

Analisis minat belajar melalui teknik wawancara langsung dengan peserta didik menggunakan pedoman angket minat belajar IPA. Data minat belajar peserta didik pada penelitian ini melalui statistik dekriptif dengan menggunakan presentase untuk mencari keberhasilan minat belajar IPA peserta didik. Menurut Riduwan (2011), pengukuran dapat dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria presentase minat belajar peserta didik dari data lembar angket diterjemahkan seperti pada tabel di bawah ini:

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat rendah

(Sumber : Aqib dkk, 2014)

## b. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik bersumber dari hasil posttest yang dikerjakan peserta didik di setiap akhir siklus. Peneliti akan memperoleh data hasil belajar masing-masing peserta didik dengan menghitung jumlah soal-soal yang berhasil di jawab oleh peserta didik. Kriteria yang digunakan sebagai acuan dalam mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, sebagai berikut:

Nilai	Kriteria
92 – 100	Sangat Baik
83 – 91	Baik
75 – 82	Cukup
67 – 74	Kurang
≤ – 66	Sangat Kurang

(Sumber : Aqib dkk, 2014)

## c. Observasi Guru dan Peserta Didik

Acuan penilaian aktivitas guru dan peserta didik dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran berlangsung menggunakan skal likert dengan presentase, sebagai berikut:

Interval Presentase (100%)	Kriteria
86% – 100%	Sangat Tinggi
71% – 85%	Tinggi
56% – 70%	Sedang
41% – 55%	Rendah
≤ – 40%	Sangat Rendah

(Sumber : Aqib dkk, 2014)

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

## 1. Minat Belajar

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 pada bulan maret-mei 2024. Penelitian ini terdapat kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Selama dua siklus peserta didik diberikan angket minat belajar yang berisi 25 pernyataan yang terdiri atas 13 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif yang disusun berdasarkan 4 indikator. Adapun hasil analisis angket minat belajar peserta didik dapat dilihat pada sebagai berikut :

**Tabel. 1.4 Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik**

Indikator	Pernyataan	Skor Total	%	Rata-rata	Ket.
Perasaan senang	1	96	75	69	Tinggi
	5	101	79		
	21	107	84		
	25	101	79		
	3 (-)	57	45		

	2 (-)	57	45		
	17 (-)	101	79		
	23 (-)	89	70		
Perhatian	14	101	79	81	Sangat Tinggi
	15	116	91		
	12 (-)	95	74		
	13 (-)	98	77		
	16 (-)	109	85		
Ketertarikan	4	115	90	78	Tinggi
	8	92	72		
	9	94	73		
	24	108	84		
	6 (-)	101	79		
	7 (-)	98	77		
	18 (-)	91	71		
Keterlibatan	10	77	60	69	Tinggi
	11	94	73		
	19	89	70		
	20 (-)	62	48		
	22 (-)	122	95		

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar peserta didik, diperoleh rata-rata minat belajar peserta didik tergolong sangat tinggi dan tinggi. Hasil data penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar peserta didik, indikator perasaan senang sebelum penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* menunjukkan angka 59% dalam kategori cukup. Setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*, nilai rata-rata meningkat menjadi 69% dalam kategori tinggi. Indikator perhatian, berdasarkan hasil perhitungan angket sebelum penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*, adalah 63% dalam kategori tinggi, dan meningkat menjadi 81% dalam kategori sangat tinggi setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*. Indikator ketertarikan sebelum penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* berada pada angka 61% dalam kategori tinggi, dan meningkat menjadi 78% dalam kategori tinggi tinggi setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*. Indikator keterlibatan sebelum penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* berada menunjukkan angka 57% dalam kategori cukup, dan meningkat menjadi 69% dalam kategori tinggi tinggi setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*. Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar, rata-rata keseluruhan per indikator minat belajar peserta didik meningkat tinggi setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*. Hal ini karena penerapan media *Canva* dalam proses pembelajaran, dimana penggunaan media dapat menarik minat dan perhatian peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sulistiyowati (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif mendengarkan dan memperhatikan selama pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif ini tidak hanya meningkatkan efisiensi penggunaan waktu tetapi juga mengurangi beban guru dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Pembelajaran dengan *Canva* menjadi lebih menarik bagi peserta didik karena guru dapat merancang tampilan dan format penilaian yang atraktif.

## 2. Hasil Belajar

Penelitian ini dilakukan di kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar pada Tahun Ajaran 2023/2024 selama bulan maret-mei. Penelitian ini terdapat kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Selama dua siklus peserta didik diberikan posttest yang terdiri dari 25 butir soal, yang diberikan disetiap akhir siklus. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel. 1.5 Hasil Analisis Hasil Belajar Peserta Didik**

Interval Nilai	Predikat	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	P	F	P	F	P
92-100	Sangat Baik	0	0%	0	0%	2	6.3%
83-91	Baik	3	9.3%	3	9.3%	5	15.6%
75-82	Cukup	4	12.5%	8	25%	16	50%
67-74	Kurang	2	6.3%	12	37.5%	8	25%
≤ 66	Sangat Kurang	23	71.9%	9	28.1%	1	3.1%
<b>Rata-rata Kelas</b>		61.5		71.8		77.8	
<b>Predikat</b>		Sangat Kurang		Sangat Kurang		Cukup	
<b>Tuntas</b>		7		11		23	
<b>Persentase Tuntas</b>		21.8%		34.3%		71.8%	
<b>Tidak Tuntas</b>		25		21		9	
<b>Persentase Tidak Tuntas</b>		78.1%		65.6%		28.1%	
<b>Peningkatan Hasil Belajar</b>		16.7%				8.3%	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pra siklus memperoleh rata-rata kelas 61,5 dengan persentase ketuntasan 21,8%, di mana 7 peserta didik tuntas dan 25 peserta didik tidak tuntas dengan persentase ketidaktuntasan 78,1%. Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* pada siklus I. Hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 16,7% dari nilai dasar pra siklus, dengan rata-rata kelas menjadi 71,8. Pada siklus I, sebanyak 11 peserta didik tuntas dengan persentase ketuntasan 34,3%, sementara 21 peserta didik tidak tuntas dengan persentase ketidaktuntasan 65,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan penelitian ini yaitu keaktifan belajar peserta didik dikatakan berhasil apabila diperoleh rata-rata persentase sebesar 70% dari jumlah peserta didik dalam satu kelas yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar siswa minimal 75% dari jumlah peserta didik telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Temuan masalah yang terjadi selama siklus I yaitu pada kegiatan pendahuluan, masih terdapat peserta didik yang kurang aktif menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari guru. Pada saat kegiatan inti, beberapa peserta didik terlihat kesulitan dalam mengumpulkan dan mengolah data. Pada kegiatan penutup, hanya sedikit peserta didik yang mampu memberikan kesimpulan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini mencerminkan pemahaman mereka

terhadap materi pembelajaran dan berdampak terhadap hasil evaluasi. Refleksi dari siklus I yang akan diperbaiki pada siklus II yaitu meningkatkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*. Selain itu, aktivitas pada kegiatan inti khususnya pada pemberian stimulus, peneliti perlu memilih video pembelajaran dan pertanyaan-pertanyaan yang mampu merangsang rasa ingin tahu peserta didik, agar peserta didik mampu untuk mengidentifikasi dan menganalisa masalah yang akan dihadapi.

Pada siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 8,3% dari nilai dasar siklus I dengan rata-rata kelas menjadi 77,8. Peserta didik yang tuntas sebanyak 23 orang dengan persentase ketuntasan 71,8% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 9 orang dengan persentase ketidaktuntasan 28,1%. Adapun peserta didik yang tidak tuntas disebabkan oleh perhatian selama proses pembelajaran, beberapa peserta didik kurang terlibat aktif dalam kelompok, dan kehadiran peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari hasil belajar pada siklus II, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan, dimana persentase ketuntasan lebih dari 70% dari jumlah peserta didik yang aktif. Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*, dimana model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Wahjudi (2015) bahwa peserta didik diharapkan sebagai peserta aktif dan mandiri dalam proses belajarnya, yang bertanggung jawab dan berinisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya, menemukan sumber-sumber informasi untuk dapat menjawab kebutuhannya, membangun serta mempresentasikan pengetahuannya berdasarkan kebutuhan serta sumber-sumber yang ditemukannya. Model pembelajaran ini mendukung peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri sumber-sumber belajarnya. Selain itu, media *Canva* juga memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik, dimana penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ruswianti (2023) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*.

Keberhasilan ini juga dapat dilihat dari kemampuan peneliti memperoleh predikat tinggi pada akhir siklus I, yang kemudian meningkat menjadi predikat sangat tinggi pada siklus II dengan skor 171. Peningkatan ini didukung oleh aktivitas guru selama proses pembelajaran, seperti menyiapkan perlengkapan pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran di awal sesi, memberikan apersepsi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan berargumentasi terkait materi yang dipelajari. Guru juga membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok, memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas, melakukan diskusi, dan akhirnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa peneliti dan peserta didik telah mencapai hasil yang diharapkan. Berdasarkan minat dan hasil belajar peserta didik, didukung oleh kemampuan guru dan peserta didik pada siklus II, peneliti bersama guru pamong sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian. Hal ini karena tindakan yang diberikan kepada peserta didik, yakni penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva*, dinilai baik dan telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-2 di SMP Negeri 16 Makassar.

### 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis pada data observasi aktivitas guru dan peserta didik setelah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* maka dapat dilihat hasil pada tabel berikut:

Tabel. 1.6 Hasil Observasi Aktivasi Guru dan Peserta Didik

Hasil Observasi Aktivitas Guru						
Tahap Penelitian	Skor			Total	Persentase	Predikat
	P1	P2	P3			
Siklus I	45	48	53	146	74%	Tinggi
Siklus II	52	57	62	171	87%	Sangat Tinggi
Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik						
Siklus I	40	45	52	137	70%	Sedang
Siklus II	43	50	58	151	77%	Tinggi

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari analisis rekapitulasi aktivitas guru, diperoleh bahwa aktivitas guru pada siklus I mencapai skor 146 dengan persentase 74% dengan predikat tinggi. Sementara pada siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 171 dengan persentase 87% dengan predikat sangat tinggi. Pada aktivitas peserta didik, siklus I mencapai skor 137 dengan persentase 70% dengan predikat sedang, sedangkan pada siklus II, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 151 dengan persentase 77% dengan predikat tinggi.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* di kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Rata-rata minat belajar peserta didik tergolong tinggi dan sangat tinggi setelah dua siklus penerapan, dengan peningkatan signifikan pada indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra siklus hingga siklus II, dengan rata-rata kelas meningkat dari 61,5 menjadi 77,8 dan persentase ketuntasan meningkat dari 21,8% menjadi 71,8%. Aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran juga mengalami peningkatan, dengan aktivitas guru mencapai predikat sangat tinggi dan aktivitas peserta didik mencapai predikat tinggi pada siklus II. Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik di kelas VII-2 SMP Negeri 16 Makassar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alimuddin, H., Muchsin, S. B., & Kamaruddin, R. (2018). Pentingnya PTK Bagi Guru. *Matappa*, 1(2), 101–106.
- [2] Aqib, Z. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- [3] Linsasari, R. dan Arif, S. 2022. Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 186-194.
- [4] Riduwan. 2011. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- [5] Ruswianti., Hermawan, Y., dan Srigustini, A. (2023). Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26884-26893.
- [6] Sari, L.S. dan Fatonah, S. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699-1703.
- [7] Sulitiyowati., Fajrie, N., dan W., S. S. (2023). Efektivitas Media *Canva* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 05(02), 5883-5891.

- [8] Tanjung, R.E dan Faiza, D. 2019. *Canva* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2) 79-85.
- [9] Wahjudi, E. (2015). Penerapan *Discovery Learning* dalam Pembelajaran IPA sebagai Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-1 SMP Negeri 1 Kalianget. *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*, 5(1), 1-15.