
**Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran
Discovery Learning Berbantuan Media Interaktif pada Materi SEL
Kelas XI di SMA Negeri 1 Selayar**

Sri Rezeki; Faisal Sudrajat; Ifa Asriany

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

SMA Negeri 1 Selayar

email: srirezeki.bio18a@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Interaktif Pada Materi Sel Kelas XI Di SMA Negeri 1 Selayar". Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (class room action research) atau PTK. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Selayar pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 yang dimulai pada bulan Juni 2023 dan berakhir pada bulan Agustus 2023. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Selayar semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 orang. Sedangkan untuk objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Selayar melalui penerapan model pembelajaran discovery learning dengan berbantuan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian yang sudah dilakukan, pada siklus I hasil belajar yang diperoleh kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Selayar sebesar 72% yang tuntas dan 28% yang belum tuntas kemudian pada siklus II persentase hasil belajar peserta didik yang masuk kategori tuntas sebesar 92% dan 8% peserta didik masuk kategori tidak tuntas. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 20%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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

A. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan dalam UUD 1945 adalah untuk menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab, yang memiliki pemahaman mendalam tentang hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara Indonesia. Tujuan ini mencakup pemberian pengetahuan, pengembangan keterampilan, serta pembentukan karakter yang baik, semuanya untuk mendukung kemajuan bangsa dan negara Indonesia.

Pendidikan memiliki hubungan yang kuat dengan keberhasilan hasil belajar peserta didik. Pendidikan bukan hanya tentang menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kemampuan kognitif, sosial, dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan. Hasil belajar yang baik tidak hanya mencakup pemahaman materi pelajaran, tetapi juga kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dalam tim, dan mengatasi masalah. Pendidikan yang berkualitas memberikan landasan yang kuat untuk mencapai kesuksesan dalam karier dan kehidupan pribadi. Lebih lanjut menurut (Sumardi, 2020) ada paling tidak empat kegiatan yang harus dilakukan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sekaligus

untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Aktivitas itu meliputi menguji (memberikan berbagai pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik); mengukur (menentukan besaran angka yang merefleksikan seberapa besar kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan); menilai (menginterpretasikan angka hasil pengukuran); dan mengevaluasi (memutuskan tingkat keberhasilan belajar peserta didik dan juga keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan). Karakteristik berbagai aktivitas tersebut tentunya berbeda satu sama lain dimulai dari aktivitas yang paling sederhana menuju aktivitas yang lebih kompleks.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di sekolah, dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran biologi di dalam kelas cenderung masih pasif dan tidak aktif. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih dilakukan secara konvensional. Guru masih kurang kreatif dalam memilih model dan media pembelajaran. Kurangnya kreativitas guru dalam memilih model dan media pembelajaran dapat menjadi faktor yang signifikan dalam menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang bersemangat dalam proses belajar yang berujung pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Banyak guru masih mengandalkan metode pengajaran yang tradisional dan kurang berinovasi, seperti ceramah panjang tanpa interaksi atau penggunaan bahan bacaan yang monoton. Hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi rutin dan tidak menarik bagi peserta didik, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan kehilangan minat dalam pelajaran tersebut. Lebih lanjut, jika guru tidak memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang lebih menarik, seperti gambar, video, atau aplikasi interaktif, peserta didik mungkin tidak memiliki rangsangan visual atau pengalaman praktis yang diperlukan untuk mempertahankan ketertarikan mereka. Oleh karena itu, guru perlu lebih terbuka terhadap inovasi, terus memperbarui pendekatan pembelajaran mereka, dan mempertimbangkan variasi yang lebih besar dalam model dan media pembelajaran untuk menjaga peserta didik tetap terlibat dan termotivasi dalam proses belajar.

Berdasarkan data hasil belajar biologi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Selayar yang diambil dari data nilai ulangan semester menunjukkan bahwa dari standar KKM 79 hampir seluruh peserta didik memperoleh nilai hasil belajar yang tidak mencapai KKM. Upaya yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang efektif dan efisien serta sesuai dengan kondisi dan situasi. Salah satu alternatif pilihan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media interaktif.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang disarankan dalam implementasi Kurikulum 2013. Menurut (Anisa et al., 2021) model *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student central learning*) di mana model pembelajaran ini mengharuskan peserta didik aktif dalam pembelajaran. Lebih lanjut menurut (Permana et al., 2020) model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menekankan daya pikir kritis pada siswa dan berpusat pada siswa sehingga siswalah yang mengkonstruksikan pengetahuannya dan guru hanya sebagai pembimbing dan memberikan kesempatan untuk belajar aktif. Pada pelaksanaannya siswa dilibatkan secara langsung dengan kegiatan seperti mengamati, melakukan percobaan, menganalisis, dan menemukan apa yang didapati oleh mereka.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media interaktif telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melihat dari hasil penelitian sebelumnya. Salah satu penelitian sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media interaktif adalah penelitian (Jayadiningrat, 2019) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 3 Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata hasil belajar siswa sebesar 13%.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Interaktif Pada Materi Sel Kelas XI Di SMA Negeri 1 Selayar”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*class room action research*) atau PTK. Penelitian Tindakan Kelas dalam pelaksanaannya menggunakan pola siklus, dimana setiap siklus membutuhkan dua atau tiga kali pertemuan dan tingkat penyelesaian penelitian tergantung pada sejauh mana tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar penilaian. Langkah penelitian tindakan kelas dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi dan revisi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Selayar pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 yang dimulai pada bulan Juni 2023 dan berakhir pada bulan Agustus 2023. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Selayar semester 1 tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 orang. Sedangkan untuk objek penelitian adalah hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Selayar melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media pembelajaran interaktif.

Pada penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I, terdiri dari 2 kali pertemuan dan diakhiri dengan test hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda I. Pada siklus ke II juga dilaksanakan proses pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan dan diakhiri dengan test hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda II. Peserta didik dinyatakan tuntas atau berhasil, jika mencapai minimal nilai KKM yaitu 80. Perhitungan nilai peserta didik dengan menggunakan rumus persentase ketercapaian KKM yaitu:

$$P = \frac{SS}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : persentase ketercapaian KKM

SS : skor yang diperoleh peserta didik

SM : skor maksimal

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut (Sulastrri & Hakim, 2020) model *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi HOTS yang disarankan dalam implementasi kurikulum 2013. Model *Discovery Learning* sebagai salah satu variasi pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dengan bimbingan guru, meningkatkan kesuksesan peserta didik dalam hasil belajar, dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menemukan konsep dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Menurut (Sobon, 2017) pembelajaran *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori atau pemahaman sendiri melalui suatu pengalaman hidup sehari-hari. Artinya model pembelajaran *discovery* memungkinkan dengan cepat seorang peserta didik dapat berkembang, kreatif, aktif, dan lebih mudah memperoleh konsep yang kuat serta dapat dipercaya. Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik sudah dilatih dan mulai belajar sebagai peneliti-peneliti.

Tujuan yang ingin dicapai oleh model pembelajaran *Discovery Learning* adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif, analisis, sistematis, dan logis untuk menumbuhkan sikap ilmiah, mulai dari penentuan masalah, perumusan hipotesism pengumpulan dan pengolahan data, sampai merumuskan kesimpulan (Wibowo, 2020)

Menurut (Wahab & Sundari, 2018) langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai berikut :

- a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)
- b. *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah)
- c. *Data collection* (pengumpulan data)
- d. *Data processing* (pengolahan data)
- e. *Verification* (pembuktian)
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi)

2. Media Pembelajaran

Menurut (G. T. S. Putra et al., 2013) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ Informasi.

Lebih lanjut menurut (Manurung, 2021) multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan menurut (A. D. Putra & Salsabila, 2021) media pembelajaran interaktif adalah media presentasi yang didalamnya terdapat hypertext, hypermedia, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas. Media interaktif ini memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan media konvensional diantaranya, arus informasi dua arah, informasi yang didapatkan dapat berbentuk audio-visual yang berdaya rangsang tinggi.

3. Hasil Belajar

Menurut (Humaira, 2015) hasil belajar adalah perubahan. Oleh karena itu seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan memperoleh perubahan dalam dirinya dengan memperoleh pengalaman baru, maka individu tersebut dikatakan telah belajar. Sebenarnya hasil belajar merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dari seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Hasil belajar akan menumbuhkan pengetahuan dan pengertian dalam diri seseorang sehingga ia dapat mempunyai kemampuan berupa keterampilan dalam bentuk kebiasaan, sikap dan cita-cita hidupnya.

Sedangkan menurut (Sinar, 2018) hasil belajar di sini adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Penyelesaian belajar ini bisa berbentuk hasil dalam satu sub pokok bahasan, maupun dalam beberapa pokok bahasan yang dilakukan dalam satu test, yang merupakan hasil dari usaha sungguh-sungguh untuk mencapai perubahan prestasi belajar peserta didik yang dilakukan dengan penuh tanggung jawab.

Menurut (Sumardi, 2020) ada paling tidak empat kegiatan yang harus dilakukan oleh guru untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sekaligus untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Aktivitas itu meliputi menguji (memberikan berbagai pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik); mengukur (menentukan besaran angka yang merefleksikan seberapa besar kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan); menilai (menginterpretasikan angka hasil pengukuran); dan mengevaluasi (memutuskan tingkat keberhasilan belajar peserta didik dan juga keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan). Karakteristik berbagai aktivitas tersebut tentunya berbeda satu sama lain dimulai dari aktivitas yang paling sederhana menuju aktivitas yang lebih kompleks.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil analisis data hasil belajar peserta didik siklus I melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media interaktif pada mata pelajaran biologi disajikan pada tabel 1 berikut:

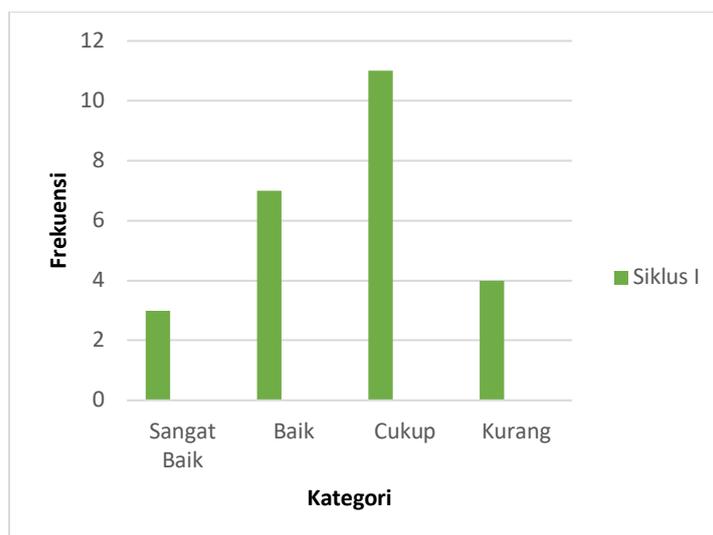
Tabel. 1 Distribusi frekuensi dan presentase skor hasil belajar peserta didik Siklus I

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
93-100	Sangat Baik	3	12 %
84-92	Baik	7	28 %
75-83	Cukup	11	44 %
<75	Kurang	4	16 %
Jumlah		25	100%

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan hasil analisis data tabel 1 di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar biologi peserta didik pada siklus I kelas XI MIPA 1 memperoleh 3 orang peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, 7 orang peserta didik berada pada kategori baik, 11 orang peserta didik yang berada pada kategori cukup dan 4 orang peserta didik berada pada kategori kurang.

Adapun diagram kategori dan frekuensi hasil belajar biologi peserta didik pada kelas XI MIPA 1 dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:

Gambar.1 Diagram Kategori dan Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

(Sumber: Hasil analisis data)

Data tes hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar biologi peserta didik berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel. 2 Data kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
0 - 79	Tidak Tuntas	7	28
80 - 100	Tuntas	18	72
Jumlah		25	100

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel 2 di atas peserta didik dikatakan tuntas apabila mereka memperoleh nilai ketuntasan maksimum 80 dan hasil belajar yang diperoleh kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Selayar sebesar 72% yang tuntas dan 28% yang belum tuntas. Hal ini disebabkan karena kurang fokusnya

peserta didik kepada apa yang disampaikan oleh guru terkait materi pembelajaran, beberapa kali juga peserta didik terdistorsi karena asik berbicara dengan temannya yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga tidak mau bertanya terkait materi pembelajaran yang kurang mereka pahami sehingga penguasaan materi menjadi berkurang.

Faktor ini menunjukkan adanya gangguan internal yang dapat menghambat pembelajaran. Peserta didik yang tidak dapat mempertahankan konsentrasi mereka pada materi pembelajaran akan kesulitan dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Ini menggaris bawahi pentingnya peran pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif serta mengelola kelas dengan baik untuk menghindari gangguan yang mengganggu proses belajar.

Karena hal tersebutlah sehingga perlu dilaksanakan siklus lanjutan, yaitu siklus II. Untuk lebih jelasnya data nilai ketuntasan peserta didik pada tabel 2 dapat ditunjukkan dengan diagram seperti gambar 2 berikut ini:

Gambar.2 Diagram Ketuntasan Belajar Peserta Didik Siklus I



(Sumber: Hasil analisis data)

Hasil analisis data hasil belajar peserta didik siklus II melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media interaktif pada mata pelajaran biologi bisa dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel. 3 Distribusi frekuensi dan presentase skor hasil belajar peserta didik Siklus II

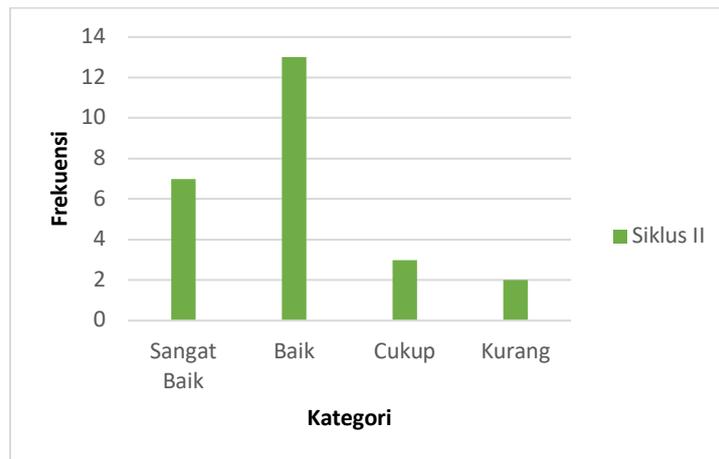
Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
93-100	Sangat Baik	7	28 %
84-92	Baik	13	52 %
75-83	Cukup	3	12 %
<75	Kurang	2	8 %
Jumlah		25	100%

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan hasil analisis data tabel 3 di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar biologi peserta didik pada siklus II kelas XI MIPA 1 memperoleh 7 orang peserta didik yang berada pada kategori sangat baik, 13 orang peserta didik berada pada kategori baik, 3 orang peserta didik yang berada pada kategori cukup dan 2 orang peserta didik berada pada kategori kurang.

Adapun diagram kategori dan frekuensi hasil belajar biologi peserta didik pada kelas XI MIPA 1 dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:

Gambar.3 Diagram Kategori dan Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II



(Sumber: Hasil analisis data)

Data tes hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar biologi peserta didik berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel. 4 Data kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
0 - 79	Tidak Tuntas	2	8
80 - 100	Tuntas	23	92
Jumlah		25	25

(Sumber: Hasil analisis data)

Berdasarkan tabel 4 diatas pada siklus II ini persentase hasil belajar peserta didik yang masuk kategori tuntas sebesar 92% dan 8% peserta didik masuk kategori tidak tuntas. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 20%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk lebih jelasnya data nilai ketuntasan peserta didik pada tabel 4 dapat ditunjukkan dengan diagram seperti gambar 4 berikut ini:

Gambar.4 Diagram Ketuntasan Belajar Peserta Didik Siklus II



(Sumber: Hasil analisis data)

2. Pembahasan

Pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena menurut (Rohayati, 2017) melalui penggunaan pembelajaran *Discovery learning* peserta didik diberikan kesempatan untuk membaca, mendengar, mengamati, melakukan percobaan, berdiskusi dengan kelompok, mencatat hasil penemuannya, menyampaikan hasil diskusi/presentasi hasil penemuannya dan dapat menyimpulkan bersama dengan guru. Sehingga terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam memperoleh dan memahami informasi yang diterima oleh peserta didik dalam materi pembelajaran yang diberikan di sekolah. Menurut (Ngadiwon, 2020) model pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri. Peserta didik belajar aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam memecahkan masalah, dan guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan peserta didik menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri, bukan memberi tahu tetapi memberikan kesempatan atau dengan berdialog agar peserta didik menemukannya sendiri. Model pembelajaran ini membangkitkan keingintahuan peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk bekerja sampai menemukan jawaban. Peserta didik belajar memecahkan masalah mereka sendiri dengan keterampilan berfikir untuk menganalisis dan memanipulasi informasi.

Lebih lanjut menurut (Jayadiningrat, 2019) pada intinya, *discovery learning* ini menjadikan siswa berada pada lingkungan belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, sehingga mereka menikmati proses pembelajaran itu dengan antusias. Saat siswa belajar dengan perasaan senang, mereka dapat belajar dengan lebih baik, terlebih dalam pembelajaran dengan menggunakan model ini siswa mengetahui manfaat dari apa yang mereka pelajari sehingga siswa akan merasa bahwa pembelajaran ini bermakna. Jika siswa merasa pembelajaran tersebut bermakna, maka motivasi belajar siswa juga akan meningkat. Peningkatan motivasi belajar ini akan berdampak pada peningkatan dan hasil belajar siswa

Selain karena penerapan model pembelajaran *discovery learning*, penggunaan media interaktif juga berperan penting dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya elemen-elemen seperti gambar, video, animasi, dan simulasi, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini membantu mereka untuk lebih fokus dan tertarik pada materi yang dipelajari, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan (Asela et al., 2020) yang menyatakan bahwa media interaktif dimaksudkan untuk mengatasi berbagai masalah dalam belajar. Dengan perangkat modern dan tersajinya gambar, audio, dan praktik - praktik sesuai perintah dapat mencakup seluruh gaya belajar siswa, tak terkecuali visual karena didalamnya disajikan gambar-gambar yang dapat terekam dengan mudah oleh siswa visual. Selain itu, dengan pengalaman belajar ini siswa visual dapat lebih mudah mengingat apa yang telah ia rekam sebelumnya melalui gambar - gambar yang ia lihat.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang sudah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dilihat dari persentase ketuntasan peserta didik pada siklus I yang hanya 78% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 92%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 20%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anisa, N., Anisa, A., & Irmawanty, I. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Fungi. *Binomial*, 4(1), 26–37. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i1.843>
- [2] Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- [3] Humaira, Sardinah, M. N. Y. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia dan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 3(3), 60–72. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14753>
- [4] Jayadiningrat, M., G., Putra, K., A., A., Putra, P., S., E., A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 3(2), 83. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3720>
- [5] Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- [6] Ngadiwon. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Peserta Didik Di SMPN 2 Kota Bekasi. *Research and Development Journal Of Education*, 1(1), 117–130. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v4i2.1190>
- [7] Permana, B. A., Baisa, H., & Fahri, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V Mi Andina. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 91. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.634>
- [8] Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- [9] Putra, G. T. S., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.23887/janapati.v2i2.9782>
- [10] Rohayati, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Strategi Discovry Learning Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 145–152. <http://www.universitas-trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/103>
- [11] Sinar. (2018). Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=C0BVDwAAQBAJ>
- [12] Sobon, K. (2017). Implementation Of Discovery Learning Model To Improve Learning Result Of Natural Science At Fifth Grade Of Sd N Lelang Banggai Subdistrict. *Jurnal Autentik*, 1(2), 52–62. <https://doi.org/10.17509/md.v14i2.14013>
- [13] Sulastri, E., & Hakim, L. (2020). Keajaiban Discovery Learning Pada Pembelajaran Fisika SMA Materi Gerak Parabola. Delta Pustaka. <https://books.google.co.id/books?id=ixvDwAAQBAJ>
- [14] Sumardi, M. H. (2020). Teknik Pengukuran Dan Penilaian Hasil Belajar. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=iWoYEAAAQBAJ>
- [15] Wahab, N., & Sundari. (2018). Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Biologi Metabolisme Untuk Meningkatkan Aktivitas Sains Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA I Di SMA Negeri 4 Kota Ternate. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi Kepulauan Aula Banau Ternate*, 1(2), 18–20.
- [16] Wibowo, H. (2020). Model dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia. Puri Cipta Media. <https://books.google.co.id/books?id=P3ULEAAAQBAJ>