

## Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas VB SD Negeri 5 Panjer Tahun Ajaran 2022/2023

Laela Nugraheni, Ngatman, Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret  
laelann@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 12/11/2023

approved 12/12/2023

published 12/01/2024

---

### Abstract

*Applying the appropriate learning models and media make students active in learning activities. One of them is Discovery Learning using concrete media. The study aimed to improve natural science learning outcomes about phase transition through the implementation of Discovery Learning and concrete media. It was collaborative classroom action research. The subjects were 24 fifth grade students of SD Negeri 5 Panjer. The data were obtained from observations, interviews, and the scores of learning outcomes from students, teachers of fifth grade, and colleagues. The data collection techniques were test and non-test. Data collection tools were observation sheets, interviews, and evaluation questions. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The result indicated that the implementation of Discovery Learning and concrete media improved natural science learning outcomes about phase transition. The average percentages of learning outcomes were 81,25% in the first cycle, 89,59% in the second cycle, and 91,67% in the third cycle. It concludes that Discovery Learning and concrete media improve natural science learning outcomes about phase transition to fifth grade students of SD Negeri 5 Panjer in academic year of 2022/2023.*

**Keywords:** *Discovery Learning, concrete media, natural science*

### Abstrak

Penerapan model dan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah model *Discovery Learning* dengan media konkret. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang perubahan wujud benda pada siswa kelas VB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023 melalui penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret,. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan penelitian tindakan kelas kolaboratif di SD Negeri 5 Panjer pada kelas VB dengan siswa sebanyak 24 orang. Data pada penelitian diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan nilai hasil belajar dengan sumber data dari siswa dan guru kelas VB serta teman sejawat. Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Alat pengumpulan data yaitu lembar observasi, wawancara, dan soal evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar IPA tentang perubahan wujud benda melalui penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret. Rata-rata persentase hasil belajar pada siklus I = 81,25%, siklus II = 89,59%, dan siklus III = 91,67%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang perubahan wujud benda pada siswa kelas VB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** *Discovery Learning, media konkret, hasil belajar IPA*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia sehingga setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Alpian, Anggraeni, Wiharti dkk (2019) menjelaskan bahwa pendidikan memiliki peran sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa.

Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan informal, formal, dan nonformal. Syaadah, dkk (2022) menjelaskan bahwa pendidikan informal merupakan pendidikan yang diberikan oleh keluarga dan lingkungan. Kemudian pendidikan formal yakni jalur pendidikan terstruktur yang dilaksanakan di dalam sekolah dan memiliki jenjang atau tingkatan. Sedangkan pendidikan nonformal adalah pendidikan di luar sekolah yang pelaksanaannya secara terorganisir. Dalam pendidikan terdapat kurikulum yang digunakan sebagai acuan atau pedoman yang dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu hal yang diatur dalam kurikulum adalah mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa.

Mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di jenjang pendidikan dasar salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Wedyawati dan Lisa (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memupuk rasa ingin tahunya secara alamiah, meningkatkan kemampuan siswa dalam bertanya dan mencari jawaban mengenai suatu fenomena yang terdapat di alam berdasarkan bukti-bukti yang ada, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Dalam kegiatan pembelajaran IPA seharusnya diciptakan suasana yang menyenangkan supaya siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran (Yantol, Diplan, dan Kartini, 2018). Langkah yang dapat diambil guru adalah dengan memilih model serta media pembelajaran yang sesuai dengan harapan hasil belajar yang didapatkan siswa maksimal.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran IPA dan wawancara terhadap guru kelas VB SD Negeri 5 Panjer diperoleh informasi bahwa 1) ada siswa yang kurang antusias, 2) ada siswa yang masih berjalan-jalan saat kegiatan pembelajaran, 3) ada yang berbicara dengan siswa lain tentang hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, 4) guru lebih sering menggunakan satu model pembelajaran saja, 5) guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa video, dan 6) siswa lebih sering belajar secara individu dibandingkan berkelompok. Selain itu, didapatkan data nilai hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum tuntas atau belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada hasil PTS, persentase ketuntasan sebesar 54,17%. Selanjutnya pada hasil PAS, persentase ketuntasannya adalah 50%.

Penerapan model dan media oleh guru dirasa masih kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Maka dari itu diperlukan adanya perbaikan dengan melalui penerapan model dan media pembelajaran yang tepat. Model *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. *Discovery Learning* menurut Cruickshank (dalam Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016) berdasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif dari siswa dalam membangun pemahamannya. Menurut Ana (2018) *Discovery Learning* merupakan model dengan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah. Untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, maka model tersebut perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan salah satunya adalah media konkret. Safitri (2020) menjelaskan bahwa media konkret adalah benda asli yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh siswa sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang perubahan wujud benda pada siswa kelas VB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023 melalui penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas VB SD Negeri 5 Panjer. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu usaha dalam rangka mengamati kegiatan pembelajaran dengan pemberian suatu tindakan secara sengaja dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2013). Data pada penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil wawancara terhadap guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menerapkan model *Discovery Learning* dengan media konkret. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda. Sumber data dalam penelitian adalah siswa dan guru kelas VB SD Negeri 5 Panjer serta teman sejawat.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes. Teknik tes berupa tes evaluasi. Teknik nontes berupa observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Alat pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa serta soal evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menerapkan model *Discovery Learning* dengan langkah-langkah model yang dikemukakan oleh Marisya (2020) dan Syah (dalam Masykuri, 2019) yang kemudian disimpulkan menjadi (1) *stimulation*, (2) *problem statement*, (3) *data collection*, (4) *data processing*, (5) *verification*, dan (6) *generalization*. Model *Discovery Learning* tersebut didukung dengan penggunaan media konkret berupa alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan percobaan. Berikut hasil observasi penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret dan hasil belajar IPA tentang perubahan wujud benda pada siklus I, II, dan III.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Media Konkret Antarsiklus**

Langkah <i>Discovery Learning</i>	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
<i>Stimulation</i>	83,33	86,11	81,94	91,67	91,67	94,44	85,65	90,74
<i>Problem statement</i>	79,17	86,11	90,28	93,06	94,44	91,67	87,96	90,28
<i>Data collection</i>	77,78	75,00	90,28	88,89	91,67	88,89	86,57	84,26
<i>Data processing</i>	85,42	81,25	81,25	81,25	91,67	87,50	86,11	83,33
<i>Verification</i>	77,08	75,00	87,50	81,25	83,33	87,50	82,64	81,25
<i>Generalization</i>	87,50	87,50	87,50	87,50	91,67	91,67	88,89	88,89
Rata-rata	81,71	81,83	86,46	87,27	90,74	90,28	86,30	86,46

Berdasarkan tabel 1, hasil observasi pada guru di siklus I, II, dan III secara berturut-turut adalah 81,71%, 86,46%, dan 90,74%. Sedangkan hasil observasi pada siswa di siklus I, II, dan III secara berturut-turut adalah 81,83%, 87,27%, dan 90,28%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa persentase hasil observasi penerapan model

*Discovery Learning* pada guru dan siswa di siklus I, II, dan III mengalami peningkatan. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,75% dari 81,71% menjadi 86,46%. Kemudian di siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,28% dari 86,46% menjadi 90,74%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 5,44% dari 81,83% menjadi 87,27% dan untuk siklus II ke siklus III meningkat sebesar 3,01% dari 87,27% menjadi 90,28%.

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antarsiklus**

Aspek	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
Tuntas (%)	79,17	83,33	87,50	91,67	91,67
Belum Tuntas (%)	20,83	16,67	12,50	8,33	8,33
Rata-rata	79,96	75,42	81,46	84,58	81,88
Nilai Tertinggi	100	100	100	100	100
Nilai Terendah	46	40	60	55	40

Dari tabel 2, dapat diketahui bahwa persentase siswa yang tuntas di siklus I, II, dan III mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan persentase ketuntasan siswa sebesar 79,17% dengan rata-rata kelas 79,96. Nilai tertinggi pada pertemuan ini adalah 100 dan nilai terendah 46. Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua, persentase ketuntasannya sebesar 83,33% dengan rata-rata kelas 75,42. Nilai tertinggi dan terendah pada pertemuan kedua di siklus I ini berturut-turut adalah 100 dan 40. Pada siklus II pertemuan pertama, persentase ketuntasan siswa sebesar 87,50% dengan rata-rata kelas 81,46. Pada pertemuan ini, 100 adalah nilai tertinggi dan nilai terendahnya adalah 60. Kemudian di siklus II pertemuan kedua, persentase ketuntasan siswa sebesar 91,67% dengan rata-rata kelas 84,58. Nilai tertinggi dan terendah pada pertemuan kedua di siklus II ini secara berturut-turut yaitu 100 dan 55. Pada siklus III, persentase ketuntasan siswa adalah 91,67% dengan rata-rata kelas 81,88. Nilai tertinggi pada pertemuan ini yaitu 100 dan nilai terendahnya 40.

Dari ketiga siklus yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang perubahan wujud benda. Adawiyah, dkk. (2020) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu interaksi belajar dan mengajar secara menyeluruh. Hasil belajar ini mencakup 3 ranah, yaitu ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif. Pada penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar di ranah kognitif. Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian dikarenakan penerapan model *Discovery Learning* yang dilakukan sesuai dengan urutan langkah-langkahnya. Larasati (2020) mengatakan bahwa *Discovery Learning* sebagai cara belajar yang membuat siswa menjadi aktif melalui proses menemukan dan menyelidiki sendiri sehingga hasil yang didapatkan akan bertahan lama dalam ingatan serta tidak mudah dilupakan oleh siswa. Dengan belajar penemuan ini, siswa akan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi dengan melakukan percobaan sehingga akan timbul ketertarikan untuk memahami materi serta menguasai materi pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Kistian, Armanto, dan Sudrajat (2017) bahwa siswa akan mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi saat pembelajaran dengan *Discovery Learning* karena siswa akan lebih aktif dan mampu untuk bekerja sama sehingga akan saling mendukung agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Selain model pembelajaran, hasil yang didapatkan juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa media konkret dapat meningkatkan hasil belajar. Setyawan

(2020) menjelaskan bahwa media konkret adalah media nyata yang dapat dilihat, didengar, serta dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Shoimah (2020) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran konkret adalah segala alat atau benda nyata yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam kegiatan pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk melakukan pemecahan masalah. Selain itu, penggunaan media konkret ini menyebabkan siswa menjadi terlihat lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih memperhatikan guru. Media konkret tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa karena pada kegiatan pembelajaran IPA sebelumnya guru belum menggunakan media konkret. Arsita dan Dibia (2020) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media konkret maka siswa akan mengalami pengalaman langsung yang mengakibatkan daya ingat mereka akan materi yang dipelajari menjadi lebih baik. Dengan adanya daya ingat yang baik maka akan menambah pengetahuan dan nantinya akan berdampak pada hasil belajar yang menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus menemui beberapa kendala yaitu: (1) siswa belum aktif memberi dan menjawab pertanyaan serta mengemukakan pendapat, (2) siswa belum aktif saat kegiatan diskusi kelompok, dan (3) masih ada siswa yang bermain dengan temannya menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mukaramah, Kustina, dan Rismawati (2020) yang menjelaskan bahwa dengan diterapkannya model *Discovery Learning* maka akan timbul asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar padahal siswa yang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan. Sedangkan kelemahan media konkret menurut Akkan (Khairunnisa dan Ilmi, 2020) yakni siswa menjadi tidak fokus karena keberadaan media sehingga tidak mendengarkan instruksi dari guru. Selain itu, media juga bisa disalahgunakan untuk bermain. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru memberikan penguatan kepada siswa bahwa pendapat mereka tidak ada yang salah supaya rasa percaya diri tumbuh, (2) guru memberikan penguatan kepada siswa bahwa tugas kelompok adalah tanggung jawab tiap anggota, dan (3) guru memberikan teguran kepada siswa yang tidak memperhatikan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan media konkret melalui langkah-langkah (1) *stimulation*, (2) *problem statement*, (3) *data collection*, (4) *data processing*, (5) *verification*, dan (6) *generalization* dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang perubahan wujud benda pada siswa kelas VB SD Negeri 5 Panjer tahun ajaran 2022/2023. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu pada siklus I = 89,58%, siklus II = 93,75%, dan siklus III = 95,83%. Kendala yang ditemui pada penelitian yaitu: (1) siswa belum aktif memberi dan menjawab pertanyaan serta mengemukakan pendapat, (2) siswa belum aktif saat kegiatan diskusi kelompok, dan (3) masih ada siswa yang bermain dengan temannya menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru memberikan penguatan kepada siswa bahwa pendapat mereka tidak ada yang salah supaya rasa percaya diri tumbuh, (2) guru memberikan penguatan kepada siswa bahwa tugas kelompok adalah tanggung jawab tiap anggota, dan (3) guru memberikan teguran kepada siswa yang tidak memperhatikan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adawiyah, T. A., Harso, A., & Nassar, A. (2020). Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 4(1), 1-8.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 21-28.
- Arsita, D. R., & Dibia, K. (2020). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran group investigation berbantuan media konkret. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 262-269.
- Kamal, I. F., Suyanto, I., & Salimi, M. (2017). Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Konkret dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Energi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kalibagor Tahun Ajaran 2016/2017. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 5(3.1), 296-300.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media pembelajaran matematika konkret versus digital: Systematic literature review di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140.
- Kistian, A., Armanto, D., & Sudrajat, A. (2017). The effect of discovery learning method on the math learning of the V SDN 18 students of Banda Aceh, Indonesia. *British Journal of Education*, 5(11), 1-11.
- Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 39-47.
- Maharani, B. Y. (2017). Penerapan model pembelajaran discovery learning berbantuan benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5), 549-561.
- Marisyah, 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.
- Maskuri, M. (2019). Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN 2 Nusamangir. In *Prosiding Seminar Internasional Kolokium 2019*.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati, R. (2020). Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Mulyasa. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah, N., & Toyiba, F. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran aktif terhadap hasil belajar pada Madrasah Ibtidaiyah. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan media konkret. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155-163.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1-18.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal. Pema. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 125-131.
- Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

- Yantol, R., Diplan, D., & Kartini, N. H. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa dengan Model Pembelajaran Scramble-Media Visual Peserta Didik Kelas IV SDN 4 Panarung Tahun Pelajaran 2017/2018: Effort Increasing Learning Results with Scramble-Visual Media Learning Model on Participants 4th Grade 4th Panarung Elementary School Lesson Year 2017/2018. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 5(1), 27-31.
- Yulistiawati, N., Khoimatun, K., & Fatkhiyani, K. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 578-583.