Buletin Edukasi Indonesia (BEI) **E-ISSN 2962-1674**
DOI: 10.56741/IISTR.bei.002740 **P-ISSN 2962-5742**



Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS

[1]Ajeng Ersa Pertiwi*, [1]Dadang Iskandar, [1]Moh. Nurhadi, [2]Afini Kartikawati
Corresponding Author: * ajengepertiwi@gmail.com
[1] Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia
[4] SDN 127 Sekeloa, Bandung, Indonesia

Article submitted: 30 September 2026 **Revised:** 10 Oktober 2026 **Accepted:** 18 October 2026

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan murid untuk mengamati, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang konkret. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media visual. Penelitian ini melibatkan 22 murid kelas III dalam tiga siklus pembelajaran pada materi siklus hidup hewan. Tahapan siklus meliputi tahap perencanaan, tahap tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat dari 60,68 pada siklus 1 menjadi 68,86 pada siklus 2 dan 72,27 pada siklus 3. Dengan KKTP 75, persentase murid yang tuntas meningkat dari 27,27% menjadi 31,82% dan 59,09. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil. Media visual membantu memberikan representasi konkret terhadap tahapan siklus hidup, sedangkan Discovery Learning memberikan ruang bagi murid untuk mengamati, mengolah informasi, dan menemukan konsep. Sebagai pendukung dibuat juga lembar kerja interaktif untuk membantu murid menyajikan pemahaman mereka.

Keywords: *Discovery Learning, IPAS, Media Visual, Pengalaman Belajar, Sekolah Dasar.*

Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada proses membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk mengamati, mengeksplorasi, dan menemukan konsep dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sains, kebutuhan tersebut menjadi penting karena pemahaman konsep tidak cukup dibangun hanya melalui penyampaian informasi, tetapi juga melalui pengalaman mengamati dan mengolah informasi.

Salah satu model pembelajaran yang memberikan ruang tersebut adalah *Discovery Learning*. Sasingan dan Wote menjelaskan bahwa *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada murid untuk mengorganisasi pengalaman belajar sehingga proses berpikir tingkat tinggi dapat berkembang [1]. Pandangan tersebut memberikan dasar bahwa pembelajaran melalui penemuan dapat menempatkan murid sebagai subjek yang aktif membangun pemahamannya. Selanjutnya, Setyawan dan Kristanti menunjukkan bahwa *Discovery Learning* dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya IPA

untuk memberikan kesempatan kepada murid mengembangkan aktivitas berpikir melalui proses penemuan [2]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Discovery Learning* memiliki keterkaitan dengan kebutuhan pembelajaran sains di sekolah dasar.

Sejalan dengan itu, Safitri dan Mediatati menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar murid sekolah dasar [3]. Hasil tersebut memperkuat pandangan bahwa perubahan dari pembelajaran yang berpusat pada penyampaian materi menuju pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dapat memberikan perubahan pada capaian belajar. Suari dan Astawan juga menerapkan *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA melalui penelitian tindakan kelas dan melaporkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan model tersebut [4]. Dengan demikian, penggunaan *Discovery Learning* memiliki landasan konseptual dan telah diterapkan dalam konteks pembelajaran IPA sekolah dasar.

Proses penemuan tersebut membutuhkan peran guru sebagai fasilitator yang memberikan stimulus, pertanyaan, arahan, dan penguatan selama proses pembelajaran. Suari dan Astawan menempatkan *Discovery Learning* sebagai model yang dapat mendorong keterlibatan murid dalam proses pembelajaran [4]. Peran guru sebagai fasilitator menjadi penting terutama bagi murid sekolah dasar karena proses menemukan konsep tetap membutuhkan arahan agar kegiatan eksplorasi berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setyowati dan rekan-rekan juga menunjukkan adanya hubungan antara penerapan *Discovery Learning* dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar [5].

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang berpusat pada murid juga relevan dalam perkembangan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Kusuma dan Mustari menunjukkan penggunaan *Discovery Learning* sebagai model yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar [6]. Hal tersebut memberikan penguatan bahwa model pembelajaran yang memberikan ruang aktivitas kepada murid relevan untuk dikembangkan dalam konteks pembelajaran sekolah dasar. Hariyanto dan rekan-rekan menekankan pentingnya desain pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir melalui pembelajaran yang berpusat pada peserta didik [7]. Selain itu, Wahyuni dan Astuti melaporkan penerapan *Discovery Learning* sebagai salah satu model dalam pembelajaran sains sekolah dasar [8].

Meskipun demikian, penerapan *Discovery Learning* pada murid kelas III membutuhkan dukungan media yang dapat membantu murid memahami objek atau proses yang dipelajari. Salah satu materi IPAS yang memiliki karakteristik tersebut adalah siklus hidup hewan. Materi ini mengandung tahapan perubahan yang perlu dipahami sebagai suatu urutan. Bagi murid sekolah dasar, penyajian tahapan tersebut melalui penjelasan verbal saja dapat membuat konsep lebih sulit divisualisasikan.

Media visual dapat digunakan untuk memberikan representasi yang lebih konkret terhadap objek pembelajaran. Natalisa dan rekan-rekan mengkaji *Discovery Learning* berbantuan media *pop-up book* dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar [9]. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa model penemuan dapat dipadukan dengan media yang membantu murid memperoleh representasi terhadap objek pembelajaran. Nurmiati dan rekan-rekan juga melaporkan penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA yang dipadukan dengan *Discovery Learning* [10].

Hapsari dan Zulherman [11] mengembangkan media video animasi untuk mendukung motivasi dan prestasi belajar murid. Media visual dengan demikian dapat berfungsi untuk menyajikan informasi yang sulit diamati secara langsung. Pratiwi dan Kasriman juga mengembangkan media video animasi interaktif pada pembelajaran IPA sekolah dasar [12]. Nuraeni dan rekan-rekan menempatkan media audiovisual sebagai bagian dari upaya mendukung motivasi belajar siswa sekolah dasar [13]. Selanjutnya, Kusumawati dan Haryanto [14] menekankan penggunaan media visual yang berkaitan dengan lingkungan kontekstual siswa. Azizah dan rekan-rekan [15] mengembangkan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari dukungan teknologi pembelajaran sekolah dasar.

Selain media visual, aktivitas penemuan membutuhkan perangkat yang dapat membantu murid mengikuti tahapan pembelajaran secara terstruktur. Salah satu perangkat tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Costadena dan Suniasih [16] mengembangkan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk mendukung pembelajaran IPA. Temuan tersebut menunjukkan bahwa LKPD dapat berfungsi sebagai perangkat yang menghubungkan model pembelajaran dengan aktivitas konkret murid. Suwastini dan rekan-rekan [17] juga mengkaji LKPD sebagai media pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan IPA sekolah dasar.

Prasetyo dan Retnawati [18] menempatkan lembar kerja sebagai perangkat yang dapat membantu proses pembelajaran secara terarah. Dengan demikian, penggunaan LKPD dalam penelitian ini ditempatkan sebagai perangkat pendukung yang membantu pelaksanaan aktivitas *Discovery Learning*. Utami dan Suniasih [19] mengembangkan LKPD interaktif untuk pembelajaran IPA sekolah dasar. Rahmawati dan Setiawan [20] juga mengkaji penggunaan LKPD interaktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat dasar teoritis dan empiris yang mendukung penggunaan *Discovery Learning* dan media visual dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas III pada materi siklus hidup hewan melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media visual. Artikel ini selanjutnya menyajikan metode penelitian, hasil perubahan capaian belajar pada tiga pertemuan, serta pembahasan mengenai keterkaitan antara proses penemuan, penggunaan media visual, dan perubahan hasil belajar murid.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus pada peningkatan hasil belajar IPAS materi siklus hidup hewan melalui penerapan model Discovery Learning berbantuan media visual. Pelaksanaan tindakan pembelajaran berlangsung dalam tiga siklus pembelajaran. Subjek penelitian adalah 22 murid kelas III sekolah dasar.

Tindakan dilakukan dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan media visual berupa tayangan video siklus hewan dan gambar-gambar siklus hewan. Tayangan video menunjukkan tahapan siklus hidup hewan-hewan yang diketahui oleh murid, tindakan ini diterapkan sebagai stimulus bagi murid. Selanjutnya dengan menggunakan gambar-gambar siklus hidup hewan dan lembar kerja interaktif, murid menunjukkan pemahaman dan hasil pengamatan mereka. Pada setiap siklus murid diberikan bimbingan untuk mengamati, mengumpulkan dan mengolah informasi, melakukan pembuktian, serta menarik kesimpulan mengenai siklus hidup hewan.

Data penelitian diperoleh melalui hasil belajar murid berupa tes, dan observasiInstrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid setelah mengikuti pembelajaran IPAS pada setiap siklus. Evaluasi dilaksanakan secara individual dengan skor maksimum 10. Skor yang diperoleh murid kemudian dikonversi ke skala 100 menggunakan rumus: nilai = (skor perolehan/10) × 100. Murid dinyatakan mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) apabila memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75. Isi instrumen disesuaikan dengan materi siklus hidup hewan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sedangkan observasi Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau pelaksanaan tindakan, aktivitas murid, dan dinamika kegiatan belajar pada setiap siklus. Catatan observasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengidentifikasi kesulitan murid dan menentukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Data observasi berfungsi sebagai data pendukung dalam menjelaskan proses pelaksanaan tindakan, sedangkan analisis peningkatan hasil belajar didasarkan pada hasil tes individual. Oleh karena itu, data observasi tidak digunakan sebagai ukuran kuantitatif utama dalam menentukan perubahan hasil belajar murid.

Analisis data hasil belajar dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas, jumlah murid yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), jumlah murid yang belum mencapai KKTP, serta persentase ketuntasan pada setiap siklus. Murid dinyatakan tuntas secara individual apabila memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75, sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan. Nilai rata-rata kelas dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai murid dengan jumlah murid, sedangkan persentase ketuntasan dihitung dengan membandingkan jumlah murid yang memperoleh nilai ≥75 dengan jumlah seluruh murid, kemudian dikalikan 100%. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan perkembangan hasil belajar murid selama penerapan model Discovery Learning berbantuan media visual. Penelitian ini tidak menetapkan batas persentase ketuntasan klasikal sebagai kriteria keberhasilan tindakan, sehingga interpretasi hasil difokuskan pada perubahan nilai rata-rata dan ketuntasan individual selama tiga siklus pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menerapkan model Discovery Learning berbantuan media visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi siklus hidup hewan. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Uraian hasil penelitian disajikan berdasarkan pelaksanaan tindakan, hasil pengamatan, refleksi, dan perkembangan hasil belajar murid pada setiap siklus. Pada setiap siklus murid dibagi ke dalam kelompok yang berbeda. Pada siklus pertama murid bekerja sama dengan teman satu meja (2 orang), kemudian pada siklus 2 murid dibagi dalam kelompok kecil sebanyak 4-5 orang, selanjutnya pada siklus 3 dengan teman yang berbeda, murid dibagi menjadi 4-5 orang.

Pada siklus 1, pembelajaran diawali dengan pemberian stimulus berupa gambar siklus hidup hewan untuk membangun pengetahuan awal dan menarik perhatian murid terhadap materi yang akan dipelajari. Guru menampilkan gambar siklus hidup kupu-kupu dan belalang, kemudian mengarahkan

murid untuk mengamati perubahan bentuk yang terjadi pada setiap tahapan. Melalui kegiatan tanya jawab, murid didorong untuk mengidentifikasi urutan tahapan siklus hidup serta mengemukakan perbedaan perubahan yang terjadi pada kedua hewan tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal murid dan membangun pemahaman mengenai konsep siklus hidup hewan.

Selanjutnya, murid melakukan kegiatan secara berkelompok menggunakan LKPD. Murid menggunting gambar tahapan siklus hidup dan menempelkannya sesuai dengan urutan yang tepat. Guru memberikan bimbingan selama kegiatan berlangsung, terutama kepada murid yang masih mengalami kesulitan dalam mengenali atau mengurutkan tahapan siklus hidup. Setelah menyelesaikan kegiatan pada LKPD, murid memperoleh beberapa jenis hewan, yaitu nyamuk, katak, kucing, kangguru, dan gajah. Setiap kelompok mengamati karakteristik perubahan yang terjadi pada hewan tersebut dan menyusun tahapan siklus hidupnya. Melalui kegiatan tersebut, murid diarahkan untuk membedakan hewan yang mengalami metamorfosis dan hewan yang tidak mengalami metamorfosis serta memahami bahwa setiap hewan memiliki tahapan perkembangan yang berbeda.

Berdasarkan hasil pengamatan selama Siklus 1, murid secara umum telah mampu menyusun gambar tahapan siklus hidup hewan menggunakan LKPD secara berpasangan dengan teman semeja. Namun, beberapa murid masih mengalami kebingungan dalam menentukan urutan tahapan yang tepat. Selain itu, jenis hewan yang berhasil disusun masih terbatas pada sekitar dua jenis hewan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa murid telah mulai memahami kegiatan penyusunan tahapan siklus hidup, tetapi masih memerlukan penguatan dalam menentukan urutan perkembangan hewan dan memperluas pemahaman terhadap siklus hidup berbagai jenis hewan. Oleh karena itu, pada Siklus 2 dilakukan perbaikan tindakan melalui pembentukan kelompok yang lebih besar, yaitu 4–5 murid dalam setiap kelompok. Perubahan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi, bertukar pemahaman, dan bekerja sama dalam menyusun tahapan siklus hidup hewan yang lebih beragam.

Pada siklus 2 kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok heterogen untuk memberikan kesempatan kepada murid saling berbagi pengetahuan dan pengalaman belajar. Murid diminta menjelaskan kembali siklus hidup hewan yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya kepada anggota kelompok. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk mengomunikasikan pemahamannya sekaligus memperkuat konsep melalui interaksi dengan teman sebaya. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan penguatan apabila terdapat konsep yang belum dipahami secara tepat.

Selanjutnya, setiap kelompok memperoleh beberapa jenis hewan untuk didiskusikan dan disusun tahapan siklus hidupnya. Murid bekerja sama mengidentifikasi setiap tahapan, menentukan urutan perkembangan, dan menyepakati hasil diskusi kelompok. Untuk memperkuat pemahaman secara konkret, murid menyusun rangkaian tahapan siklus hidup menggunakan media tali. Setiap bagian tahapan dihubungkan secara berurutan sehingga membentuk gambaran siklus hidup yang dapat diamati secara langsung. Kegiatan ini mendorong keterlibatan aktif murid, melatih kemampuan bekerja sama, serta membantu murid memahami hubungan antartahapan dalam siklus hidup hewan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus 2, murid mampu menyusun tahapan siklus hidup sekitar lima jenis hewan melalui kegiatan kelompok. Dibandingkan dengan Siklus 1, ketika jenis hewan yang disusun masih terbatas pada sekitar dua jenis, hasil tersebut menunjukkan perkembangan dalam kemampuan murid menyusun tahapan siklus hidup hewan yang lebih beragam. Kegiatan diskusi kelompok dan penggunaan media tali memberikan kesempatan kepada murid untuk bekerja sama dalam mengidentifikasi serta mengurutkan tahapan perkembangan hewan. Meskipun demikian, pembelajaran masih perlu dilanjutkan agar murid memperoleh kesempatan untuk memperkuat pemahamannya melalui kegiatan penyusunan siklus hidup dengan jenis hewan yang lebih beragam. Oleh karena itu, pada Siklus 3 guru memberikan penguatan materi dan umpan balik, kemudian melanjutkan kegiatan penyusunan tahapan siklus hidup hewan sebelum murid mengerjakan evaluasi secara individual.

Pada siklus 3, guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari pada siklus sebelumnya. Penguatan dilakukan melalui kegiatan tanya jawab dan pengulangan konsep mengenai tahapan siklus hidup berbagai jenis hewan. Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk menyampaikan kembali pemahamannya dan mengklarifikasi konsep yang masih kurang tepat. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa murid memiliki pemahaman yang lebih utuh sebelum melaksanakan kegiatan selanjutnya.

Murid kemudian kembali bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi dan menyusun tahapan siklus hidup beberapa jenis hewan. Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan urutan tahapan yang tepat berdasarkan karakteristik perkembangan masing-masing hewan. Guru melakukan pendampingan dan memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung. Setelah kegiatan kelompok selesai, murid mengerjakan evaluasi secara individual. Evaluasi diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman masing-masing murid setelah mengikuti rangkaian pembelajaran serta mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk menganalisis perkembangan hasil belajar murid pada setiap siklus.

Analisis terhadap data nilai 22 murid menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada setiap pertemuan. Karena skor maksimum pada instrumen adalah 10, nilai dikonversi ke skala 100 untuk menyesuaikan KKTP 75. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Murid

Siklus	Nilai Rata-rata	Frekuensi	
		Tuntas	Belum Tuntas
Siklus 1	60,68	6	16
Siklus 2	68,86	7	15
Siklus 3	72,27	13	9

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid selama tiga siklus pembelajaran. Pada Siklus 1, nilai rata-rata kelas mencapai 60,68, dengan 6 dari 22 murid (27,27%) mencapai KKTP. Pada Siklus 2, nilai rata-rata meningkat menjadi 68,86, sedangkan jumlah murid yang mencapai KKTP bertambah menjadi 7 murid (31,82%). Selanjutnya, pada Siklus 3, nilai rata-rata kelas mencapai 72,27, dengan 13 murid (59,09%) mencapai KKTP dan 9 murid (40,91%) belum mencapai

KKTP. Secara keseluruhan, nilai rata-rata meningkat sebesar 11,59 poin dari Siklus 1 hingga Siklus 3, sedangkan persentase ketuntasan meningkat sebesar 31,82 poin persentase. Meskipun demikian, pada akhir Siklus 3 masih terdapat 9 murid yang belum mencapai KKTP 75. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar selama pelaksanaan tindakan, tetapi capaian tersebut belum merata pada seluruh murid. Murid yang belum mencapai KKTP masih memerlukan pendampingan dan tindak lanjut pembelajaran.

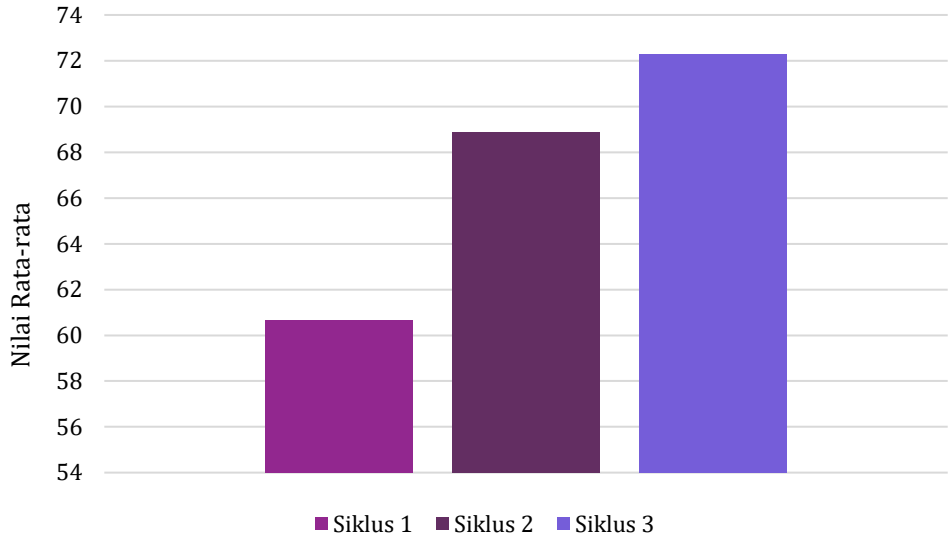


Fig. 1. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Murid

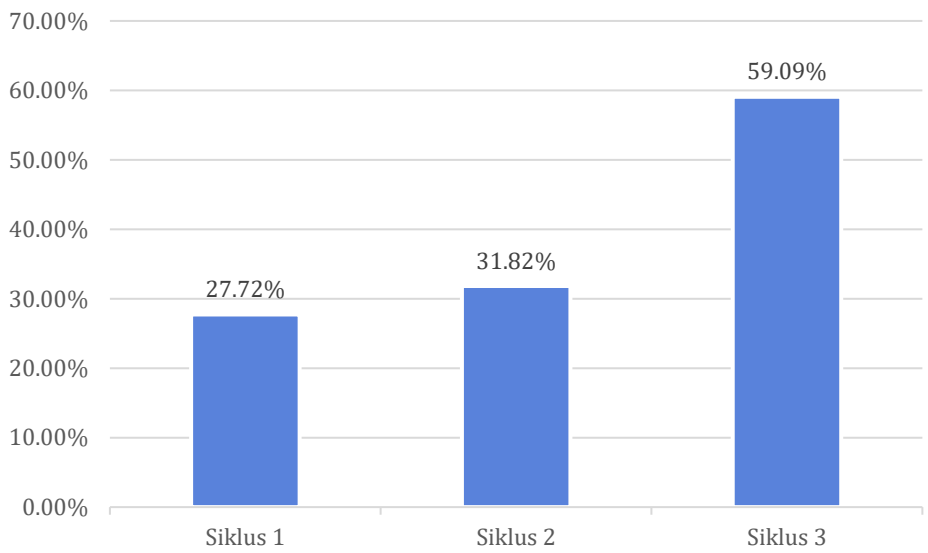


Fig. 2. Persentase ketuntasan Hasil Belajar Murid

Berdasarkan data pada gambar menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu dari 27,27% pada siklus 1 menjadi 31,82% pada siklus 2 dan mencapai 59,09% pada siklus 3. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan jumlah murid yang mencapai KKTP selama rangkaian tindakan pembelajaran. Pada siklus 1, persentase ketuntasan

masih relatif rendah, yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mencapai kriteria nilai yang telah ditetapkan. Kondisi tersebut menjadi salah satu dasar bagi guru untuk melakukan penguatan dan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya. Pada siklus 2, persentase ketuntasan meningkat sebesar 4,55 poin persentase dibandingkan dengan siklus 1. Meskipun peningkatannya belum terlalu besar, perubahan tersebut menunjukkan adanya penambahan jumlah murid yang berhasil mencapai KKTP. Peningkatan yang lebih terlihat terjadi pada siklus 3, ketika persentase ketuntasan meningkat sebesar 27,27 poin persentase dibandingkan dengan siklus 2. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 31,82 poin persentase apabila capaian pada siklus 3 dibandingkan dengan siklus 1. Perubahan tersebut sejalan dengan peningkatan nilai rata-rata yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap memberikan kesempatan kepada murid untuk memperoleh penguatan terhadap materi siklus hidup hewan melalui kegiatan pengamatan, diskusi, dan penyusunan tahapan siklus hidup. Meskipun demikian, persentase ketuntasan pada siklus 3 sebesar 59,09% menunjukkan bahwa masih terdapat murid yang belum mencapai KKTP. Oleh karena itu, hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan capaian belajar, tetapi masih diperlukan tindak lanjut pembelajaran bagi murid yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan.

Perbedaan peningkatan ketuntasan antarsiklus menunjukkan bahwa perkembangan hasil belajar murid tidak berlangsung secara seragam. Pada Siklus 1, pembelajaran menggunakan gambar dan kegiatan mengurutkan tahapan siklus hidup hewan secara berpasangan. Meskipun murid mulai mampu menyusun gambar, sebagian murid masih mengalami kebingungan dalam menentukan urutan tahapan yang tepat dan kegiatan masih terbatas pada sekitar dua jenis hewan. Pada Siklus 2, kegiatan diperluas melalui kelompok yang lebih besar, diskusi, dan penggunaan media tali untuk menyusun siklus hidup sekitar lima jenis hewan. Pada Siklus 3, guru memberikan penguatan materi dan umpan balik sebelum murid menyusun siklus hidup lebih dari tujuh jenis hewan dan mengerjakan evaluasi individual.

Perubahan kegiatan tersebut memberikan konteks untuk memahami peningkatan ketuntasan yang lebih besar pada Siklus 2–3 dibandingkan dengan Siklus 1–2. Pengulangan materi, perluasan jenis hewan yang dipelajari, interaksi kelompok, penguatan guru, dan umpan balik merupakan faktor-faktor yang mungkin berkontribusi terhadap perkembangan pembelajaran. Namun, karena beberapa aspek tindakan berubah secara bersamaan dan penelitian tidak dirancang untuk menguji pengaruh setiap aspek secara terpisah, kontribusi masing-masing faktor tidak dapat dipastikan. Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar perlu ditafsirkan sebagai perkembangan yang terjadi selama rangkaian tindakan pembelajaran, bukan sebagai bukti bahwa satu komponen tertentu secara tunggal menyebabkan peningkatan tersebut.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan hasil. Pertama, penelitian hanya melibatkan 22 murid dalam satu kelas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke konteks pembelajaran yang lebih luas. Kedua, penelitian tindakan kelas ini tidak menggunakan kelompok pembanding, sehingga peningkatan hasil belajar tidak dapat diatribusikan secara kausal hanya kepada penerapan model *Discovery Learning* atau penggunaan media visual. Ketiga, pelaksanaan tindakan terbatas pada tiga siklus pembelajaran, sehingga belum memberikan gambaran mengenai keberlanjutan hasil belajar dalam jangka panjang. Keempat, instrumen tes memiliki skor

maksimum 10 sebelum dikonversi ke skala 100, sehingga cakupan pengukuran hasil belajar perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan temuan. Kelima, kegiatan pembelajaran mengalami penyesuaian antarsiklus berdasarkan hasil refleksi, termasuk perubahan pengelompokan murid dan bentuk kegiatan. Kondisi ini membuat pengaruh setiap komponen tindakan tidak dapat dipisahkan secara terukur. Selain itu, penelitian tidak mencakup pengukuran retensi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman murid bertahan setelah tindakan selesai. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak kelas, memperluas cakupan instrumen, serta menambahkan pengukuran lanjutan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus pada 22 murid kelas III, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media visual selama tiga siklus pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS murid kelas III pada materi siklus hidup hewan. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dari 60,68 pada Siklus 1 menjadi 68,86 pada Siklus 2 dan 72,27 pada Siklus 3. Persentase murid yang mencapai KKTP 75 juga meningkat dari 27,27% menjadi 31,82%, kemudian menjadi 59,09%. Meskipun demikian, pada akhir Siklus 3 masih terdapat 9 dari 22 murid yang belum mencapai KKTP. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan perkembangan hasil belajar selama pelaksanaan tindakan, tetapi ketuntasan individual belum tercapai oleh seluruh murid. Murid yang belum tuntas masih memerlukan pendampingan dan tindak lanjut pembelajaran. Temuan ini perlu ditafsirkan sesuai dengan ruang lingkup penelitian tindakan kelas dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa peningkatan tersebut semata-mata disebabkan oleh model *Discovery Learning* dan media visual.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dipahami melalui aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahaman melalui proses pengamatan dan penemuan. Pada Siklus 1, murid mengamati gambar dan menyusun tahapan siklus hidup hewan, tetapi sebagian murid masih mengalami kesulitan menentukan urutan yang tepat dan kegiatan baru mencakup sekitar dua jenis hewan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemberian stimulus visual dan kesempatan untuk melakukan aktivitas penemuan belum secara langsung menjamin seluruh murid memahami materi. Pada Siklus 2 dan Siklus 3, kegiatan diperluas melalui diskusi kelompok, penyusunan tahapan siklus hidup hewan yang lebih beragam, penguatan materi, dan umpan balik guru. Perubahan kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 60,68 menjadi 68,86 dan kemudian 72,27. Temuan ini dapat dikaitkan dengan penelitian Setyawan dan Kristanti [2], yang mengkaji keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA melalui model Discovery Learning di sekolah dasar. Keterkaitan tersebut terletak pada adanya kesempatan bagi murid untuk mengamati informasi, mengidentifikasi hubungan antartahapan, dan mempertimbangkan urutan yang sesuai. Akan tetapi, penelitian ini mengukur hasil belajar melalui tes, bukan keterampilan berpikir kritis secara khusus. Oleh karena itu, hasil penelitian Setyawan dan Kristanti memberikan dukungan konseptual terhadap proses pembelajaran yang diterapkan, tetapi tidak dapat dijadikan bukti langsung bahwa keterampilan berpikir kritis murid dalam penelitian ini meningkat.

Penggunaan media visual dalam penelitian ini turut mendukung proses tersebut dengan memberikan stimulus konkret berupa gambar tahapan siklus hidup hewan. Media visual membantu murid mengamati perubahan dan menghubungkan satu tahapan dengan tahapan lainnya sebelum informasi tersebut diolah melalui aktivitas *Discovery Learning*. Dengan demikian, media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi menjadi bagian dari stimulus yang mengawali proses pengamatan dan penemuan. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pendukung dalam pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu proses pembelajaran IPAS dan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar [9].

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Safitri dan Mediatati [3], yang mengkaji penerapan Discovery Learning dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar murid sekolah dasar. Kesesuaian tersebut terlihat pada arah perubahan hasil belajar yang meningkat selama tindakan pembelajaran. Dalam penelitian ini, nilai rata-rata kelas bertambah dari 60,68 pada Siklus 1 menjadi 72,27 pada Siklus 3, sedangkan jumlah murid yang mencapai KKTP 75 meningkat dari 6 menjadi 13 murid. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan tidak hanya terlihat pada nilai rata-rata kelas, tetapi juga pada bertambahnya jumlah murid yang mencapai ketuntasan individual. Hasil ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian Suari dan Astawan [4], yang mengkaji efektivitas Discovery Learning terhadap hasil belajar IPA. Kedua penelitian tersebut memberikan konteks empiris mengenai penerapan Discovery Learning dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Meskipun demikian, pada akhir penelitian ini masih terdapat 9 dari 22 murid yang belum mencapai KKTP, dan nilai rata-rata kelas sebesar 72,27 masih berada di bawah KKTP 75. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperlihatkan adanya perkembangan hasil belajar yang searah dengan penelitian terdahulu, tetapi peningkatan tersebut belum menunjukkan bahwa seluruh murid telah mencapai ketuntasan individual. Perbedaan materi, karakteristik murid, media yang digunakan, serta pelaksanaan tindakan juga perlu diperhatikan ketika membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* berbantuan media visual dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS materi siklus hidup hewan. Rangkaian kegiatan mengamati stimulus visual, menemukan dan mengurutkan tahapan siklus, mendiskusikan hasil pengamatan, serta memperoleh penguatan materi memberikan pengalaman belajar yang mendukung peningkatan capaian hasil belajar murid selama tiga pertemuan. Namun, peningkatan tersebut perlu dipahami sebagai perubahan capaian belajar dalam konteks tindakan yang dilaksanakan pada kelas penelitian, sehingga penelitian lanjutan dengan siklus tindakan yang lebih panjang dapat dilakukan untuk memperoleh gambaran perkembangan hasil belajar yang lebih komprehensif.

Conflict of Interest

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

E-ISSN 2962-1674
P-ISSN 2962-5742

References

[1] M. Sasingan and A. Y. V. Wote, "Penggunaan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA [The use of the Discovery Learning model in improving science learning outcomes]," *Journal for Lesson and Learning Studies*, vol. 5, no. 1, pp. 42–47, 2022, doi: 10.23887/jlls.v5i1.40604.

[2] R. A. Setyawan and H. S. Kristanti, "Keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA melalui model pembelajaran Discovery Learning bagi siswa sekolah dasar [Critical thinking skills in science learning through the Discovery Learning model for elementary school students]," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1076–1082, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.877.

[3] W. C. D. Safitri and N. Mediatati, "Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar [Application of the Discovery Learning model in science learning to improve critical thinking skills and learning outcomes of elementary school students]," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1321–1328, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i3.925.

[4] B. A. Suari and I. G. Astawan, "Efektivitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA [Effectiveness of the Discovery Learning model on science learning outcomes]," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 270–277, 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i2.36980.

[5] R. Setyowati, Sumarli, and Nurdiah, "Pengaruh model Discovery Learning terhadap hasil belajar IPA kelas V [The effect of the Discovery Learning model on class V science learning outcomes]," *Journal of Educational Review and Research*, vol. 4, no. 2, pp. 123–128, 2021, doi: 10.26737/jerr.v4i2.2879.

[6] T. S. W. Kusuma and M. Mustari, "Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa SD [The Discovery Learning model as an effort to improve elementary school student learning abilities]," *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–52, 2023, doi: 10.56916/jipi.v2i1.319.

[7] H. Hariyanto, A. Nelly, and S. Supriyadi, "Implementasi Penggunaan Model Pembelajaran Inovatif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar [Implementation of the use of innovative learning models on learning outcomes of elementary school students]," *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 11, no. 1, pp. 16–25, 2023.

[8] S. Wahyuni and S. Astuti, "Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar [Application of the Discovery Learning model to improve activity and IPAS learning outcomes of grade III elementary school students]," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4512–4520, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.4012.

[9] M. Natalisa, Hariyanto, F. Khairani, and Sowiyah, "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar [The effect of the Discovery Learning model assisted by pop-up book media on class IV IPAS learning outcomes in elementary schools]," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 226–240, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i02.24593.

[10] N. Nurmiati, W. Fatimah, M. Kamran, and Cayati, "Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning berbantu media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa [The effect of the animation media-assisted Discovery Learning learning model on students' science learning outcomes]," *Kappa Journal*, vol. 7, no. 3, pp. 405–410, 2023, doi: 10.29408/kpj.v7i3.21480.

[11] G. P. P. Hapsari and Zulherman, "Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa [Development of Canva application-based animation video media to increase student motivation and learning achievement]," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1237.

[12] N. I. Pratiwi and Kasriman, "Pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan [Development of interactive animation video media in class IV science subjects on plant parts shape and function material]," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7257–7264, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3468.

[13] W. Nuraeni, E. M. Kurnianti, and U. Hasanah, "Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar [Analysis of the use of animation media as an integrated learning media on elementary school student learning motivation]," *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 14, no. 2, pp. 81–86, 2023.

[14] D. Kusumawati and S. Haryanto, "Pengembangan Media Visual Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPAS SD [Development of local wisdom-based contextual visual media

in elementary school IPAS learning]," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 33–42, 2023.

[15] A. L. Azizah, F. Destini, and H. Hariyanto, "Development of Android-Based Interactive Multimedia in E-Learning," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 1189–1203, 2024, doi: 10.51276/edu.v5i2.680.

[16] M. P. Costadena and N. W. Suniasih, "E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem [Discovery Learning-based interactive E-LKPD on ecosystem material science content]," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 180–190, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i2.45848.

[17] N. M. S. Suwastini, A. A. G. Agung, and I. W. Sujana, "LKPD sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Muatan IPA Sekolah Dasar [LKPD as an interactive learning media based on a scientific approach in elementary school science content]," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 311–320, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i2.48123.

[18] Z. K. Prasetyo and H. Retnawati, "Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi di Sekolah Dasar [Effectiveness of interactive Student Worksheets (LKPD) in stimulating higher-order thinking skills in elementary schools]," *Jurnal Prima Edukasia*, vol. 9, no. 2, pp. 112–121, 2021, doi: 10.21831/jpe.v9i2.39452.

[19] N. K. A. A. Utami and N. W. Suniasih, "Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Mind Mapping Materi Sistem Pencernaan IPA Di Sekolah Dasar [Mind mapping-based interactive student worksheets on science digestive system material in elementary schools]," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 47–56, 2023, doi: 10.23887/jipp.v7i1.58677.

[20] Y. Rahmawati and B. Setiawan, "Analisis Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penggunaan E-LKPD Interaktif pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka [Analysis of learning outcomes improvement through the use of interactive E-LKPD in Merdeka Curriculum IPAS learning]," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, vol. 7, no. 2, pp. 205–214, 2023, doi: 10.23887/jisd.v7i2.60123.

Penulis



Ajeng Ersa Pertiwi, S.Pd. merupakan lulusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Indonesia. Saat ini sedang mengikuti Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Calon Guru di Universitas Pasundan. Bidang yang diminati adalah pendidikan sekolah dasar, pembelajaran, dan pengembangan perangkat pembelajaran. (email: ajengepertiwi@gmail.com).



Prof. Dr. H. Dadang Iskandar, M.Pd. merupakan dosen dan akademisi di bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pasundan. Beliau menempuh pendidikan sarjana, magister, dan doktor di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Saat ini, beliau menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas. (email: dang_isk@unpas.ac.id).



Moh. Nurhadi, S.Pd., M.Pd. adalah seorang akademisi dan dosen tetap di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan (Unpas). (email: mnurhadi@unpas.ac.id).



Tika Afini Kartikawati, S.Pd. merupakan guru di SDN 127 Sekeloa, Kota Bandung. Beliau dipercaya menjadi Guru Pamong dalam Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Pasundan (Unpas) yang mendampingi dan membimbing mahasiswa PPG selama melaksanakan praktik pembelajaran di sekolah. (email: afini19.ka@gmail.com).