



---

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS SISWA DI KELAS IV UPT  
SPF SDN 106177 TUNGKUSAN  
T.P 2024/2025**

***THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL USING PICTURE  
MEDIA ON STUDENTS' SCIENCE LEARNING OUTCOMES IN  
CLASS IV UPT SPF SDN 106177 TUNGKUSAN 2024/2025***

Ella Ananda B Simarmata<sup>1)</sup>, Hasni Suciawati<sup>2)</sup>, Sejahtera<sup>3)</sup>

Universitas, Jl Ringroad Ngumban Surbakti No. 18 Medan Kode Pos 12345, Indonesia

[Ella123@gmail.com](mailto:Ella123@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, serta menilai pengaruh penggunaan media gambar dalam model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa di kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen yang menggunakan desain penelitian pretest dan posttest. Pelaksanaan penelitian berlangsung di SD Negeri 106177 Tungkusan dengan populasi yang terdiri dari seluruh siswa kelas IV, berjumlah 32 orang. Sampel penelitian diambil dari kelas IVA yang berfungsi sebagai kelas eksperimen dengan 17 siswa, serta kelas IVB sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 15 siswa. Data dikumpulkan melalui tes essay yang berisi lima soal. Sebelum memulai pembelajaran, kedua kelas diberikan soal pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Hasil rata-rata nilai pretest menunjukkan bahwa siswa kelas IVA memperoleh nilai rata-rata 38,24, sedangkan siswa kelas IVB mendapatkan nilai rata-rata 39,67. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, diperoleh nilai rata-rata posttest siswa kelas IVA yang menggunakan model Discovery Learning sebesar 87,06, sedangkan kelas IVB yang menggunakan media gambar memperoleh nilai rata-rata 81,67. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Discovery Learning lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh melalui pembelajaran konvensional. Hasil analisis data posttest melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (2,30) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (2,04). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi rantai makanan di SD Negeri 106177 Tungkusan



tahun pelajaran 2024/2025.

***Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Model Pembelajaran Discovery Learning***

### **ABSTRACT**

*This study explores the learning outcomes of fourth-grade students who participated in the Discovery Learning model, contrasting their results with those of their peers who received traditional instruction. Specifically, it assesses how the Discovery Learning approach, supplemented with visual media, influenced the science (IPAS) outcomes of students at UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan during the 2024/2025 academic year. Designed as a quasi-experimental study, this research employed a pretest and posttest framework. Conducted at SD Negeri 106177 Tungkusan, the study included a total of 32 fourth-grade students. The sample comprised Class IVA, which served as the experimental group with 17 students, and Class IVB, acting as the control group with 15 students. Data collection involved administering essay tests containing five questions. Before the instructional sessions commenced, both classes undertook a pretest to assess their baseline knowledge. Class IVA achieved an average pretest score of 38.24, while Class IVB scored slightly higher with an average of 39.67. After implementing the different instructional strategies, the average posttest scores showed a significant disparity: Class IVA, which utilized the Discovery Learning model, attained an average score of 87.06, compared to Class IVB's average of 81.67 from conventional teaching methods. These results indicate that students taught through the Discovery Learning model outperformed their conventional counterparts. Further hypothesis testing using the t-test reinforced these findings, with a t-value of 2.30, surpassing the critical value of 2.04. As a result, the null hypothesis was rejected in favor of the alternative hypothesis. This outcome highlights the substantial positive impact of incorporating visual media within the Discovery Learning model on fourth-grade students' learning outcomes in science, especially concerning the topic of food chains, at SD Negeri 106177 Tungkusan for the 2024/2025 academic year.*

***Keywords: Student Learning Outcomes, Discovery Learning Model,***

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Ia merupakan kebutuhan fundamental bagi setiap individu untuk mengembangkan kualitas dan potensi di masa depan, guna memastikan daya saing yang lebih baik. Sebuah pendidikan yang berkualitas menjadi indikator utama keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya



manusia (SDM) yang dimilikinya.

Kurikulum 2013 mengusung konsep pembelajaran tematik, di mana kegiatan belajar disusun berdasarkan tema tertentu. Dalam pendekatan ini, beberapa mata pelajaran diintegrasikan ke dalam satu tema yang sama. Kualitas pembelajaran dapat dinilai dari dua aspek, yaitu aspek proses dan aspek hasil. Aspek hasil di sini merujuk pada pencapaian belajar peserta didik, khususnya dalam aspek kognitif. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

Berikut ini disajikan hasil penilaian tengah semester untuk kelas IVA dan IVB di SD Negeri 106177 Tungkusan.

**Tabel 1.1 Presentase Penilaian Ulangan Harian Pembelajaran IPAS Kelas IVA dan IVB SD Negeri 106177 Tungkusan**

Kelas	Jumlah	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas		Belum Tuntas	
			Angka	Presentase (%)	Angka	Presentase (%)
IVA	17	70	10	45,50	12	54,50
IVB	15	70	9	40,00	13	60,00

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 106177 Tungkusan

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 di SD Negeri 106177 Tungkusan, terungkap bahwa sekolah tersebut telah berhasil mengimplementasikan kurikulum merdeka. Melalui proses observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumentasi, ditemukan bahwa para pendidik berkomitmen untuk melaksanakan pembelajaran yang sejalan dengan prinsip-prinsip kurikulum merdeka, guna meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik. Namun, peneliti mencatat bahwa data yang diperoleh mengenai hasil belajar tematik masih tergolong rendah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kuantitatif. Metode yang diterapkan adalah quasi eksperimen, atau eksperimen semu, dengan desain pretest dan posttest kelompok. Quasi eksperimen dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan tertentu. Salah satu alasan penggunaan desain ini adalah karena kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Dalam desain tersebut, perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan tanpa melibatkan



proses acak..

Penelitian ini menggunakan teknik pengujian yang terdiri dari pretest dan posttest. Dalam desain ini, sebelum kedua kelompok menerima perlakuan, terlebih dahulu dilakukan pretest untuk mengukur kondisi awal dari sampel penelitian. Pretest adalah tes yang diberikan di awal untuk menilai keadaan sebelum perlakuan diterapkan. Di sisi lain, posttest merupakan tes akhir yang dilaksanakan untuk mengevaluasi hasil perlakuan, termasuk pada kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 106177 Tungkusan pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui serta menganalisis pengaruh media pembelajaran Discovery Learning yang memanfaatkan media gambar terhadap siswa kelas IV di SD Negeri 106177 Tungkusan. Penelitian ini termasuk dalam kategori eksperimen, yang melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta menggunakan metode pretets dan posttets.

Sebelum peneliti melakukan perlakuan terhadap kedua kelas maka hal pertama yang dilaksanakan peneliti ialah melakukan pretets terhadap kedua kelas sehingga diperoleh dua nilai rata-rata dimana kelas IV-A = 38,24 dan nilai rata-rata kelas IV-B = 39,67. Nilai *pretets* siswa tersebut berdistribusi normal yang dilihat dari rata kelas IV-A yaitu  $L_0 < L_{tabel}$  dengan  $0,1656 < 0,206$  maka  $H_0$  diterima, dengan ini dapat dinyatakan bahwa data pretest kelas IV-A tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Kelas IV-B dari perhitungan yang telah dilakukan,  $L_0 < L_{tabel}$  dengan  $0,17 < 0,22$  maka  $H_0$  diterima, dengan ini dapat dinyatakan bahwa data *pretets* kelas IV tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah melaksanakan tes awal, peneliti memberikan perlakuan berbeda pada kedua kelas. Kelas IV-A mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar, sementara kelas IV-B menerapkan metode pembelajaran konvensional. Untuk mengevaluasi pengaruh dari perlakuan ini, peneliti kemudian melaksanakan posttest terhadap kedua kelas tersebut. Hasilnya, nilai rata-rata posttest untuk kelas IV-A sebagai kelas eksperimen adalah 87,06, sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol mencapai nilai rata-rata posttest sebesar 81,67.



---

Hasil *posttest* untuk kedua kelas kemudain di uji normalitasnya dengan uji normalitas dan uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *t*. Setelah dilakukan pengujian, data *posttest* dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogeny. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji kesamaan rata-rata sehingga hasil data *posttest* dengan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  yaitu  $6,20 > 2,04$  dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan ini dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan di SD Negeri 106177 Tungkusan T.P 2024/2025.

Media gambar menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, di mana siswa tidak hanya terlibat dalam teori, tetapi juga langsung praktik yang memadukan keterampilan mereka dengan elemen permainan. Di dalam kelas, siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan, melainkan aktif berpartisipasi dalam setiap sesi permainan. Mereka saling bertukar tips dan trik untuk mengatasi tantangan yang ada, serta berdiskusi tentang strategi efektif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kolaborasi di antara siswa, tetapi juga membuka mereka terhadap ide-ide dari teman sekelas, sekaligus mendorong rasa percaya diri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar mencapai 87, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu, nilai rata-rata siswa yang tidak menggunakan media gambar adalah 81, yang tergolong dalam kategori sedang. Hasil uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan rumus statistik t-tet menunjukkan bahwa penggunaan media gambar memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan tanpa media tersebut.

Dalam distribusi kriteria penilaian untuk kelas kontrol, terlihat bahwa 40% siswa memperoleh penilaian "cukup," 30% mendapatkan penilaian "kurang," dan 30% lainnya mendapat penilaian "baik." Meskipun terdapat sejumlah siswa yang berada dalam kategori penilaian kurang, ada juga siswa yang menunjukkan kemampuan yang baik. Hal ini mengindikasikan adanya variasi dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.



Di sisi lain, kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih memuaskan, di mana 55% siswa mendapatkan penilaian "baik," dan 45% siswa memperoleh penilaian "sangat baik." Ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen berhasil mencapai nilai yang baik, mencerminkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Selain mendukung hipotesis yang diajukan, hasil penelitian ini juga memberikan kontribusi praktis bagi guru dan institusi pendidikan untuk mulai mempertimbangkan integrasi media gambar dalam pembelajaran IPAS. Tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami konsep-konsep numerasi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan yang mengeksplorasi berbagai faktor lain yang dapat memperkuat efektivitas Discovery Learning dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan akan muncul inovasi yang semakin relevan dan bermanfaat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan Tahun Pelajaran 2024/2025 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Discovery Learning tanpa penggunaan media gambar menunjukkan terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS dengan materi rantai makanan di Kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan pada Tahun Pelajaran 2024/2025, dengan rata-rata nilai mencapai 81, yang tergolong dalam kategori sedang.
2. Model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan media gambar Terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan Kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan T.P 2024/2025 dengan nilai Rata-rata 87 tergolong sangat baik.
3. Ada pengaruh model pembelajaran Discovery Learning dengan menggunakan Media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Rantai makanan di Kelas IV UPT SPF SD Negeri 106177 Tungkusan T.P 2024/2025 dibuktikan dari perolehan nilai *thitung* dengan *ttabel* yaitu  $2,30 > 2,04$  dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan ini dapat Dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media Gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV



---

pada mata pelajaran IPAS Materi rantai makanan di SD Negeri 106177 Tungkusen T.P 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada, Depok.
- Alfitry, dkk. 2020. *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar*. GuePedia, Pekanbaru
- Alfira, Alyannida dan Harlinda Syofyan. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Siswa SD. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. 7(1): 177-183.
- Anggita, Zulfah . 2020. Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pndemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*. 7(2): 45-52.
- Astuti, Dita Dwi. 2020. Model Problem Solving untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Junal Wahana Pendidikan*. 6(3): 365-375
- A. Octavia, Shilphy. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Assingkily, dkk. 2019. *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD (Dari Konvensional Menuju Kontekstual yang Fungsional)*. K- Media, Yogjakarta.
- Chumdari, et. al. 2018. *Implementation of Thematic Instructional Model in Elementary School*. *International Journal of Educational Research Review*.6(2): 255-259.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Mata Pelajaran IPA SD/MI*. Depdiknas, Jakarta
- Fathurrohman, Muhammad & Sulistyorini. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Kalimedia, Jakarta.
- Hamidaturrohmah, dkk. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(4): 122 – 131.
- Julhadi. 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik*. Edu Publisher, Bandung.
- Jusmawati, dkk. 2021. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), Yogyakarta.
- Kemendiknas. 2013. *Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara, Jakarta
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Alfiabeta.
- Lisarani, Varetha., dkk. 2021. *Dilema Pendidikan Dimasa Pendidikan Ciovid19*.



---

CV. Media Sains Indonesia, Bandung.

Mirna, dkk. 2021. Analisis Keberhasilan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Melalui Daring Pada Masa Pandemi Covid di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2 (5): 3010-3019

Nurnaedah, dkk. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(5): 290- 305.

Rahmawati, Arie. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1): 1-8.

Rohman, Syaiful. 2021. *Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Respon Peserta Didik*. Guepedia, Jakarta.

Sakdiah, Halimatus. 2022. *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19*. CV. Media Sains Indonesia, Bandung.

Setiawan, Adib Rifqi. 2020. Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik. *Jurnal Basicedu*, 4(1): 51-69.

Sugiarto, Toto. 2020. *E-Learning Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. CV Mine, Yogyakarta

Windasari, T. H. dan Herinda S. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2(1): 1-12.