

Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD

Nur Vina Safitri, Wahyono

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
nur.vina@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2025

approved 21/11/2025

published 23/12/2025

Abstract

Critical thinking skills equip students in problem solving, making decisions and achieving optimal learning outcomes. The study aimed to (1) describe Discovery Learning using Interactive Powerpoint, (2) enhance critical thinking skills, and (3) improve learning outcomes. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles. The subjects were a teacher and students of fourth grade at SD Negeri 1 Sidoharum. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed the steps of Discovery Learning using Interactive Powerpoint were: (a) stimulation using interactive powerpoint, (b) problem identification using interactive powerpoint, (c) data collection, (d) data processing, (e) verification using interactive powerpoint, and (f) generalization using interactive powerpoint. Students' critical thinking skills were 74.28% in the first cycle, 82.45% in the second cycle, and 87.26% in the third cycle. Learning outcomes were in the first cycle, 86.54% in the second cycle, and 92.31% in the third cycle. It concludes that the application of the Discovery Learning model can improve critical thinking skills and IPAS learning outcomes in fourth grade students of SD Negeri 1 Sidoharum in the 2024/2025 school year.

Keywords: *Discovery Learning, Interactive Powerpoint, Critical Thinking Skills, Learning Outcomes, Social and Natural Science*

Abstrak

Keterampilan berpikir kritis membekali siswa dalam pemecahan masalah, membuat keputusan serta mencapai hasil belajar yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif, (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan (3) meningkatkan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas kolaboratif dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Powerpoint* interaktif dilaksanakan dengan langkah-langkah: (1) pemberian rangsangan berbantuan *powerpoint* interaktif, (2) identifikasi masalah berbantuan *powerpoint* interaktif, (3) pengumpulan data, (4) pengolahan data, (5) pembuktian berbantuan *powerpoint* interaktif, dan (6) menarik kesimpulan berbantuan *powerpoint* interaktif. Keterampilan berpikir kritis siswa pada siklus I = 74,28%, siklus II = 82,45%, dan siklus III = 87,26%. Hasil belajar siklus I = 86,54%, siklus II = 92,31%, dan siklus III = 92,31%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: *Discovery Learning, Powerpoint Interaktif, Keterampilan Berpikir Kritis, Hasil Belajar, IPAS*



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

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini menjadi harapan bangsa untuk mampu menjadikan Indonesia yang lebih maju dan menciptakan generasi yang unggul. Mutu atau kualitas pendidikan harus ditingkatkan demi memajukan suatu bangsa dan untuk menyiapkan generasi dalam menghadapi tantangan abad 21. Implementasi kurikulum pendidikan saat ini berfokus pada kurikulum merdeka. Pada pembelajaran kurikulum merdeka terjadi beberapa pembaharuan dari kurikulum sebelumnya salah satunya pada pembelajaran IPAS. IPAS merupakan penggabungan mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang secara konten mengkaji tentang alam dan interaksi manusia (Septiana & Winangun, 2023). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa pada konsep terkait ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks.

Sesuai dengan tuntutan abad 21, siswa diharapkan memiliki keterampilan dasar yang harus dikuasai agar siap bersaing dalam tuntutan era globalisasi yang semakin maju. Seperti yang dijelaskan oleh Astutik & Hariyati (2021) bahwa penanaman keterampilan abad 21 bertujuan agar peserta didik mampu tumbuh menjadi manusia yang aktif, pemikir dan terampil serta sadar dalam menghadapi informasi, pengetahuan dan teknologi. Keterampilan abad 21 berfokus pada 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaboration, dan Communication*) (Thornhil-Miller, 2023). Keterampilan yang perlu ditekankan di jenjang sekolah dasar salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis karena untuk membangun kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dinamika kehidupan dengan pemecahan suatu masalah dan pengambilan keputusan secara tepat dan bijaksana. Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan mengolah dan mengevaluasi informasi dengan objektif, serta mengambil keputusan yang tepat (Ariadila, dkk., 2023). Keterampilan ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar karena membuat siswa lebih memahami dan menguasai materi lebih baik. Hasil belajar adalah kompetensi dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menempuh jangka waktu tertentu proses pembelajaran (Molstad & Karseth, 2019).

Namun kenyataannya, masih banyak siswa yang belum terasah keterampilan berpikir kritisnya dalam menghadapi permasalahan yang berdampak pada hasil belajar menjadi kurang optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum diperoleh informasi bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru sudah menerapkan model namun belum memaksimalkan dalam menerapkan model pembelajaran. Guru sudah pernah menggunakan media *powerpoint* namun belum pernah menggunakan media *powerpoint* interaktif yang memadukan beberapa unsur di dalamnya seperti penggunaan *hyperlink* dalam slidennya yang dapat menumbuhkan respon aktif siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan data nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) IPAS siswa kelas IV tahun ajaran 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata kelas 69,88, dari 26 siswa dengan 46% atau sebanyak 12 siswa telah mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sementara 54% atau sebanyak 14 siswa yang belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memenuhi standar KKTP, sehingga hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum perlu ditingkatkan. Peneliti juga melakukan analisis data dari hasil tes berpikir kritis. Hasil menunjukkan rata-rata persentase keterampilan berpikir kritis siswa sebesar 60,10%. Dilihat dari hasil persentase tiap indikator yaitu: (1) interpretasi 65,38%, (2) analisis 60,58%, (3) evaluasi 54,81%, dan (4) inferensi 59,62%, sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum pada pembelajaran IPAS tergolong rendah sehingga perlu ditingkatkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka diperlukan adanya solusi agar kegiatan pembelajaran berjalan optimal, menyenangkan, serta siswa terlibat aktif sehingga keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar semakin meningkat. Adapun

beberapa alternatif penerapan model untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa diantaranya: *problem based learning*, *project based learning*, *problem posing*, *discovery learning*, *inkuiri terbimbing*, dan *group investigation* (Firdausi, dkk., 2021). Model pembelajaran yang meningkatkan partisipasi aktif, berpusat pada siswa, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis salah satunya ialah model *Discovery Learning* (Dhea & Masniladevi, 2023). *Discovery Learning* adalah model yang dalam prosesnya guru tidak memberikan kesimpulan atau hasil akhir secara langsung materi yang diajarkan, tetapi memberikan ruang kepada siswa untuk mencari dan menemukan sebuah konsep, sebagai hasilnya proses pembelajaran akan lebih bermakna dan hasil belajar yang diperoleh mudah diingat oleh siswa dan tidak mudah dilupakan (Prasasty & Utaminingtyas, 2020). Dengan penerapan model *Discovery Learning*, diharapkan siswa mampu belajar aktif dan mandiri dalam memahami konsep-konsep yang terkait dengan materi. Aktivitas menemukan konsep-konsep baru pada model ini dapat mengasah keterampilan berpikir siswa karena meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam. Hal ini membuat pengetahuan yang didapatkan akan melekat dalam ingatan mereka.

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting untuk mendukung proses pembelajaran seperti media *powerpoint* interaktif. Media *powerpoint* interaktif adalah media yang menggabungkan materi dengan gambar dan video serta dilengkapi kuis yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar (Elisah & Saputra, 2023). Penggunaan media *powerpoint* Interaktif melibatkan interaksi dengan slide interaktif yang memanfaatkan *hyperlink* agar pembelajaran tidak hanya berjalan satu arah sehingga dapat menumbuhkan respon dan keaktifan siswa dalam berpendapat serta dengan menyajikan suatu permasalahan pada media *Powerpoint* interaktif dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum tahun ajaran 2024/2025?, (2) Apakah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum tahun ajaran 2024/2025?, (3) Apakah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum tahun ajaran 2024/2025?.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum, (2) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum, (3) Meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum.

METODE

Pendekatan penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas kolaborasi. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang menggambarkan proses dari awal diberikan tindakan sampai akhir tindakan dengan memaparkan hubungan sebab akibat dari tindakan dan dampak yang ditimbulkan dari perlakuan tersebut (Arikunto, dkk., 2015). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan siklus I dan II dilaksanakan sebanyak dua pertemuan sedangkan siklus III dilaksanakan sebanyak satu pertemuan.

Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum tahun ajaran 2024/2025.

Data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS mengenai kebutuhan manusia siswa kelas IV SD N 1 Sidoharum. Sedangkan data kualitatif berupa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator capaian penelitian ini yaitu penerapan langkah-langkah model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif, peningkatan keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar setelah penerapan langkah-langkah model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif dengan persentase yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Discovery Learning* berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif yang dilaksanakan meliputi beberapa tahap yaitu: (1) *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan berbantuan media *powerpoint* interaktif), (2) *problem statement* (identifikasi masalah berbantuan media *powerpoint* interaktif), (3) *data collection* (pengumpulan data), (4) *data collection* (pengolahan data), (5) *verification* (pembuktian berbantuan media *powerpoint* interaktif), dan (6) *generalization* (menarik kesimpulan berbantuan media *powerpoint* interaktif). Langkah pembelajaran ini sejalan dengan pendapat Rini & Desyandri (2020).

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Penerapan Model *Discovery Learning* terhadap Guru dan Siswa

No	Langkah Kegiatan	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %	Guru %	Siswa %
1.	Stimulasi berbantuan media <i>powerpoint</i> interaktif	85,42	85,42	91,67	89,58	95,83	91,67
2.	Identifikasi masalah berbantuan media <i>powerpoint</i> interaktif	83,33	79,17	87,50	84,72	91,67	91,67
3.	Pengumpulan data	81,94	76,39	86,11	86,11	88,89	88,89
4.	Pengolahan data	83,33	77,08	87,50	81,25	91,67	91,67
5.	Pembuktian berbantuan media <i>powerpoint</i> interaktif)	81,94	79,17	88,89	87,50	94,44	94,44
6.	Menarik kesimpulan berbantuan media <i>powerpoint</i> interaktif	87,50	81,25	89,58	85,42	95,83	91,67
Rata-rata		83,91	79,75	88,54	85,76	93,06	91,67

Peneliti melaksanakan pengamatan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif. Terdapat

enam langkah dalam menerapkan *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* Interaktif yang telah diterapkan:

a. Stimulation (Stimulasi/Pemberian Rangsangan Berbantuan Media Powerpoint Interaktif)

Pada langkah pemberian stimulasi/rangsangan berbantuan media *powerpoint* interaktif, hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 85,42%, siklus II sebesar 91,67%, dan siklus III sebesar 95,83%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 85,42%, siklus II sebesar 89,58, dan siklus III sebesar 91,67%. Pada langkah ini, guru mengondisikan siswa dan memberikan stimulasi atau rangsangan berbantuan media *powerpoint* interaktif dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa untuk mendorong rasa keingintahuan siswa. Stimulasi dilakukan berbantuan media *powerpoint* interaktif agar pembelajaran lebih terarah dan mendorong rasa keingintahuan siswa. Hal ini didukung dengan pendapat Novitasari dan Laili (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif bertujuan agar pembelajaran lebih terarah, membantu siswa memahami konsep atau materi, serta untuk mendorong rasa keingintahuan siswa pada tahap stimulasi.

b. Problem Statement (Identifikasi Masalah Berbantuan Media Powerpoint Interaktif)

Pada langkah identifikasi masalah berbantuan media *powerpoint* interaktif, hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 83,33%, siklus II sebesar 87,50%, dan siklus III sebesar 91,67%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 79,17%, siklus II sebesar 84,72%, dan siklus III sebesar 91,67%. Pada langkah ini, guru menyajikan suatu permasalahan dan membimbing siswa untuk merumuskan masalah dengan tanya jawab dan membimbing siswa untuk mendapatkan jawaban sementara. Menurut Maulina & Mayandri (2022) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dihadapi dapat membantu siswa agar terbiasa dalam menemukan atau mengenali suatu masalah.

c. Data Collection (Pengumpulan Data)

Pada langkah pengumpulan data, hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 81,94%, siklus II sebesar 86,11%, dan siklus III sebesar 88,89%. Sedangkan observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 76,39%, siklus II sebesar 86,11%, dan siklus III sebesar 88,89%. Pada langkah ini, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, mengarahkan siswa untuk mengumpulkan data dengan mencari sumber yang relevan dan guru memfasilitasi dalam pengumpulan data melalui pengamatan. Menurut Sunarto & Amalia (2022) *data collection* atau pengumpulan data yaitu siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang relevan guna membuktikan hipotesis.

d. Data Processing (Pengolahan Data)

Pada langkah pengolahan data, hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 83,33%, siklus II sebesar 87,50%, siklus III sebesar 91,67%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 77,08%, siklus II sebesar 81,25%, dan siklus III sebesar 91,67%. Pada langkah ini, guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi kelompok dan membimbing siswa untuk mengolah data atau informasi yang telah diperoleh. Menurut Yuliana (2018) *data processing* atau pengolahan data ialah kegiatan yang dilakukan untuk mengolah suatu data atau informasi yang sebelumnya telah diperoleh siswa.

e. **Verification (Pembuktian Berbantuan Media Powerpoint Interaktif)**

Pada langkah pembuktian berbantuan media *powerpoint* interaktif, hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 81,94%, siklus II 88,89%, dan siklus III sebesar 94,44%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 79,17%, siklus II sebesar 87,50%, dan siklus III sebesar 94,44%. Pada langkah ini, guru membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya, mengarahkan siswa untuk menanggapi presentasi kelompok, dan memberikan kuis untuk membuktikan dan menguatkan jawaban siswa berbantuan media *powerpoint* interaktif. Kuis yang disajikan menunjukkan jawaban benar atau salah dengan tampilan gambar emoticon senang dan sedih, sound effect tepuk tangan dan disertai penjelasan. Keterpaduan beberapa unsur seperti teks, suara, gambar, dan animasi dapat membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Lestari, dkk. (2021) siswa melakukan pembuktian (*verification*) dengan mempresentasikan hasil jawabannya dan guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

f. **Generalization (Menarik Kesimpulan Berbantuan Media Powerpoint Interaktif)**

Pada langkah menarik kesimpulan berbantuan media *powerpoint* interaktif, hasil observasi terhadap guru pada siklus I sebesar 87,50%, siklus II sebesar 89,58%, dan siklus III sebesar 95,83%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I sebesar 81,25%, siklus II sebesar 85,42%, dan siklus III sebesar 91,67%. Pada langkah ini, guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan secara umum dari materi yang dipelajari berbantuan media *powerpoint* interaktif dan memancing siswa untuk menyampaikan terkait hal yang sudah dipelajari. Guru membimbing siswa untuk mengerjakan soal evaluasi. Menurut Yuliana (2018) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi) adalah proses menarik atau membuat kesimpulan yang akan dijadikan sebagai prinsip umum.

2. Keterampilan Berpikir Kritis

Tabel 2. Peningkatan Hasil Tes Tertulis Keterampilan Berpikir Kritis

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Interpretasi	80,77%	85,10%	89,42%
Analisis	75,48%	82,69%	87,50%
Evaluasi	69,23%	79,81%	85,58%
Inferensi	71,64%	82,21%	86,54%
Rata-rata	74,28	82,45	87,26

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis IPAS siklus I, II, dan III selalu mengalami peningkatan. Peningkatan hasil tes keterampilan berpikir kritis dapat dilihat pada tabel 2, dengan perolehan rata-rata pada siklus I = 74,28% (C), siklus II = 82,45% (B), dan siklus III = 87,26% (B). Secara keseluruhan, tiap indikator mengalami peningkatan. Keterampilan berpikir kritis siswa diukur menggunakan tes tertulis dengan indikator interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi.

Pada indikator interpretasi siswa menguraikan permasalahan berdasarkan teks yang disajikan. Siswa diminta memahami dan menuliskan suatu permasalahan yang disajikan dengan menjelaskan maksud dari suatu masalah tersebut. Hal ini selaras dengan pendapat Hidayati, dkk. (2021) bahwa interpretasi adalah memahami dan menuliskan suatu permasalahan yang diberikan serta mampu memahami dengan tepat dan benar.

Pada indikator analisis, siswa menganalisis suatu masalah terkait hubungan antara pertanyaan dengan konsep yang ada. Indikator analisis melatih siswa untuk lebih memahami permasalahan berdasarkan konsep. Menurut Sarip dkk. (2022) indikator analisis dapat melatih siswa untuk memahami suatu konsep dengan mencari persamaan yang sesuai dengan permasalahan.

Pada indikator evaluasi, siswa menilai pernyataan atau solusi terhadap suatu permasalahan dengan alasannya. Siswa mengevaluasi tepat atau tidaknya solusi terhadap suatu permasalahan yang diberikan. Indikator evaluasi melatih siswa menemukan solusi yang tepat suatu permasalahan. Menurut Hidayati, dkk. (2021) evaluasi adalah mengambil langkah yang tepat dengan memberikan solusi yang tepat. Evaluasi juga dimanfaatkan dalam memunculkan pemikiran siswa untuk menilai dan menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan (Hidayati, dkk., 2021).

Pada indikator inferensi siswa membuat kesimpulan berdasarkan suatu informasi dan apa yang ditanyakan pada soal. Siswa membuat kesimpulan dari suatu informasi yang didapatkan berdasarkan ungkapan atau konteks penggunaannya. Menurut Sarip, dkk. (2022) indikator inferensi melatih siswa dapat menarik kesimpulan berdasarkan apa yang ditanyakan dengan tepat.

Berdasarkan hasil tes keterampilan berpikir kritis dari siklus I hingga sampai III terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Setyawan dan Kristanti (2021, hlm. 1081) bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, menurut Yulia dan Desyandri (2022, hlm. 1959) penggunaan media *powerpoint* interaktif efektif dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Susilowati, dkk. (2021) bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 1	Pert.2	Pert.1
	%	%	%	%	%
90-100	7,69	19,23	30,77	46,15	53,85
80-89	53,85	53,85	53,85	42,31	38,46
70-79	19,23	15,38	7,69	7,29	7,69
60-79	11,54	7,69	7,69	3,85	0
50-59	7,69	3,85	0	0	0
40-49	0	0	0	0	0
Rata-rata	74,23	78,46	81,92	85	87,31
Persentase tuntas	61,54	73,08	84,62	88,46	92,31

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar meningkat mulai dari siklus I hingga siklus III. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan melakukan *pretest* yang dikerjakan siswa sebelum dilakukan pembelajaran dan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran. Setelah melakukan tindakan, diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dengan hasil *posttest* mengalami peningkatan

dengan perolehan rata-rata siklus I = 67,31%, siklus II = 86,54%, dan siklus III = 92,31%.

Berdasarkan hasil *posttest* siswa yang sudah dilakukan dari siklus I hingga siklus III dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sudirama, dkk. (2021) bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Budianti, dkk. (2023) bahwa penggunaan media *Powerpoint* Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) langkah-langkah model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif yaitu: (a) *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan berbantuan media *powerpoint* interaktif), (b) *problem statement* (identifikasi masalah berbantuan media *powerpoint* interaktif), (c) *data collection* (pengumpulan data), (d) *data processing* (pengolahan data), (e) *verification* (pembuktian berbantuan media *powerpoint* interaktif), dan (f) *generalization* (menarik kesimpulan berbantuan media *powerpoint* interaktif). Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* Interaktif terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya (2) penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil tes keterampilan berpikir kritis mengalami kenaikan pada setiap siklusnya (3) penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sidoharum tahun ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (20), 664-669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran Guru dan Strategi Pembelajaran dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Inspirasi manajemen pendidikan*, 9(3), 619-638.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Dhea, F. I., & Masniladevi (2023) Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11 (3), 797-810.
- Elisah, & Saputra, E. R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Pada Materi Organ Gerak Manusia Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 10(2), 232-245. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mudarissuna: Media 110 Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229-243. <https://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001>

- Lestari, D. E., Koeswanti, H. D., & Sadono, T. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 842-849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.841>.
- Maulina, D., & Mayandri, D. G. (2022). Pengembangan Model Discovery Learning Dengan Model Group Investigation Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 199-211.
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: The Role of Learning Outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
- Novitasari, N. A., & Laili, A. M. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas VIII. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 30-38. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.257>
- Prasasty, N., & Utaminingtyas, S. (2020). Penerapan Model Discovery Learning pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 57-64. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7932>
- Rini, & Desyandri. (2020). Analisis Langkah Model Discovery Learning dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8 (6), 124-137. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- Sarip, N., Kaharuddin, K., & Palloan, P. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Di SMAN 10 Makassar. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 18(3), 291. <http://ojs.unm.ac.id/jsdpf>
- Septiana, A. N., & Winangun, M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1), 43-54. : <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index>
- Setyawan, R. A., & Kristanti, H. S. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1076–1082. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.877>
- Sudirama, P. P., Japa, I. G. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 165-173. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36868>
- Sunarto, M. F., & Amalia, N. (2022). Penggunaan Model Discovery Learning guna Menciptakan Kemandirian dan Kreativitas Peserta Didik. *Bahtera*, 21(1), 94-100. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/>
- Susilowati, W., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2021). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Melalui Media *Powerpoint* Interaktif. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(2), 138-149.
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquisr, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*, 11(3), 54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>
- Yulia, R., & Desyandri. (2022). Efektivitas Media *Power Point* Interaktif Terhadap Hots Pada Era Society 5.0 Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1953–1963. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.499>