ISSN: 2064-2035 REFLEKTIF: JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Vol. 3 No. 1 Oktober-Desember 2026

PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PENGADANG

Madinatuzzahrah[1], Feby Arief Nugroho[2], Yoga Pratama[3]

[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan

madinatuzzahrahzahrah@gmail.com[1], nugrohofeby@gmail.com[2], yogapratamarth23@gmail.com[3]

Abstract

This study aims to determine the effect of the Discovery Learning model on the Social Studies (IPS) learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 2 Pengadang. The background of this study is the low learning outcomes in Social Studies, which are caused by the use of less varied teaching methods, resulting in students being less active in the learning process. The Discovery Learning model was chosen because it encourages students to discover concepts independently through observing, collecting information, processing data, and drawing conclusions. This study employed a quantitative approach with an experimental research method. The research design used was a Pre-Experimental Design in the form of One Group Pretest–Posttest Design. The population of the study consisted of all third-grade students at SD Negeri 2 Pengadang, totaling 16 students. Data were collected using learning outcome tests administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of the Discovery Learning model. The collected data were analyzed using statistical tests, namely the normality test (Shapiro-Wilk) and hypothesis testing (paired sample t-test) with the assistance of SPSS. The results of the study indicate that there is a significant effect of the implementation of the Discovery Learning model on the Social Studies learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 2 Pengadang. This is evidenced by the improvement in students' average learning outcome scores from 61.2 in the pretest to 80.6 in the posttest, with the learning mastery percentage increasing from 0% to 87.5%. The paired sample t-test results showed a significance value of 0.000 (< 0.05), meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the Discovery Learning model can be used as an effective alternative teaching model to improve Social Studies learning outcomes in elementary school students.

Keywords: *Discovery Learning, Learning Outcomes, Social Studies, Third-Grade Students, Elementary School.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPS siswa yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Model *Discovery Learning* dipilih karena mampu mendorong siswa untuk menemukan sendiri konsep pembelajaran melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan

informasi, mengolah data, dan menarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest–Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan model *Discovery Learning*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji hipotesis (*paired sample t-test*) dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 61,2 pada *pretest* menjadi 80,6 pada *posttest*, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 87,5%. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model *Discovery Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Siswa Kelas III, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan dasar, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, keterampilan, serta kemampuan berpikir peserta didik. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sangat menentukan keberhasilan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan inti dari seluruh aktivitas pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode mengajar guru, serta model pembelajaran yang digunakan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan dan sikap sosial siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa tentang kehidupan sosial, lingkungan masyarakat, serta hubungan manusia dengan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, menumbuhkan sikap sosial, serta membentuk karakter siswa agar dapat berperan dengan baik dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun dalam kenyataannya, proses pembelajaran IPS di sekolah dasar masih sering menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti metode ceramah.

Metode ini cenderung membuat siswa menjadi pasif karena mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang dipelajari sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar serta membantu mereka memahami konsep pembelajaran secara lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model Discovery Learning. Model ini menekankan pada proses penemuan konsep oleh siswa melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, dan menarik kesimpulan. Dengan menggunakan model Discovery Learning, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari dan menemukan pengetahuan sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS serta meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Jerome Brunner (Hosnan, 2014), model discovery learning adalah model yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Model ini mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri dan menyelidiki sendiri, sehingga akan diperoleh hasil yang akan bertahan lama dalam ingatan serta tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Proses pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Pengadang diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa. Guru memiliki peran penting dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Secara keseluruhan, latar belakang ini menekankan pentingnya penelitian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini didorong oleh pentingnya pembelajaran IPS dalam membentuk pengetahuan dan sikap sosial siswa, serta perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi SD Negeri 2 Pengadang maupun terhadap pengembangan pendidikan secara umum, khususnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPS serta hasil belajar siswa di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang kesimpulannya didasarkan pada hasil pengolahan data yang bersifat numerik dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Menurut Mulyadi (2011), pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berpijak pada paradigma positivistik, di mana proses pengumpulan data dilakukan melalui instrumen terstandar seperti angket atau kuesioner. Metode ini digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel yang biasanya dilakukan secara acak (random sampling). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Discovery Learning terhadap hasil belajar IPS siswa. Dalam desain ini, sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu siswa diberikan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning. Selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Menurut Sugiyono (2017), desain One Group Pretest–Posttest merupakan salah satu bentuk desain dalam penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian dengan cara memberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pengadang, Desa Pengadang, Kecamatan Praya Tengah, Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember tahun pelajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang yang berjumlah 16 orang. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang yang berjumlah 16 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling karena peneliti memiliki pertimbangan tertentu dalam memilih sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Discovery Learning. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka yang dapat diukur dan dianalisis menggunakan teknik statistik. Data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar IPS siswa. Data tersebut diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan model Discovery Learning pada siswa kelas III di SDN 2 Pengadang.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data utama yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian. Data ini diperoleh melalui tes hasil belajar siswa berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran menggunakan model Discovery Learning untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian, seperti dokumen sekolah, data jumlah siswa, daftar nilai, serta buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian. Data ini digunakan untuk melengkapi dan mendukung data primer dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar IPS siswa kelas III melalui pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah

diberikan perlakuan. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, baik berupa tulisan, gambar, maupun karya yang mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi data utama yang diperoleh melalui tes serta memperkuat hasil penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest, yaitu tes sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Discovery Learning. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi IPS kelas III. Penilaian instrumen tes dilakukan dengan memberikan skor pada setiap jawaban siswa. Jawaban yang benar diberikan skor 1, sedangkan jawaban yang salah diberikan skor 0.

Uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk (construct validity). Suatu instrumen dinyatakan valid jika persyaratan pada angket mampu mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh angket tersebut. Pernyataan dinyatakan valid apabila corrected item total > 0,261 (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan komputer versi SPSS. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas (rxx) yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,000. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,000 berarti semakin tinggi reliabilitas, sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2009). Untuk mengetahui reliabilitas data nilai cronbach alpha minimal 0,70 semakin dekat koefisiennya dengan 1 maka semakin baik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk dan uji homogenitas data menggunakan rumus Levene. Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas (Asymptotic Significance), yaitu jika probabilitas > 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah normal, dan jika probabilitas < 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal. Uji homogenitas data adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T, yaitu salah satu uji statistik untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan oleh peneliti dalam membedakan rata-rata pada dua populasi. Rumus uji T yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2+(n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}\left(\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

- $\bar{x}1$ = rata-rata data kelompok pertama
- $\bar{x}2$= rata-rata data kelompok kedua
- s :1/2= varians kelompok pertama
- s : 2/2 = varians kelompok kedua
- n1 = banyaknya sampel pengukuran kelompok pertama
- n2 = banyaknya sampel pengukuran kelompok kedua

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

- H_0: $\rho = 0$ (Tidak ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang)
- H_a: $\rho \neq 0$ (Ada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang)

Keputusan pengujian hipotesis dilakukan dengan ketentuan:

- Jika nilai T hitung > T tabel atau sig < α, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai T hitung < T tabel atau sig > α, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan *Statistical Package for Social Science* (SPSS), yaitu program komputer yang dirancang untuk melakukan analisis statistika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III dengan jumlah siswa 16 orang. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model Discovery Learning terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Data diperoleh melalui kegiatan pre-test dan post-test untuk mengukur pengaruh model Discovery Learning terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Selanjutnya dilakukan analisis statistik untuk mengetahui hasil penelitian data seperti mean, median, modus, nilai tertinggi, nilai terendah serta ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan hasil pre-test yang diberikan kepada 16 siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang sebelum menggunakan model Discovery Learning, diperoleh nilai tertinggi sebesar 70, nilai terendah sebesar 50, dan nilai rata-rata sebesar 61,2. Adapun dari 16 siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan KKM, karena semua siswa memiliki nilai di bawah 75. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori sedang dan belum mencapai hasil yang optimal. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, yang terlihat dari adanya nilai yang berada di bawah standar ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum sepenuhnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

Setelah penerapan model Discovery Learning, dilakukan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil post-test, diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,6 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70. Sebagian besar siswa telah memperoleh nilai pada kategori baik, dengan dominasi nilai berada pada angka 80. Selain itu, terdapat beberapa siswa

yang mampu mencapai nilai 85 hingga 90, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa telah mencapai tingkat pemahaman yang sangat baik terhadap materi pembelajaran. Di sisi lain, masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai 70 dan 75, yang menunjukkan bahwa meskipun telah terjadi peningkatan, masih ada siswa yang berada pada kategori cukup. Namun demikian, jika dibandingkan dengan hasil pre-test, tidak ditemukan lagi nilai yang berada pada kategori rendah, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh siswa telah mengalami peningkatan hasil belajar.

Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Discovery Learning. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 61,2 pada pre-test menjadi 80,6 pada post-test. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 0% pada pre-test menjadi 87,5% pada post-test. Nilai tertinggi siswa juga mengalami peningkatan dari 70 menjadi 90, sedangkan nilai terendah meningkat dari 50 menjadi 70. Meskipun demikian, masih terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 75 pada post-test. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning mampu meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas III, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai persentase ketuntasan belajar siswa setelah penerapan model Discovery Learning.

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikan pre-test 0,164 dan post-test sebesar 0,177. Karena kedua nilai lebih besar dari 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model Discovery Learning. Sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, permainan edukatif, serta turnamen akademik. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Adapun persentase aktivitas siswa meliputi keaktifan siswa dalam diskusi 85%, kerja sama kelompok 88%, keberanian bertanya 80%, antusias mengikuti games 90%, dan partisipasi dalam turnamen 87%.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang tahun pelajaran 2025/2026. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test). Uji ini digunakan karena data yang dianalisis berasal dari dua kelompok yang saling berhubungan, yaitu nilai pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (setelah perlakuan) dari subjek yang sama. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai t hitung sebesar 25,035 dan t tabel sebesar 2,13 pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (df) = 15. Karena t hitung (25,035) > t tabel (2,13), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji paired sample t-test menggunakan SPSS juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Discovery Learning terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas III SD Negeri 2 Pengadang tahun pelajaran 2025/2026.

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Melalui kerja kelompok, permainan edukatif, serta sistem turnamen, siswa didorong untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Peningkatan hasil belajar yang terjadi juga tidak terlepas dari terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan penghargaan, sehingga mereka lebih fokus dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini tidak terlepas dari keunggulan model Discovery Learning. Model ini menggabungkan unsur kerja sama, permainan, dan kompetisi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan kelompok, siswa dapat saling membantu dalam memahami materi. Siswa yang lebih mampu dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan, sehingga terjadi pemerataan pemahaman dalam kelompok. Selain itu, adanya permainan dan turnamen membuat siswa lebih semangat dalam belajar karena mereka merasa tertantang untuk memperoleh hasil yang terbaik. Model Discovery Learning juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, seperti masih adanya siswa yang kurang percaya diri dan belum aktif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, pengelolaan waktu dalam pelaksanaan permainan dan turnamen juga menjadi tantangan tersendiri. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan bimbingan dari guru serta pengaturan waktu yang lebih baik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model Discovery Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa, hasil uji hipotesis yang signifikan, serta perubahan sikap siswa yang menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pengadang, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Discovery Learning terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 61,2 pada pre-test menjadi 80,6 pada post-test, dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 87,5%. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 25,035 yang lebih besar dari t tabel 2,13, serta nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penerapan model Discovery Learning mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa diberikan kesempatan untuk mencari, menemukan, dan memahami konsep pembelajaran secara mandiri. Dengan keterlibatan yang aktif tersebut,

pemahaman siswa terhadap materi IPS menjadi lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain meningkatkan hasil belajar, model Discovery Learning juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan kemandirian belajar siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, model Discovery Learning dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri 2 Pengadang.

DAFTAR PUSTAKA

Alfitry, S. (n.d.). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Pemberian Motivasi oleh Guru terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Rumbai Pesisir*.

Arifudin, O., & Kartika, I. (n.d.). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar, 3*(2), 134–140.

Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Denny, D. (2024). Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris, 2*(5), 258–265.

Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 9*(1), 23–34.

Fatah, M. G., & Utami, R. D. (2024). Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) pada Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 13*(2), 90–99.

Fauzi, A. R., Zainuddin, Z., & Atok, R. A. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS, 2*(2), 79–88.

Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(1), 10–20.

Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 1*(1), 307–313.

Hidayat, R. N., Rasyid, A., & Muminah, I. H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan terhadap Hasil Belajar Siswa.

Junaedi, J., & Wahab, A. (2023). Hipotesis Penelitian dalam Kesehatan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan, 6*(2), 142–146.

Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika), 4*(2), 53–58.

Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6*(1), 84–92.

Lusiana, D., Firman, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Tema Globalisasi melalui Metode Kooperatif Tipe STAD di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 14 Luhak Nan Duo. *Jurnal Neo Konseling, 2*(1).

Marlina, L. (2023). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong*.

Meriyana, R., Suprapto, P. K., & Hernawati, D. (2020). Efektivitas Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Sub Konsep Bryophyta dan Pteridophyta di Kelas X SMA IT Riyadlussholihin Sukaratu. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2*(2), 64–78.

Mukaramah, M., & Kustina, R. (2020). Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia.

Nasution, H. F., & Pd, M. (n.d.). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif.

Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science and Physics Education Journal (SPEJ), 3*(2), 57–75.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–210.

Praja, K. D., & Prastiwi, M. S. (2022). Analisis Faktor Pengaruh Hasil Belajar Siswa Materi Ekologi Sekolah Menengah Atas Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 11*(1), 39–48.

Putri, N. Z. (n.d.). *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Tahun 2020 M/1441 H*.

Rahmadiana, U. P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Model TGT dan Educaplay: Solusi Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2*(3), 7–7.

RAMASARI, E. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VA SDN Gunungsaren Bantul Tahun Ajaran 2015/2016* (Skripsi). Universitas Alma Ata Yogyakarta.

Ritonga, S. (2025a). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan* (Skripsi). UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Ritonga, S. (2025b). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 25 Pangkatan* (Skripsi). UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

ROMANSUR, J., & Darrmawati, D. M. (2024). Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Yupeduemu: Universitas Negeri Padang, 8*(2), 428.

Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar IPA Siswa SMP Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi, 8*(2), 12–17.

SITEPU, T. D. B. (2024). *Pengaruh Pelaksanaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 044839 Bulanjahje Tahun Ajaran 2023/2024* (Skripsi). Universitas Quality Berastagi.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, S., Prasetyo, T., & Nasution, S. A. (2017). Model Pembelajaran Kolaboratif Sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4*(1).

Susanti, S., Purwiyastuti, W., & Wuryani, E. (2018). Manfaat Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sejarah Terhadap Pembentukan Moral Peserta Didik. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 12*(1), 8–17.

Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology, 3*(2), 110–122.

Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan), 2*(1), 21–31.

Tata, N. (2025). *Pengaruh Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Concept Mapping terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD*.

Triandari, R., Messa, Y. G., & Iskak, M. (2025). Dampak TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Konsep Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Teropong Pendidikan, 5*(1), 35–48.