

## Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Budaya pada Siswa Kelas IV

Aliya Nur Wahidah, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret  
aliyanur20\_whdh@ student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2025

approved 1/11/2025

published 1/12/2025

---

### Abstract

*The study aimed to describe the steps of Discovery Learning applying multimedia, enhance critical thinking skills, improve social and natural science learning outcomes, and describe the obstacles and solutions. It was classroom action research. The subjects were teachers and students of fourth grade. The data were quantitative and qualitative. The data collection techniques were observation, interview, and test. The data validity used triangulation of sources and triangulation of techniques. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that six steps of Discovery Learning applying multimedia were stimulation, problem identification applying multimedia, data collection, data processing through student's worksheets, examination through presentation, and conclusion drawing. The observation results of critical thinking skills were 82.71% in the first cycle, 89.28% in the second cycle, and 94.78% in the third cycle, the posttests of critical thinking skills were 80.41% in the first cycle, 83.33% in the second cycle, and 86.7% in the third cycle. Social and natural science learning outcomes improved since the percentages were 78.75% in the first cycle, 84.35 in the second cycle, and 87.1% in the third cycle. The obstacle was that the class was not conducive so that the students were less responsive. It concludes that Discovery Learning applying multimedia enhances critical thinking skills and learning outcomes to fourth grade.*

**Keywords:** *Discovery Learning, Multimedia, Critical Thinking, Learning Outcomes*

### Abstrak

Tujuan penelitian yaitu: mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan hasil belajar IPAS, dan mendeskripsikan kendala dan solusi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek guru dan siswa kelas IV. Data berupa kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas berupa triangulasi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia terdiri dari 6 langkah, yaitu: stimulasi, identifikasi masalah berdasarkan stimulasi dengan multimedia, pengumpulan data, pengolahan data melalui LKPD, pembuktian dengan kegiatan presentasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil observasi keterampilan berpikir kritis pada siklus I sebesar 82,71%, 89,28% pada siklus II, dan 94,78% pada siklus III, *posttest* keterampilan berpikir kritis pada siklus I memiliki persentase sebesar 80,41%, siklus II sebesar 83,33%, dan 86,7% pada siklus III. Hasil belajar IPAS meningkat dengan persentase 78,75% pada siklus pertama, 84,35 pada siklus kedua, dan 87,1% pada siklus ketiga. Kendala yang dihadapi yaitu kelas tidak kondusif sehingga siswa kurang responsif. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas IV.

**Kata kunci:** *Discovery Learning, Multimedia, Berpikir Kritis, Hasil Belajar*

---



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka tidak terlepas dengan inovasinya dari berbagai materi dalam mata pelajarannya. Terjadinya perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka merupakan inovasi pendidikan yang menyesuaikan dengan perubahan zaman (Gumilar, dkk, 2023). Kurikulum Merdeka menggabungkan dua mata pelajaran, yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran baru yaitu IPAS (Andreani & Gunansyah, 2023, hlm.1842). Kementerian Pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia (2022) menjelaskan bahwa, ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran IPAS yaitu meningkatkan rasa ingin tau siswa, siswa memiliki keterampilan inkuiri, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta kemampuannya dalam memahami konsep IPAS mengalami peningkatan.

Pada pembelajaran IPAS, keterampilan berpikir kritis sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang akan mereka hadapi. Keterampilan berpikir kritis adalah proses berpikir tingkat tinggi yang mencakup kegiatan menganalisis, mensintesis, memecahkan masalah, menarik kesimpulan, dan mengevaluasi (Rahardhian, 2022). Keterampilan berpikir kritis menurut Ariadila, dkk (2023) merupakan kemampuan untuk mengolah dan menilai informasi yang dilakukan secara objektif, serta dapat membuat keputusan yang tepat dan efektif. Menurut Ennis (Rahmawati, dkk, 2019) indikator dari keterampilan berpikir kritis, yaitu: (1) interpretasi merupakan kegiatan memahami kasus yang ditunjukkan menggunakan menulis dan ditanyakan melalui soal, (2) analisis yaitu mengidentifikasi interaksi antara pertanyaan, konsep-konsep yang diberikan pada soal, (3) evaluasi dalam menyelesaikan soal, (4) inferensi bisa menarik konklusi yang ditanyakan.

Pendidikan Indonesia saat ini telah memasuki abad 21 yang ditandai dengan *Student Center Learning*, yaitu proses belajar mengajar yang berpusat kepada peserta didik, yang bertujuan mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran (Masrinah, dkk. 2019). Guru juga memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran mengenai model dan media yang bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan motivasi belajar, dan mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan menjadikan pembelajaran yang bermakna (Ampo, 2021). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti di kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan pada pembelajaran IPAS, terdapat kondisi sebagai berikut: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru, (2) model pembelajaran yang digunakan guru belum optimal dan tidak efektif untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS, (3) belum adanya penggunaan media pembelajaran, (4) guru belum menekankan keaktifan siswa pada pembelajaran, (5) guru menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan pembelajaran, memberi siswa soal latihan untuk dikerjakan (penugasan), dan (6) hasil belajar IPAS siswa kelas IVB cenderung rendah.

Berdasarkan uraian penjelasan masalah di atas, diperlukan perbaikan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih, serta dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dapat mengatasi permasalahan tersebut. Inovasi pembelajaran penting dilakukan untuk menciptakan proses belajar yang membuat siswa membangun pemikirannya sendiri dalam menemukan konsep dan prinsip pada pembelajaran IPAS. Terdapat beberapa alternatif model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan, diantaranya model inkuiri, merupakan model pembelajaran berbasis pertanyaan dan penyelidikan, siswa terlibat dalam menemukan pengetahuan sendiri melalui proses eksplorasi, pengamatan,

pengumpulan data, dan penarikan Kesimpulan, model *make a match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban atau konsep dan definisinya, dan model *Discovery Learning*. Berdasarkan tiga alternatif model pembelajaran, peneliti tertarik menggunakan model *Discovery Learning* pada penelitian ini. Pilihan ini didasarkan pada berbagai kelebihan yang terdapat pada model *Discovery Learning* yaitu: (1) model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, (2) kepercayaan diri pada peserta didik meningkat, (3) peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, (4) mendorong hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik, (5) peserta didik dapat belajar mandiri, dan (6) pembelajaran berpusat kepada peserta didik (Dari & Ahmad, 2020, hlm. 1471)

Model *Discovery Learning* digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS pada siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh Nafisa dan Wardono (2019) yang menjelaskan bahwa, model *Discovery Learning* dapat mendukung peserta didik untuk memenuhi dua elemen utama dalam pembelajaran aktif, yaitu: (1) peserta didik dapat mengaktifkan pengetahuannya sendiri, dan (2) peserta didik dapat mengungkapkan pengetahuannya sendiri dengan menggabungkan informasi yang diperoleh. Model *Discovery Learning* membuat siswa aktif dalam pembelajaran, pada langkah pengumpulan data dan pengolahan data siswa diminta untuk mengemukakan permasalahan sendiri dan merumuskan permasalahan tersebut, dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran langsung, seperti menemukan sebuah konsep dan menyelidiki konsep yang ditemukan, sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri berdasarkan kerangka pembelajaran yang diberikan guru. Menurut Wati & Efendi (2022) langkah-langkah yang terdapat pada model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut: (1) stimulasi, siswa diberikan suatu stimulasi yang membuat rasa ingin tahu siswa tinggi, (2) *problem statement*, siswa mengidentifikasi sebuah permasalahan mengenai materi yang telah dipelajari, (3) *data collecting*, siswa mengumpulkan informasi, (4) *data processing*, pada tahapan ini siswa diminta untuk mengolah informasi, (5) *verification*, siswa mempresentasikan hasil temuan, dan siswa lainnya menanggapi, (6) *generalization*, siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena penerapan model *Discovery Learning* digabungkan dengan penggunaan multimedia seperti media konkret, ppt, video pemantik yang berkaitan dengan materi, dan wordwall. Adanya penggunaan multimedia dalam model *Discovery Learning* dapat membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajaran IPAS, media yang dapat digunakan meliputi media visual, audio, konkret, dan salah satu yang menjadi alternatif yaitu multimedia. Multimedia adalah kombinasi dari teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau digital lainnya (Rachmadtullah, dkk, 2018). Guru memfasilitasi komputer sebagai multimedia dalam pembelajaran dengan menggunakan komputer untuk menayangkan ppt, video pemantik, dan *wordwall* dalam pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran juga dapat diukur berdasarkan tingkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa, dan dipengaruhi oleh pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa mencapai hasil yang baik, namun apabila hasil belajar siswa rendah maka proses pembelajaran dianggap kurang berhasil. Oleh karena itu hasil belajar penting digunakan dalam penelitian karena, keberhasilan guru dalam mengajar dapat dinilai melalui hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Pejagoan karena di SD Negeri 2 Pejagoan khususnya di kelas IVB hasil belajar IPAS masih rendah, belum adanya penggunaan media pembelajaran, penggunaan model pembelajaran belum optimal dalam pembelajaran IPAS di kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan, terdapat tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model

*Discovery Learning* dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2024/2025; (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia pada pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2024/2025; (3) meningkatkan hasil belajar IPAS dengan penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia tentang Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2024/2025; (4) mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemukan pada penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku kaya budaya pada siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2024/2025.

### METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kolaborasi. Penelitian tindakan kelas kolaboratif, merupakan penelitian yang dilakukan oleh dua peneliti atau lebih, mulai dari pembuatan proposal, pelaksanaannya, dan menyusun proposal (Arikunto, 2015). Terdapat tiga siklus dan lima pertemuan dalam penelitian ini, setiap siklus memiliki empat tahapan yang sama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan bekerja sama dengan guru kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan, guru sebagai pelaksana tindakan, dan peneliti sebagai perancang tindakan. Sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian tindakan kelas yaitu siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan, yang terdiri dari 12 siswa terdapat 8 siswi perempuan dan 4 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2025.

Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif mencakup hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan pada mata pelajaran IPAS. Data kualitatif mencakup penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia serta keterampilan berpikir kritis siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Penelitian ini menggunakan uji validitas berupa triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data menurut Miles & Huberman (Zulfirman, 2022) mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Aspek yang diukur dalam indikator capaian penelitian adalah penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia, peningkatan keterampilan berpikir kritis, dan ketuntasan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia pada siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan dengan indikator ketuntasan 85%.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Multimedia

Pembelajaran dengan penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia yang terdiri dari 6 langkah-langkah sebagai berikut: (1) stimulasi dengan multimedia, pada tahapan ini dilakukan dengan media video pemantik yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas, guru menayangkan video dan siswa mengamati video tersebut, setelah mengamati video pemantik siswa diberi pertanyaan stimulus berupa pertanyaan yang berkaitan dengan video yang akan dianalisis siswa; (2) identifikasi masalah berdasarkan stimulasi dengan multimedia, siswa diminta untuk merumuskan masalah dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan video pemantik yang berkaitan dengan materi tentang Indonesiaku Kaya Budaya, dan guru memberikan penguatan berupa materi yang ditayangkan melalui media *power point* mengenai materi yang dibahas, untuk memperkuat identifikasi masalah yang telah

dilakukan oleh siswa; (3) pengumpulan data melalui LKPD, tahapan ini guru mengarahkan siswa untuk dibagi dalam beberapa kelompok belajar dengan acak, dan diarahkan untuk mengumpulkan data melalui LKPD yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas tentang Indonesiaku Kaya Budaya yang dibuat oleh peneliti dan dibagikan oleh guru. Siswa mengumpulkan data melalui LKPD secara berkelompok dan menuliskan jawabannya di LKPD yang tersedia; (4) pengolahan data melalui LKPD, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan di LKPD tersebut berdasarkan informasi yang sudah didapatkan melalui penguatan materi dari ppt yang dijelaskan oleh guru, dan guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan mengerjakan LKPD, dan memahami pertanyaan yang terdapat di LKPD saat pengolahan data; (5) pembuktian dengan kegiatan presentasi dengan multimedia, pada tahapan ini siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, guru memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri untuk mempresentasikan hasil diskusinya, dan siswa lain yang tidak presentasi memberikan tanggapan mengenai hasil diskusi kelompok lain, dan guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi kelompok; (6) penarikan kesimpulan dengan multimedia, guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai pembelajaran. Penarikan kesimpulan juga dilakukan menggunakan media konkret berupa kain batik dan kebaya yang bertujuan untuk memperkuat materi pembelajaran, Kesimpulan yang dihasilkan berupa pendapat siswa dan guru mengenai materi yang dibahas dan diperkuat dengan hasil dari LKPD yang sudah dikerjakan siswa. Guru juga melakukan refleksi pembelajaran dengan menggunakan media wordwall serta melakukan evaluasi untuk menguji pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

**Tabel 1. Perbandingan Antar siklus Hasil Penerapan Model Discovery Learning dengan Multimedia terhadap Guru dan Siswa**

NO	Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
		%	%	%	%	%	%
1	Stimulasi dengan Multimedia	88,30	84,37	89,06	88,28	92,18	90,62
2	Identifikasi Masalah Berdasarkan Stimulasi dengan Multimedia	85,94	79,00	86,69	86,72	93,68	92,18
3	Pengumpulan Data melalui LKPD	89,10	87,50	89,84	87,50	92,18	90,62
4	Pengolahan Data Melalui LKPD	84,37	84,37	85,94	87,50	89,07	87,50
5	Pembuktian dengan Kegiatan Presentasi dan Multimedia	88,28	81,25	89,84	86,71	90,62	89,06
6	Penarikan Kesimpulan dengan Multimedia	90,62	86,00	91,87	86,25	93,75	90,00
Rata-rata		87,76	83,75	88,87	87,16	91,91	90,00

Berdasarkan Tabel 4.20, diketahui hasil observasi pembelajaran mengenai penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia mengalami peningkatan pada siklus I sampai siklus III. Observasi pada siklus I terhadap guru memiliki persentase rata-rata sebesar 87,76%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata sebesar 88,87%, dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III dengan rata-rata



sebesar 91,91%. Observasi pada siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh rata-rata 83,75%, kemudian meningkat pada siklus II diperoleh rata-rata 87,16%, dan meningkat menjadi 90,00 pada siklus III. Adanya peningkatan persentase rata-rata hasil observasi pembelajaran mengenai penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia karena setiap pertemuan dilakukan refleksi agar pertemuan selanjutnya lebih baik, permasalahan yang ditemukan disetiap siklus dan pertemuan dibuat solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut agar hasil pertemuan selanjutnya lebih baik, adanya peningkatan persentase mencerminkan pembelajaran yang berhasil dan berjalan optimal. Berdasarkan pendapat Khasinah (2021), Suwiti (2022), dan Marisyah & Sukma (2020) dapat disimpulkan bahwa terdapat enam Langkah model *Discovery Learning* seperti yang telah disajikan pada tabel. Partisipasi dan semangat belajar siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil pada proses pembelajaran, dan menyebabkan persentase hasil observasi pembelajaran dapat meningkat.

## 2. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

**Tabel 2 Analisis hasil observasi keterampilan berpikir kritis**

Indikator	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
Interpretasi	81,7	83,5	84,8	87,5	90,0
Analisis	80,4	82,8	83,3	86,4	87,1
Evaluasi	79,4	82,8	84,8	86,2	87,8
Inferensi	79,4	82,3	84,6	86,7	88,1
Rata-rata	80,2	82,8	84,3	86,7	88,2

Menurut Rahardian (2022) keterampilan berpikir kritis merupakan proses berpikir tingkat tinggi yang mencakup kegiatan menganalisis, mensintesis, memecahkan masalah, menarik kesimpulan, dan mengevaluasi. Keterampilan berpikir kritis siswa diukur melalui observasi aktivitas siswa saat mengerjakan LKPD secara berkelompok. Observasi dilaksanakan dengan mengamati 4 indikator yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi yang berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis siswa saat pengerjaan LKPD. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil observasi keterampilan berpikir kritis setiap siklusnya mengalami peningkatan persentase rata-rata. Persentase rata-rata hasil observasi keterampilan berpikir kritis pada siklus I pertemuan 1 sebesar 80,2%, dan pada pertemuan 2 sebesar 82,8%, pada siklus I mengalami peningkatan tetapi belum memenuhi indikator capaian penelitian sebesar 85%. Pada siklus II pertemuan 1 terdapat rata-rata sebesar 84,3% dan meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase rata-rata sebesar 86,7%. Siklus III memiliki persentase rata-rata sebesar 88,2%, dan telah memenuhi indikator capaian penelitian.

Keterampilan berpikir kritis siswa juga diukur melalui tes yang dikerjakan siswa setelah kegiatan pembelajaran, perbandingan peningkatan hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa antarsiklus disajikan pada Tabel 3:

**Tabel 3. Analisis Hasil Tes Keterampilan Berpikir Kritis**

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
	Posttest	Posttest	Posttest
Interpretasi	79,8	83,3	85,4
Analisis	81,2	83,4	85,5
Evaluasi	76,0	85,5	86,2
Inferensi	80,6	82,6	87,5
Rata-rata	79,4	83,7	86,2

Keterampilan berpikir kritis siswa diukur melalui tes evaluasi/*posttest* yang dikerjakan setelah kegiatan pembelajaran, berdasarkan tabel 4.22, dapat diketahui

bahwa hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan persentase rata-rata hasil. Persentase rata-rata hasil tes keterampilan berpikir kritis pada siklus I sebesar 79,4% belum memenuhi indikator capaian penelitian sebesar 85%. Pada siklus II terdapat rata-rata sebesar 83,7%, mengalami peningkatan dari siklus I tetapi belum memenuhi indikator capaian penelitian. Siklus III mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, dan memiliki persentase rata-rata sebesar 86,2% memenuhi indikator capaian penelitian sebesar 85%.

### 3. Hasil Belajar IPAS Tentang “Indonesiaku Kaya Budaya”

**Tabel 4. Analisis Hasil Belajar IPAS Siklus I, II, dan III**

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
95-100	-	-	-	8,3	8,3
85-94	16,7	41,7	66,7	66,7	75,0
75-84	58,3	33,3	25,0	16,7	16,7
65-74	16,7	16,7	8,3	8,3	-
55-64	8,3	8,3	-	-	-
<54	-	-	-	-	-
Nilai tertinggi	90	90	90	95	95
Nilai terendah	60	60	70	70	80
Rata-rata	76,7	80,8	83,3	85,4	87,1
Siswa tuntas	9	9	11	11	12
Siswa belum tuntas	3	3	1	1	-

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPAS setiap siklusnya mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar. Persentase rata-rata hasil belajar siklus I pertemuan 1 sebesar 76,7%, dan pada pertemuan 2 sebesar 80,8%. Pada siklus II pertemuan 1 terdapat rata-rata sebesar 83,3% dan meningkat pada pertemuan 2 dengan persentase rata-rata sebesar 85,4%. Siklus III memiliki persentase rata-rata sebesar 87,1%. Hasil belajar yang mengalami peningkatan setiap siklusnya disebabkan karena adanya refleksi yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran agar mendapatkan pembelajaran yang sesuai target. Berdasarkan hasil belajar pada siklus I, II, dan III, terdapat hasil bahwa pembelajaran dengan penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia mampu meningkatkan hasil belajar IPAS. Meningkatnya hasil belajar IPAS telah menggambarkan efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* dengan multimedia. Keunggulan model ini secara umum yaitu: 1) peserta didik dapat mengaktifkan pengetahuannya sendiri seperti mengaitkan materi dengan pengetahuan yang telah dimiliki dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, (2) peserta didik dapat mengungkapkan pengetahuannya sendiri dengan menggabungkan informasi yang diperoleh dari langkah pengumpulan data dan pengolahan data, (3) membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung untuk merumuskan masalah, (4) melibatkan siswa dalam pembelajaran langsung dengan menganalisis pertanyaan stimulus dan menyelesaikan LKPD pada langkah pengumpulan data dan pengolahan data, (5) siswa dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri yang ditemukan saat mengerjakan LKPD dan diselesaikan melalui kegiatan diskusi bersama temannya, dan membuat kesimpulan berdasarkan pendapat mereka.

Alasan mengapa pembelajaran IPAS dapat meningkat setelah diterapkannya media *Discovery Learning* dengan multimedia, yaitu: (1) stimulasi dengan multimedia, pada tahapan stimulasi dengan multimedia dilakukan dengan menggunakan media video pemantik, setelah mengamati video pemantik siswa diberi pertanyaan stimulus yang berkaitan dengan video tersebut. Sapriyah (2019) berpendapat bahwa penggunaan media pada tahap awal pembelajaran dapat membantu keefektifan proses

pembelajaran dan penyampaian isi materi pelajaran yang akan dipelajari; (2) identifikasi masalah berdasarkan stimulasi dengan multimedia, siswa diminta untuk merumuskan masalah berdasarkan video pemantik dan pertanyaan stimulus, menurut Marisya & Sukma (2020) siswa melakukan identifikasi masalah berdasarkan permasalahan yang dihadapi; (3) pengumpulan data melalui LKPD, guru mengarahkan siswa untuk dibagi dalam beberapa kelompok belajar, dan diarahkan untuk mengumpulkan data melalui LKPD yang telah dibagikan oleh guru. Siswa mengumpulkan data melalui LKPD, pengumpulan data dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur untuk menjawab pertanyaan (Anifatussaro. R., & Erman., 2019); (4) pengolahan data melalui LKPD, siswa diminta untuk mengolah data berdasarkan informasi yang telah didapatkan, dan guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan saat pengolahan data, menurut Safitri, dkk (2022) pengolahan data merupakan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mengolah data atau informasi yang sudah didapatkannya; (5) pembuktian dengan kegiatan presentasi dengan multimedia, siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan siswa lain yang tidak persentasi memberikan tanggapan mengenai hasil diskusi kelompok lain, hal ini sejalan dengan Kemendikbud (2013) langkah pembuktian bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah; (6) penarikan kesimpulan dengan multimedia, guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai pembelajaran, tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPAS karena membuat siswa dapat belajar secara aktif, mandiri, dan mengemukakan pemahaman sendiri berdasarkan diskusi maupun analisis yang dilakukan melalui langkah-langkah model *Discovery Learning*. Penggabungan dengan multimedia membuat siswa lebih mudah memahami konsep dalam IPAS tentang Indonesiaku Kaya Budaya, seperti kearifan lokal dan keragaman budaya. Penelitian ini menjadi penting dilakukan karena belum banyak penelitian yang secara spesifik menggabungkan model *Discovery Learning* dengan multimedia dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

#### **4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Multimedia**

Kendala yang ditemukan dalam penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia pada siklus I, II, dan III, yaitu: (1) siswa masih pasif dalam merumuskan masalah berdasarkan video yang ditayangkan, (2) kelas tidak kondusif sehingga siswa kurang responsif, (3) guru kurang optimal dalam membimbing siswa saat pengolahan data pada LKPD, (4) masih terdapat siswa yang pasif saat guru memberikan pertanyaan pada langkah stimulasi, (5) terdapat siswa yang mengosongkan jawaban soal evaluasi, dan (6) terdapat siswa yang bercanda dengan temannya saat guru sedang menjelaskan materi menggunakan PPT. Masih terdapat kendala dalam penggunaan model *Discovery Learning* dengan multimedia karena, terdapat faktor guru belum optimal dalam pembelajaran, tetapi adanya perbaikan setiap siklusnya, membuat pembelajaran lebih optimal dan pada siklus III tidak terdapat kendala.

Adapun solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru perlu memberikan siswa penekanan berupa dorongan atau arahan yang jelas agar siswa lebih aktif berpartisipasi, dan lebih fokus saat pembelajaran, (2) guru melakukan *ice breaking*, seperti mengajak siswa untuk tepuk semangat, atau bisa dengan mengadakan permainan yang bisa membangkitkan semangat siswa, (3) guru harus lebih responsif terhadap pemahaman siswa, dan pertanyaan atau pendapat siswa dalam membimbing siswa saat pengolahan data, (4) guru lebih aktif memberikan penekanan berupa dorongan yang digunakan agar siswa



merasa lebih percaya diri, dan tertantang untuk berbicara dan mau menjawab pertanyaan, (5) guru menanyakan kesulitan dan memberikan motivasi Intrinsik (dari dalam diri siswa) dengan menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa untuk mengerjakan soal, dan (6) guru menegur agar siswa tidak bercanda saat pelajaran dan meminta siswa untuk fokus kembali dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

### SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia, yaitu: (a) stimulasi dengan multimedia, (b) identifikasi masalah berdasarkan stimulasi dengan multimedia, (c) pengumpulan data melalui LKPD, (d) pengolahan data melalui LKPD, (e) pembuktian dengan kegiatan presentasi dengan multimedia, dan (f) penarikan kesimpulan dengan multimedia. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 87,76%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata sebesar 88,87%, dan siklus III sebesar 91,91%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I memiliki persentase rata-rata sebesar 83,75%, siklus II persentase rata-rata sebesar 87,16%, dan mengalami peningkatan pada siklus III dengan persentase rata-rata sebesar 90,00%; (2) penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IVB SD Negeri 2 Pejagoan, terdapat hasil pada siklus I memiliki persentase rata-rata sebesar 81,5%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 85,5%; dan siklus III memiliki persentase sebesar 88,2%. Hasil *posttest* pada siklus I dengan persentase sebesar 79,4%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 83,7%, dan siklus III memiliki persentase rata-rata 86,2%; (3) penerapan model *Discovery Learning* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, persentase rata-rata siklus I sebesar 78,75%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata sebesar 84,35, dan siklus III sebesar 87,1%; (4) Terdapat 6 kendala yang ditemukan, salah satu kendala yang sering ditemukan yaitu kelas tidak kondusif sehingga siswa kurang responsif, solusinya yaitu guru lebih responsif dan membimbing siswa saat pengolahan data.

Topik yang dapat dibahas oleh peneliti selanjutnya apabila ingin membahas model *Discovery Learning*, multimedia, pembelajaran IPAS, materi Indonesiaku Kaya Budaya yaitu : penerapan model *Discovery Learning* berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman budaya nusantara di sekolah dasar pada pembelajaran IPAS tentang Indonesiaku Kaya Budaya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ampo, I. (2021). Pemanfaatan media dan sumber belajar abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93-112.  
<https://doi.org/10.24239/pdq.Vol9.Iss2.72>
- Ariadila, S. N., dkk. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Arikunto, S. (2015). Penelitian Tindakan Kelas edisi. *Jakarta: Bumi Aksara*
- Gumilar, G., dkk. (2023). Urgensi penggantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 153.
- Khasinah, S. (2021). Discovery learning: definisi, sintaksis, keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-413.  
<http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>

- Kurikulum, B. S., & Ristek, A. P. K. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A-fase C untuk SD. Mi/Program Paket A.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep model *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189-2198.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.697>
- Masrinah, E. N., dkk. (2019). *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 925.
- Nafisa, D., & Wardono, W. (2019). Model pembelajaran discovery learning berbantuan multimedia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 856.
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skill) Dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2), 88.
- Rachmadtullah, R. M. S. Z., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: study on learning in elementary education. *Int. J. Eng. Technol*, 7(4), 2051-2053.
- Rahmawati, P., dkk. (2019). BERPIKIR KRITIS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 48.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 473.
- Suwiti, I. K. (2022). Implementasi model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(4), 630.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6204383>
- Syamsiani, S. (2022). Peran Multimedia untuk Pembelajaran dan Berbagai Bidang di Sekolah Dasar. Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 61-70.  
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i3.433>
- Wati, L., & Efendi, N. (2022). Studi Literature Penerapan Discovery Learning Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12688.  
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10517>