
Penggunaan Model Discovery Learning dan Media Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar

Ahmad Agung; Muhammad Danial; Yenni Rahman

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar; SMPN 2 Makassar
email: ahmadagung138@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar dengan menggunakan model Discovery Learning dan media interaktif. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Subjek penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII sebanyak 30 orang. Pengambilan data diperoleh melalui metode tes objektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh ketuntasan klasikal hasil belajar awal sebelum siklus sebesar 20% kategori sangat rendah, dan 56,67% dengan kategori Rendah di siklus I dan 96,67% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model discovery learning dan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar..

Kata Kunci: *Discovery Learning, Media Interaktif, Hasil Belajar*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu sebuah landasan dalam peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan dapat menumbuhkan potensi dan membentuk serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga salah satu indikator penentu dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Selain itu pendidikan ialah salah satu upaya dalam peningkatan kualitas peserta didik pada saat proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan daripendidikan ini ialah membentuk dan menciptakan peserta didik yang berpotensi, aktif, terampil, kreatif, inovatif, dan peserta didik bisa bekerja sama dengan teman sebaya dalam proses pembelajaran, serta diharapkan peserta didik bisa bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat (Yulianti, 2023)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. (Widiyatmoko & Pamelasari, 2012). Ilmu Pengetahuan Alam

adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya (Trianto, 2015). IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan serta menggunakan prosedur, sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013)

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

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan yang khususnya berlangsung di sekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa aktif dan penggunaan sumber belajar menjadi hal yang tidak kalah pentingnya (Arianti, 2019). Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, di antaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik (Buchari, 2018)

Pada abad ke-21 ini pendidikan menghadapi tantangan yang berat, yakni tantangan globalisasi, yang menuntut manusia untuk menguasai pengetahuan dan teknologi. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk memajukan sektor pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda menuntut guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan model pembelajaran serta media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien (Maharani, 2022).

Pada hakikatnya model Discovery Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses pemahaman suatu konsep dari materi secara aktif dan mandiri kemudian sampai pada suatu kesimpulan. Dalam model pembelajaran ini siswa diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sedangkan guru bertindak sebagai pembimbing. Guru hanya menanyakan pertanyaan-pertanyaan tertentu kepada siswa yang berkaitan dengan topik. Tugas siswa kemudian mencari, menyelidiki dan memanfaatkan hasil pengamatannya untuk menjawab pertanyaan guru (Rangkuti, 2024)

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran menjadi faktor pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya menggunakan media canva dalam pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam proses desain dan komunikasi visual online yang mudah digunakan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat powerpoint, poster, peta konsep, dokumen, dan konten visual lainnya yang dilengkapi animasi, gambar, serta audio sehingga sangat cocok dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Ferdiansa dkk, 2023).

Berdasarkan observasi oleh peneliti bahwa model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung masih bersifat konvensional yang membuat pembelajaran menjadi monoton, hal ini akan membuat pembelajaran tidak melibatkan peserta didik secara aktif dan tidak

berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*) partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sangat minim yang mengakibatkan peserta didik tidak dapat fokus dalam pembelajaran. Dari hasil pengamatan awal didapatkan data bahwa jumlah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar yaitu 30 orang yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Data awal ulangan harian peserta didik sebelum dimulainya siklus masih tergolong sangat rendah, dari 30 peserta didik, hanya 6 orang diantaranya yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Peserta didik yang nilainya di atas 75 hanya sebanyak 6 orang dengan presentase 20 % sedangkan peserta didik yang nilainya di bawah KKM sebanyak 24 orang dengan persentase 80 %. Sedangkan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan peserta didik di atas 80%. Dari pemaparan data tersebut diketahui hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar masih sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya perubahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini bertujuan untuk merangsang kreativitas dan melatih kepekaan terhadap pembelajaran, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model inkuiri, discovery, PjBL dan PBL, solusi yang digunakan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning dan media interaktif. Dengan model ini, peserta didik memiliki kebebasan dalam berpikir, yang dapat berdampak positif terhadap perkembangan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, pendidik dapat memanfaatkan media Canva dalam proses pembelajaran. Penggunaan Canva dapat membantu memperkuat pemahaman peserta didik mengenai konsep materi yang ditemukan melalui diskusi dan pencarian informasi, sehingga lebih kuat menempel dalam ingatan peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan setiap siklus persentase ketuntasan hasil belajar menggunakan model discovery learning dan media interaktif dan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian sebelumnya dan keterangan observasi pada kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Model Discovery Learning dan Media Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar”

B. METODE PENELITIAN

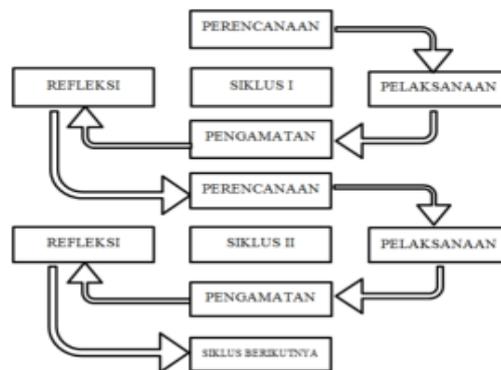
1. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) menjadi metode yang dipilih dalam penelitian ini, yang berlangsung di UPT SPF SMP Negeri 2 Makassar di Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Partisipan penelitiannya adalah siswa kelas VIII semester genap tahun ajaran 2023-2024. Model Pembelajaran Discovery Learning dan media interaktif dijadikan sebagai variabel bebas, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik kelas VIII UPT SPF SMP Negeri 2 Makassar. Untuk mengumpulkan data digunakan tes kognitif yang berfokus pada hasil belajar peserta didik. Penting untuk diketahui bahwa penelitian ini hanya berfokus pada subjek ilmu pengetahuan, khususnya pada materi unsur, senyawa dan campuran

2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan model Kurt Lewin, khususnya model PTK, yang meliputi empat tahapan kegiatan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan selama dua siklus dalam satu ruang kelas (Trianto, 2012)

Gambar 1. Model PTK



3. Teknik Analisis Data

Untuk mengkategorikan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA Terpadu, skor dianalisis menggunakan analisis *N-Gain*. Rumus *N-Gain* diterapkan untuk analisis ini:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}} \dots \dots \dots (1)$$

Tabel 1. Kategori *N-Gain*

Interval nilai	Kategori
$0,7 \leq N-Gain \leq 1,0$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: [14] (Hake, 2002)

Perhitungan ketuntasan klasikal menggunakan formula sebagai berikut.

$$P = \frac{L}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kelulusan Siswa secara klasikal

L = Banyaknya Siswa yang lulus KKM

n = Banyaknya Siswa secara keseluruhan

Data yang diperoleh dari hasil tes belajar siswa kemudian dikelompokkan menggunakan skala Likert sebagai berikut

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar peserta didik

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

Sumber: [15] (Riduwan, 2013)

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

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Discovery Learning

Model discovery learning merupakan model yang sesuai dengan kurikulum pendidikan saat ini. Discover berarti menemukan sedangkan discovery adalah penemuan (Arimurti, dkk, 2019). Discovery learning adalah model pembelajaran yang proses pembelajarannya terjadi bila siswa tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Ghozali, dkk, 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Moreno (2018) yang menyatakan bahwa discovery learning merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar dimana peserta didik dituntut aktif dalam memperoleh pengetahuan dimana pengetahuan tersebut ditemukan dan diperoleh oleh peserta didik untuk dirinya sendiri.

Menurut Afandi, dkk (2013), secara garis besar model discovery learning memiliki prosedur, yaitu: (1) stimulation atau guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh siswa untuk membaca atau mendengarkan uraian terkait suatu permasalahan; (2) problem statement atau siswa diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan; (3) data collection atau siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model discovery learning adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Pengetahuan ini ditemukan dan diperoleh oleh peserta didik sendiri, sehingga menjadi benar-benar bermakna bagi mereka.

2. Media Interaktif

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari, 2023)

Media yang dirancang untuk siswa dilengkapi dengan visualisasi menarik yang menampilkan gambar dan video untuk membantu pemahaman materi, serta kuis yang memungkinkan siswa menilai hasil belajar mereka dengan mudah. Materi pembelajaran interaktif juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa memberi dan menerima umpan balik saat berinteraksi dengan media. Kelebihan media interaktif adalah mengandung kombinasi elemen multimedia yang lebih menarik seperti teks, audio, gambar, animasi, tombol navigasi dan video (Wati & Nugraha, 2021).

Menurut Nurhalisa (2022), Pemanfaatan media yang sekarang ini jauh lebih modern dan memudahkan guru dan siswa dalam belajar yaitu dengan media interaktif berbantuan Canva. Canva merupakan suatu program desain online yang terdapat berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis. Penggunaan media Canva ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media ini juga dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami penyampaian pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk teks ataupun video. Selain itu, media pembelajaran Canva dapat membantu peserta didik menjadi lebih focus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang

berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021).

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana, (Aunurrahman, 2012).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah skor tes obyektif prestasi belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar pada penerapan model pembelajaran Discovery Learning menggunakan media interaktif. Rekapitulasi perhitungan data hasil penelitian tentang prestasi belajar IPA dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian

	Awal	Siklus 1		Siklus 2	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai Rata-Rata	57,3	51	65,6	72	89,6
Jumlah Siswa Tuntas	6	3	17	18	29
Persentase Ketuntasan	20%	10%	56,67%	60%	96,67%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata data hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII SMP N 2 Makassar saat awal sebelum perlakuan model pembelajaran adalah 57,3 saat siklus I rata-rata yang diperoleh peserta didik adalah 65,6 dan pada siklus II rata-rata skor peserta didik meningkat yaitu 89,6. Jumlah peserta didik yang tuntas saat awal sebelum perlakuan model pembelajaran adalah 6 orang peserta didik, saat siklus I peserta didik yang tuntas adalah 17 orang peserta didik dan pada siklus II 29 orang peserta didik yang tuntas. Apabila dipersentasekan, saat awal 20% dengan kategori sangat rendah, pada siklus I 56,67% kategori rendah dan saat siklus II 96,67 % kategori sangat tinggi.

Gambar 2. Grafik Hasil Belajar



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan grafik di atas, secara keseluruhan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal sebelum menggunakan model Discovery Learning dan media interaktif dengan setelah menggunakan Discovery Learning dan media interaktif. Selain itu jumlah peserta didik yang tuntas juga mengalami meningkat. Dengan demikian, dapat dideskripsikan bahwa model Discovery Learning dan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 4. Data Hasil Belajar Siklus 1

Uraian	Siklus 1	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	80	90
Nilai Terendah	30	40
Rata-rata	51,00	65,60
Banyaknya siswa yang tuntas KKM	3	17
Banyaknya subjek	30	30
Persentase ketuntasan klasikal	10%	56,67%

(Sumber: *Hasil Analisis Data*)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh pencapaian hasil belajar siswa termasuk pada kualifikasi rendah dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56,67%.

Tabel 5. Data Hasil Belajar Siklus II

Uraian	Siklus 2	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	50	70
Rata-rata	72,00	89,6
Banyaknya siswa yang tuntas KKM	18	29
Banyaknya subjek	30	30
Persentase ketuntasan klasikal	60%	96,67%

(Sumber: *Hasil Analisis Data*)

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh pencapaian hasil belajar siswa termasuk pada kualifikasi Sangat Tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 96,67%.

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif *N-Gain*

Siklus	Jumlah Sampel	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	30	0,35	Sedang
2	30	0,66	Sedang
<i>N-Gain</i>		0,31	Sedang

(Sumber: *Hasil Analisis Data*)

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa skor *N-Gain* hasil belajar dari 30 peserta didik pada siklus I kategori sedang dengan rata-rata *N-Gain* 0,35. Mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori sedang dengan rata-rata *N-Gain* 0,66. Dan peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 0,31 dalam kategori sedang

2. Pembahasan

Keadaan awal peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar pada mata pelajaran IPA adalah terdapat masalah pada ketuntasan KKM masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari data nilai Ulangan Harian sebelum perlakuan siklus yang diberikan oleh peserta didik. Hanya enam orang yang mencapai nilai KKM. Sesuai asumsi awal peneliti yang menemukan bahwa guru masih menggunakan metode tradisional dalam kegiatannya Pembelajarannya berbasis ceramah yang masih berpusat pada guru. Media pembelajaran ditampilkan kepada peserta didik masih konvensional. Selain itu, hal ini dinilai kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan model *discovery learning* dipilih untuk mengatasi seluruh permasalahan yang ada sesuai dengan hasil observasi di lapangan sejalan dengan pendapat Fajri (2019) adanya keterlibatan aktif siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung. Peningkatan tersebut terjadi karena model *discovery learning* yang berlandaskan pada teori-teori belajar konstruktivisme.

a. Siklus 1

Pada siklus I terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu perencanaan dan pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang akan dilakukan sedang dalam proses persiapan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, dan skenario pembelajaran untuk setiap siklus. Hal ini juga termasuk pembuatan lembar penilaian aktivitas peserta didik, pembuatan media powerpoint, serta alat dan bahan lainnya dalam pembelajaran interaktif. Selanjutnya, membentuk kelompok yang terdiri dari lima peserta didik dalam satu kelompok, buat soal tes pretest dan posttest sebanyak 10 nomor beserta jawabannya.

Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan pada siklus 1 melibatkan penggunaan Model *Discovery Learning* dan penggunaan media interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pelaksanaan tindakan pada Siklus I mengikuti langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning*, termasuk Pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan data hasil pada pembelajaran siklus I, terdapat 13 siswa yang nilainya di bawah KKM. Tingkat KKM juga mempunyai ketuntasan 56,67% dengan kategori rendah, dengan rata-rata nilai ketuntasan 65,6.

Siklus I mempunyai berbagai kelemahan, termasuk beberapa langkah pembelajaran dalam modul ajar tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Manajemen waktu yang tidak optimal sehingga terdapat langkah-langkah pembelajaran yang tidak terlaksana dengan baik seperti pada tahapan pembuktian dan umpan balik oleh guru hanya terlaksana sebagian dan tidak mencakup keseluruhan materi. Hal ini yang menjadi refleksi tindak lanjut berdasarkan identifikasi kelemahan pada siklus I sehingga penelitian dapat dilanjutkan ke siklus II

b. Siklus 2

Tahap perencanaan didasarkan pada hasil refleksi siklus I yang dilakukan peneliti. Penyempurnaan perencanaan pembelajaran siklus II dengan mengoptimalkan waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada modul ajar yang telah disusun. Selain itu juga, Peneliti perlu lebih mempersiapkan media pembelajarannya agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Tahapan pelaksanaan kegiatan sama dengan perlakuan siklus I yaitu dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning*, termasuk Pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolaan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Tahapan tersebut terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu kegiatan awal, inti dan penutup. Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti melaksanakan kegiatan dengan mengikuti sintaks yaitu pemberian stimulus atau rangsangan berupa pertanyaan. Selanjutnya peneliti membagikan lembar kerja, dan peserta didik melakukan sebuah penyelidikan, pengolahan data, mempresentasikan hasil penyelidikan dan menarik kesimpulan di akhir pengerjaan LKPD. Peneliti melakukan umpan balik dan mengonfirmasi pengetahuan baru yang di dapatkan peserta didik. Peneliti juga melakukan penguatan materi kepada peserta didik dengan pemberian tes akhir berupa posttest dan melakukan refleksi di akhir pembelajaran.

Dari hasil tes yang diberikan oleh peneliti maka didapatkan hasil bahwa kriteria ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 96,67% dengan kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan setiap siklus. Sejalan dengan penelitian Gulo (2022), penerapan model discovery learning membantu siswa berpikir dan mencoba untuk memecahkan masalah sendiri, penerapan model ini dalam pembelajaran Biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. Sama halnya dengan pendapat

Berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh pada siklus I N-Gain 0,35 pada siklus II kategori sedang dan mengalami peningkatan N-Gain 0,66 kategori sedang. Hal ini berarti hasil belajar ipa peserta didik mengalami peningkatan 0,31 kategori sedang.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan yaitu peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Data awal ketuntasan peserta didik sebelum dimulainya siklus pembelajaran kategori sangat rendah sebesar 20% dengan 6 peserta didik yang tuntas pada siklus I kategori rendah sebesar 56,67% dengan 17 peserta didik yang tuntas kemudian mengalami peningkatan di siklus II kategori sangat tinggi sebesar 96,77% dengan 29 peserta didik yang tuntas. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan skor n-gain pada siklus I sebesar 0,35 kategori sedang menjadi 0,66 dengan kategori sedang pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah sehingga penerapan model discovery learning dan media interaktif dapat dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 2 Makassar semester genap tahun ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yulianti, N. Fazriyah dan A. Saraswati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD*, vol. 9, no. 3, 2023.
- [2] A. Widiyatmoko dan D. S. Pamelasari, "Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Alat Peraga IPA Dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Pakai," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [3] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- [4] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2013.
- [5] S. N. Pratiwi, C. Cari dan N. S. Aminah, "Pembelajaran IPA Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa," vol. 9, no. 1, 2019.
- [6] R. H. Prmana, "Survei Kualitas Pendidikan PISA 2018," *RI Sepuluh Besar dari Retrieved November 23*, 2019.
- [7] T. Widiyanti dan A. F. Nisa, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Tribayun: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, vol. 8, no. 1, 2021.
- [8] Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, vol. 12, no. 2, 2019.
- [9] A. Buchari, "Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Iqra'*, vol. 12, no. 2, 2018.
- [10] M. Maharani dan H. Hanesman, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas X TAV SMK Cendana Padang Panjang," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 2, 2022.

- [11] M. P. Rangkuti dan M. Firdaus, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Canva terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Negeri 2 Deli Tua," *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, vol. 1, no. 3, 2024.
- [12] R. A. Ferdiansa, N. Miyono, F. Reffiane dan G. Suprihatin, "Penerapan Model Problem Base Learning Berbantu "Canva" Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04," *Innovative: Journal of Social Science Research*, vol. 3, no. 2, 2023.
- [13] Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas [Classroom Action Research]*, Jakarta: Prestasi Pusta Karya, 2012.
- [14] R. R. Hake, *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mathematics with Gender, High School, Physics, and Pre Test Scores in Mathematics and Spatial Visualization*, 2002.
- [15] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [16] I. Arimurti, E. S. Praja dan F. Muhtarulloh, "Desain Modul Berbasis Model Discovery Learning untuk Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa," *Mosbarafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 3, 2019.
- [17] M. Ghozali, S. H. Noer dan P. Gunowibowo, "Pengaruh Model Discovery learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Unila*, vol. 6, no. 5, 2018.
- [18] L. Moreno, "Penerapan Model Discovery learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VII SMPN 25 Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 2, no. 6, 2018.
- [19] M. Afandi, E. Chamalah dan O. P. Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: Unisula Press, 2013.
- [20] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, C. K, T. S. Nurazizah dan Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education*, vol. 5, no. 2, 2023.
- [21] L. I. Wati dan j. Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, vol. 9, no. 1, 2021.
- [22] S. Nurhalisa dan Sukmawati, "Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Sainifik," *Journal Ability : Journal of Education and Social*, vol. 3, no. 1, 2022.
- [23] S. Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021.
- [24] Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [25] A. Gulo, "Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [26] Z. Fajri, "Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD," *Jurnal IKA*, vol. 7, no. 2, 2019.
- [27] R. R. Hake, *Analyzing change/Gain Scores.*, American: American Education Research assosaintion devisions measurement research and methodology, 1999.