

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(SKRIPSI)

Oleh

**YUNINDA PUTRI
2113053045**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Yuninda Putri

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV karena pendidik belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang variatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS. Metode penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment design*) dengan desain penelitian yaitu *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian yang digunakan sebanyak 43 peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV A dan IV B SDN 2 Merbau Mataram. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *non probability sampling* berupa *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram.

Kata kunci : *discovery learning*, hasil belajar, permainan ular tangga

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY THE SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA ON IPAS LEARNING OUTCOMES OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Yuninda Putri

The problem in this study was the low learning outcomes of fourth grade students because the teacher had not used varied learning models and instructional media. This study aimed to determine the effect of applying the discovery learning model assisted by the snakes and ladders game media on IPAS learning outcomes. The research method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The population of this study consisted of 43 students, and the samples used were the fourth-grade students of class IV A and IV B at SDN 2 Merbau Mataram. The sampling technique used was non-probability sampling in the form of purposive sampling, which was the selection of samples based on specific considerations. The data collection techniques used were tests and non-test instruments. The hypothesis was tested using simple linear regression, and the result showed a significance value of 0.000, which was smaller than 0.05 ($0.000 < 0.05$). Therefore, it was concluded that the discovery learning model assisted by the snakes and ladders game media had an effect on the IPAS learning outcomes of fourth grade students at SDN 2 Merbau Mataram.

Keywords : discovery learning, learning outcomes, snakes and ladders game

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

YUNINDA PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL
DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN
MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Yuninda Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113053045**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

Dosen Pembimbing II

Miranda Abung, M.Pd.
NIP 199810032024062001

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 2009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Amrina Izzatika, M.Pd.**

Sekretaris : **Miranda Abung, M.Pd.**

Penguji Utama : **Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Elbet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 2014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **23 Juni 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yuninda Putri

NPM : 2113053045

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 23 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Yuninda Putri

NPM 2113053045

RIWAYAT HIDUP



Yuninda Putri lahir di desa Kecapi, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, pada tanggal 22 Juni 2003. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan bapak Syamsuddin dan Ibu Maisaroh.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. TK Dharma Wanita Persatuan lulus pada tahun 2009
2. SDN 2 Kecapi lulus pada tahun 2015
3. SMP Negeri 1 Kalianda lulus pada tahun 2018
4. SMA Negeri 1 Kalianda lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program kemendikbudristek yaitu kampus mengajar angkatan 6 yang ditempatkan di SDN 2 Sukaratu.

.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala dan dengan kerendahan hati, saya persembahkan sebuah karya ini kepada :

Kedua orang tuaku tercinta

Ayah Syamsuddin dan Ibu Maisaroh yang selalu mendoakan di setiap langkahku, memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terhingga, serta pengorbanan yang luar biasa sehingga anakmu ini mendapat gelar sarjana. Terima kasih untuk segala hal yang kalian lakukan untukku, saat ini hanya dapat kubalas dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal ku untuk membuat ibu dan ayah bahagia. Semoga Allah selalu memberikan nikmat sehat kepada ayah dan ibu sehingga dapat menemani di setiap langkahku untuk kedepannya.

Kakakku Eka Dina Meirisa, Dela Fitriana serta Rozi Dwizona, terimakasih selalu memberikan kasih sayang, dukungan dalam segala hal, motivasi yang menumbuhkan semangat, do'a yang tiada henti, serta nasihat baik untuk menjadi manusia yang membanggakan keluarga.

Almamater tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

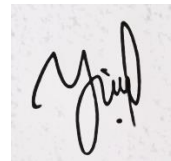
Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung dan Penguji Utama yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi, memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Niken Yuni Astiti, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Amrina Izzatika, M.Pd., Ketua Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Miranda Abung, M.Pd., Sekretaris Penguji yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Deviyanti Pangestu, M.Pd., sebagai dosen validator yang dengan sabar memberikan bimbingan dan saran dalam penyusunan instrumen penelitian.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
10. Kepala Sekolah SDN 2 Merbau Mataram yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 2 Merbau Mataram yang telah bersedia mengizinkan dan membantu peneliti melaksanakan penelitian di kelas IV.
12. Peserta didik kelas IV SDN 1 Triharjo yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan uji coba instrumen penelitian.
13. Sahabat-sahabatku Umi, Titin, Diah, Icak, dan Rara, terima kasih telah mendukung, membantu dan menyukseskan setiap tahap perkuliahan sejak awal mahasiswa baru hingga saat ini, menjadi tempat berkeluh kesah selama ini. Sahabat bolangku Anggun dan Pitri terima kasih telah memberikan warna, canda tawa, suka duka, selalu ada, dan mendoakan yang terbaik. Tak lupa terima kasih kepada Nanda ziqri alfajri untuk semua dukungan, motivasi serta sudah mau direpotkan dengan segala curhatan dan keluh kesah selama ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, terkhusus kelas C yang telah membantu dan menyemangati peneliti.
15. Teman-teman KKN desa Panca Tunggal yang telah membantu dan menyemangati peneliti.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 23 Juni 2025
Peneliti,

A square image containing a handwritten signature in black ink. The signature is stylized and appears to read 'Yuninda'.

Yuninda Putri
NPM 2113053045

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoretis	8
2. Manfaat Praktis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Belajar	9
2. Hasil Belajar.....	14
3. Pembelajaran.....	19
4. Media Pembelajaran	22
5. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	24
6. <i>Pembelajaran IPAS</i>	26
7. <i>Model Pembelajaran</i>	29
8. <i>Model Discovery Learning</i>	31
B. Penelitian Relevan	37
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian.....	41
III. METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Desain Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
1. Tempat Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
1. Populasi Penelitian	43
2. Sampel Penelitian	44

D. Prosedur Penelitian	45
1. Observasi Pendahuluan.....	45
2. Tahap Perencanaan.....	45
3. Tahap Pelaksanaan	46
E. Variabel Penelitian.....	46
1. Variabel bebas (<i>Independent</i>)	46
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	47
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	47
1. Definisi Konseptual.....	47
2. Definisi Operasional Variabel.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Teknik Tes	48
2. Teknik Non Tes.....	49
H. Instrumen Penelitian	49
1. Jenis Instrumen.....	49
I. Uji Instrumen Penelitian	54
1. Uji Coba Instrumen	54
2. Uji Prasyarat Instrumen	55
J. Teknik Analisis Data.....	58
K. Jenis Analisis Data	60
L. Uji Hipotesis Penelitian.....	61
M. Peningkatan Pengetahuan Normal Gain (<i>N-Gain</i>).....	62
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Pelaksanaan Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	63
C. Pembahasan	80
D. Keterbatasan Penelitian.....	82
 V. SIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Simpulan	84
B. Saran	84
 DAFTAR PUSTAKA.....	86
 LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai STS IPAS kelas IV SDN 2 Merbau Mataram.....	4
2. Indikator Hasil Belajar menurut Bloom	16
3. Populasi Peserta didik.....	44
4. Kisi-kisi Instrumen Soal	50
5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Ular Tangga	51
6. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Model Discovery Learning</i>	52
7. Klasifikasi Validitas	56
8. Analisis Validitas Tes.....	56
9. Klasifikasi Reliabilitas.....	58
10. Uji Reabilitas.....	58
11. Interpretasi aktivitas pembelajaran.....	59
12. Persentase KKTP hasil belajar peserta didik	60
13. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	62
14. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data	62
15. Rekapitulasi Data Aktivitas Peserta Didik	64
16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	66
17. Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	69
19. Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
20. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
21. Deskripsi KKTP Hasil Belajar.....	74
22. Persentase KKTP hasil belajar peserta didik	74
23. Hasil Uji Normalitas	75
24. Hasil Uji Homogenitas	76
25. Anova	76
26. Hasil Uji Determinasi	77
27. Hasil Persamaan Regresi Linier Sederhana	77
28. Rekapitulasi perhitungan Uji N-Gain.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	40
2. Desain Penelitian	43
3. Diagram batang data nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	67
4. Diagram batang data nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	67
5. Histogram data nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	68
6. Diagram batang distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	70
7. Diagram batang distribusi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	71
8. Histogram data nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	72
9. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	91
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	92
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	93
4. Surat Izin Penelitian	94
5. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	95
6. Surat Balasan Izin Penelitian	96
7. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	97
8. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	104
9. Hasil Uji Validitas Soal.....	110
10. Hasil Uji Reliabilitas	113
11. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
12. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik.....	117
13. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	121
14. Perhitungan Interval dan Rentang Kelas Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	123
15. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	125
16. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	126
17. Perhitungan Uji Normalitas Data	127
18. Perhitungan Uji Homogenitas Data.....	129
19. Lembar Kerja Peserta didik	133
20. Soal Uji Coba Instrumen	138
21. Dokumentasi	141

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan hal itu menyebabkan manusia menjadi pribadi yang lebih dewasa. Pendidikan juga merupakan hal yang penting bagi suatu negara di seluruh dunia. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.22 Tahun 2022 yang menjelaskan bahwa standar proses adalah kriteria minimal proses pembelajaran berdasarkan jalur, jenjang, dan jenis pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Salah satu hal yang penting dan mendasar dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman dasar dalam pembelajaran yang sangat menentukan arah pendidikan, menurut Marjohan, dkk. (2022), kurikulum merupakan pedoman mendasar dalam proses belajar dan mengajar di dunia pendidikan.

Keberhasilan suatu pendidikan sangat ditentukan oleh desain kurikulum yang digunakan. Apabila rancangan kurikulum telah disusun sesuai dengan segala kebutuhan pembelajaran dan perkembangan peserta didik, maka hasil yang dicapai suatu pengajaran akan sesuai dengan yang diharapkan. Kegagalan dalam merancang kurikulum yang tepat akan menyebabkan satuan pendidikan tidak mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ketika pandemi yang terjadi di tahun 2021, maka dimunculkan sebuah kurikulum baru melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) Nadiem Anwar Makarim pada tahun 2022 yakni kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka dimunculkan Kemendikbudristek sebagai bentuk respons dan pemecahan solusi atas kondisi pendidikan di Indonesia pada saat terjadinya *learning loss* atau ketertinggalan pembelajaran yang terjadi akibat pandemi Covid-19.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka memberikan situasi belajar dan proses pembelajaran aktif, menyenangkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Pembelajaran yang aktif merupakan suatu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Peserta didik aktif ditandai dengan aktivitas bertanya, melaksanakan berbagai aktivitas seperti membaca, berdiskusi, menulis, melatih berbagai keterampilan, mengeksplorasi sikap dan nilai-nilai. Selain itu, terdapat faktor lain seperti kurikulum, tenaga pendidik, metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan agar siswa menjadi aktif dalam sebuah pembelajaran agar berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dari evaluasi hasil belajar peserta didik. Evaluasi hasil belajar pada hakikatnya adalah suatu proses tahap demi tahap untuk menentukan tingkat penguasaan atau pemahaman terhadap materi yang disampaikan setelah proses belajar mengajar selesai. Guru dibimbing untuk memahami tingkat pemahaman siswa terhadap materi dan diperlukan perbaikan dalam rangka meningkatkan hasil belajarnya sendiri. Nilai digambarkan untuk pemahaman dan tingkat pencapaian keterampilan atau tujuan pendidikan kegiatan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di ruang kelas, (Iskandar dalam Simamora, dkk., 2020).

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar, sejalan dengan pendapat Khauro, dkk. (2020), hasil belajar merupakan taraf suatu kemampuan yang telah diperoleh pada taraf yang telah didapat siswa setelah apa yang dilakukan dari proses belajar mengajar dalam waktu tertentu berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai kemudian akan diwujudkan dalam angka atau pernyataan tersebut. Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, proyek, presentasi, atau observasi langsung dari kemampuan yang dimiliki

individu. Untuk membuat pembelajaran di sekolah berjalan dengan lancar serta mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, pendidik juga perlu menyiapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran di sekolah. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, (Lase dan Ndruru, 2022).

Kenyataannya masih banyak pendidik dalam pembelajarannya yang berpusat pada guru serta menggunakan media pembelajaran yang kurang kreatif. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Khauro, dkk. (2020), yang menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah membuat peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan guru, sehingga menunjukkan hasil belajar peserta didik tergolong masih sangat kurang. Dapat dilihat juga dari hasil penelitian Mustika, dkk. (2018), menyimpulkan bahwa faktor rendahnya hasil belajar disebabkan oleh faktor eksternal salah satunya guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran dan lebih terfokus pada penggunaan buku cetak, sehingga peserta didik kurang menguasai pelajaran.

Rendahnya hasil belajar juga terjadi pada siswa kelas IV di SDN 2 Merbau Mataram. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 2 Merbau Mataram pada tanggal 11 November 2024 peneliti menyaksikan proses pembelajaran IPAS dan memperoleh informasi bahwa: (1) selama proses pembelajaran hanya guru yang berperan aktif dalam menyampaikan materi sedangkan peserta didik pasif tidak ada yang bertanya hanya mendengarkan saja, (2) proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 2 Merbau Mataram menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku dan *powerpoint* serta belum menggunakan model pembelajaran.

Hal ini membuat suasana pembelajaran yang dilakukan menjadi jenuh dan kurang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari nilai Sumatif Tengah Semester (STS) IPAS kelas IV SDN 2 Merbau Mataram sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai STS IPAS kelas IV SDN 2 Merbau Mataram

Jumlah		Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran			
		Tuntas ≥ 70		Tidak Tuntas ≤ 70	
Kelas	Jumlah	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
IV A	17	7	41,2%	10	58,8%
IV B	26	10	38,5%	16	61,5%

Sumber : dokumentasi guru kelas IV SDN 2 Merbau Mataram

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa nilai STS siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS belum maksimal. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa kelas IV A memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebanyak 41,2% dan nilai ≤ 70 mencapai sebesar 58,8%, sedangkan pada kelas IV B memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebanyak 38,5% dan nilai ≤ 70 mencapai sebesar 61,5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram tahun ajaran 2024/2025 masih cukup rendah pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil nilai STS mata pelajaran IPAS pada kelas IV di atas yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru serta belum menggunakan media yang menarik dan kreatif yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah. Oleh sebab itu, perlu adanya sebuah upaya solusi alternatif dari masalah tersebut. Salah satu upayanya yaitu mengganti model pembelajaran dari yang berpusat kepada guru menjadikan suasana pembelajaran yang peserta didik berperan aktif. Serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan media yang kreatif. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum merdeka agar proses pembelajaran peserta didik berperan aktif salah satunya adalah model *discovery learning*.

Model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dimana peserta didik berperan aktif dalam pembelajarannya seperti yang dijelaskan oleh Marisya dan Sukma (2020), model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan serta mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri sehingga siswa lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan guru, maka hasil yang diperoleh siswa akan tahan lama dalam ingatan. Model *discovery learning* pada kegiatan pembelajarannya, guru tidak langsung menarik kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan tetapi menurut Abdjul (2022), menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk mengeksplorasi, mendalami, menemukan dan memecahkan sendiri masalah-masalah yang berkaitan dengan isi pembelajaran, bahwa peserta didik mampu menyerap konsep dasar sehingga meningkatkan pengalaman belajarnya.

Tidak hanya model pembelajaran saja yang diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran peserta didik yang berperan aktif, tetapi dalam pemilihan mediaupun harus diperhatikan. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu permainan ular tangga. Bermain ular tangga merupakan permainan tradisional yang dikenal banyak orang, sehingga tidak memerlukan banyak waktu untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan tersebut kepada anak, (Afifah dan Hartatik, 2019).

Ular Tangga merupakan sarana belajar yang menarik, anak-anak akan merasa senang, mereka merasa seperti sedang bermain meskipun sebenarnya permainan ini belajar sambil bermain, (Pransiska, 2018). Pada saat bermain, anak-anak melempar dadu dan pada dadu tersebut terdapat angka yang tertera, kemudian mereka dapat menghitung sambil berlari menuju kotak sesuai dengan angka yang didapat pada dadu tanpa disadari, anak-anak dapat menghitung melalui pengalaman bermain permainan secara langsung. Menurut Rohmawati, dkk. (2024), materi pembelajaran yang diberikan dapat dengan mudah diterima oleh siswa karena membantu mereka mengembangkan pemahamannya.

Sebagai rujukan, peneliti mengamati penelitian dari Payosi (2020), menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa. Penelitian menurut Robiyanto dan Astuti (2022), juga menyatakan bahwa penerapan model *discovery learning* lebih efektif secara signifikan dibandingkan dengan model *inquiry learning* terhadap hasil belajar. Menurut Komang, dkk. (2023), menyebutkan bahwa model *discovery learning* berbantuan permainan ular tangga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 2 Merbau Mataram”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum diterapkannya model *discovery learning* pada kelas IV SDN 2 Merbau Mataram.
2. Belum mengaplikasikan media pembelajaran yang kreatif dan menarik pada pembelajaran IPAS di SDN 2 Merbau Mataram.
3. Kegiatan pembelajaran IPAS di SDN 2 Merbau Mataram masih cenderung jenuh.
4. Rendahnya hasil belajar IPAS kelas IV SDN 2 Merbau Mataram.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi agar tidak keluar dari pokok permasalahan. Maka sebab itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *discovery learning* berbantuan media ular tangga.
2. Hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian diharapkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Pendidik

Melalui model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga diharapkan pendidik dapat menambah informasi mengenai model tersebut serta dapat mengembangkan inovasi media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Kepala Sekolah

Sebagai bahan dalam pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui model *discovery learning*.

c) Peneliti

Dengan adanya penelitian ini menambah wawasan peneliti mengenai model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Winkel dalam Festiawan (2020), belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitude*) ini diperoleh secara bertahap dan terus menerus sejak masa kanak-kanak hingga usia tua melalui serangkaian proses pembelajaran seumur hidup. Rangkaian pembelajaran tersebut berupa partisipasi pada pendidikan nonformal maupun partisipasi pada pendidikan formal.

Schunk dalam Ananda, dkk. (2023), memaknai belajar adalah perubahan yang bertahan lama dalam perilaku atau dalam kapabilitas, perilaku yang dihasilkan diperoleh dari praktek atau bentuk bentuk pengalaman lainnya. Selanjutnya Slameto dalam Festiawan (2020), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Komalasari (2012), menjelaskan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang

terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena sesuatu hal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang diperoleh dari pengalaman seseorang dari berbagai hal yang dilalui dalam kehidupannya sehari-hari. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

b. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Gagne dalam Rika Kumala Sari (2017), terdapat tiga atribut pokok atau ciri utama belajar, yaitu: proses, perilaku, dan pengalaman, dengan pengertian sebagai berikut :

1. Proses belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati orang lain, akan tetapi terasa oleh yang bersangkutan.
2. Perubahan perilaku hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku seseorang yang belajar akan bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai sikap.
3. Pengalaman belajar adalah mengalami, dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosial.

Ciri-ciri belajar juga dapat diambil dari pengertian belajar yang dikemukakan oleh Ambrose dalam Siregar dan Widyaningrum (2015), belajar adalah suatu proses yang mengarah pada perubahan, yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman dan meningkatkan potensi untuk meningkatkan kinerja dan pembelajaran di masa depan.

1. Belajar adalah suatu proses bukanlah suatu produk atau sesuatu yang berwujud. Belajar tercermin dalam perilaku dan kinerja seseorang.
2. Adanya perubahan dalam arti luas, yaitu perubahan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang. Perubahan tersebut berjangka panjang.
3. Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan. Pengalaman menjadi kondisi penting yang diperlukan untuk proses belajar.

Berdasarkan dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yaitu berupa proses, perilaku, pengalaman. Serta ciri-ciri belajar terbentuk dari pengalaman peserta didik dalam menghadapi beberapa hal baik itu hal yang positif maupun negatif.

c. Prinsip Belajar

Belajar memiliki prinsip agar mendapat hasil yang efektif. Menurut Filbeck dalam Ananda, dkk. (2023), terdapat 12 prinsip-prinsip belajar yaitu:

1. Jawaban baru diulangi sebagai akibat dari jawaban tersebut. Jika respon memberikan hasil yang menyenangkan, siswa cenderung mengulangi respon karena ingin mempertahankan efek yang menyenangkan. Jika respon yang diberikan kurang menyenangkan, siswa cenderung berusaha mengurangi perasaan tidak menyenangkan tersebut dengan menghindari respon yang sama atau mengambil perilaku yang berbeda.
2. Perilaku tidak hanya dikendalikan oleh respon saja, tetapi perilaku juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan atau isyarat-isyarat yang terdapat pada lingkungan peserta didik. Kondisi atau tanda-tanda tersebut tampak dalam bentuk tulisan, gambar, komunikasi verbal, keteladanan guru, atau perilaku teman sebaya.

3. Perilaku yang dihasilkan oleh isyarat tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya jika tidak diperkuat dengan memberikan konsekuensi yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengetahuan dan keterampilan baru yang telah dikuasai harus sering dibicarakan dan diberi konsekuensi yang menyenangkan agar keterampilan baru tersebut selalu digunakan.
4. Belajar yang berbentuk respon terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
5. Belajar menggeneralisasi dan membedakan merupakan hal mendasar untuk mempelajari sesuatu yang kompleks seperti pemecahan masalah.
6. Status mental peserta didik menghadapi pelajaran akan mempengaruhi ketekunan peserta didik selama proses belajar.
7. Kegiatan belajar dibagi menjadi tahapan-tahapan yang lebih kecil dan disertai umpan balik untuk menyelesaikan setiap langkah akan membantu sebagian besar peserta didik.
8. Kebutuhan memecahkan materi belajar yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil akan dapat dikurangi bila materi belajar dapat diwujudkan dalam suatu model.
9. Keterampilan tingkat tinggi seperti keterampilan memecahkan masalah adalah perilaku kompleks yang terbentuk dari komposisi keterampilan dasar yang lebih sederhana.
10. Belajar bersifat lebih cepat, efektif, dan menyenangkan jika siswa menerima informasi yang memberdayakan mereka dalam memecahkan masalah. Siswa cenderung belajar lebih cepat jika mereka diberi informasi tentang seberapa baik mereka belajar dan bagaimana cara meningkatkannya dengan lebih baik.
11. Perkembangan belajar siswa berbeda-beda. Melalui persiapan, peserta didik belajar dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan

menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Berdasarkan penjelasan prinsip belajar di atas dapat disimpulkan bahwa memahami dan mengintegrasikan prinsip-prinsip ini merupakan hal mendasar untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung perkembangan siswa. Dengan demikian, prinsip ini mengakui bahwa setiap siswa adalah individu yang memiliki perbedaan yang unik, sehingga metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik individu setiap siswa.

d. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sumber hipotesis atau dugaan tentang proses pembelajaran yang validitasnya dapat diuji dengan eksperimen atau penelitian, sehingga meningkatkan pemahaman proses belajar mengajar. Macam-macam teori belajar sebagai berikut.

1) Teori Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah konsep mengamati tingkah laku manusia dari segi cara memecahkan suatu masalah dan teori belajar behaviorisme adalah konsep mengamati tingkah laku manusia dari segi cara memecahkan suatu masalah dan cara menyelesaikannya. Teori belajar ini merupakan konsep pembelajaran yang mengeksplorasi perilaku manusia dengan menggunakan pendekatan mekanis, materialistis, dan objektif.

2) Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme merupakan teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perseptual.

3) Teori Humanisme

Mengemukakan bahwa teori belajar humanisme memberi kebebasan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat. Guru sebagai tenaga guru tidak berhak mencela atau mengkritik siswa, karena siswa diperlakukan sebagai subjek dan bukan sebagai objek pembelajaran. Teori belajar humanistik lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep guruan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan, serta tentang proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal.

4) Teori Konstruktivisme

Menurut Rahmat sinaga (2018), konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam mengelola kelas, membantu guru memilih metode, media, strategi, dan teknik yang sesuai, serta membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi dan situasi yang ada di kelas.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut F. D. Lestari, dkk. (2021), hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang diperoleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang. Hasil belajar juga berpengaruh dalam membentuk pribadi individu, karena individu yang ingin mendapatkan hasil belajar yang baik akan mengubah cara berpikir dan perilaku yang baik untuk mendapatkan hasil akhir yang baik pula. Sedangkan menurut Khauro, dkk. (2020), hasil belajar

merupakan taraf suatu kemampuan yang telah di peroleh pada taraf yang telah didapat siswa setelah apa yang di lakukan dari proses belajar mengajar dalam waktu tertentu berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan di ukur dan dinilai kemudian akan diwujudkan dalam angka atau pernyataan tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar, (Repi dkk., 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah penilaian akhir dari sebuah pembelajaran yang merupakan tolak ukur apakah seorang siswa memahami pengetahuan dan keterampilan yang diberikan oleh guru.

b. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom dalam Ricardo dan Meilani (2017), yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* membagi hasil belajar kedalam tiga ranah.

Tabel 2. Indikator Hasil Belajar menurut Bloom

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Ranah Kognitif	Terdiri dari : 1. Mengingat (<i>remember</i>) 2. Memahami (<i>understand</i>) 3. Menerapkan (<i>apply</i>) 4. Menganalisis (<i>analyze</i>) 5. Mengevaluasi (<i>evaluate</i>) 6. Menciptakan (<i>create</i>)
2.	Ranah Afektif	Mencakup perilaku yang berkaitan dengan emosi, seperti: 1. perasaan 2. minat 3. nilai 4. motivasi 5. penghargaan 6. antusiasme 7. cara penyesuain diri
3.	Ranah Psikomotor	Terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu: 1. persepsi, 2. kesiapan, 3. gerakan terbimbing, 4. gerakan yang terbiasa, 5. gerakan kompleks, 6. penyesuaian pola gerakan, 7. kreativitas.

Taksonomi Bloom domain kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl dalam Kartini, dkk. (2022), yaitu: 1) mengingat (*remember*), 2) memahami/ mengerti (*understand*), 3) menerapkan (*apply*), 4) menganalisis (*analyze*), 5) mengevaluasi (*evaluate*), dan 6) menciptakan (*create*).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar yaitu terdapat ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Indikator ini bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar. Indikator hasil belajar yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu ranah kognitif.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu :

1. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

- 1) Faktor kesehatan, sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.
- 2) Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.
- 3) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih.
- 4) Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Untuk menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu bertindak, sedangkan yang menjadi penyebab bertindak adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk ke dalam faktor eksternal menurut Slameto (2003), adalah :

- 1) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup;

- Metode mengajar adalah cara mengajar yang dilakukan guru dalam proses belajar agar peserta didik dapat menerima, memahami dan lebih mengembangkan bahan pelajaran itu.
- Kurikulum menjadi pedoman dalam pembelajaran dan pengajaran. Kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman dapat membantu siswa memahami materi dan melaksanakan pembelajaran dengan mudah
- Model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar karena model pembelajaran dapat membantu siswa menguasai materi pelajaran. Model pembelajaran yang tepat dapat mendorong prestasi siswa.
- Media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut
- Relasi siswa dengan siswa, agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik maka perlulah diusahakan agar peserta didik memiliki teman bergaul yang baik dan memiliki prestasi belajar yang baik pula.
- Keadaan kelas serta fasilitas yang baik dan lengkap akan memberikan rasa nyaman untuk peserta didik dalam menerima bahan pelajaran yang diberikan.

- 3) Faktor masyarakat sangatlah berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal (berasal dari diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa atau dari orang lain).

3. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dalam (Ananda dkk., 2023). Belajar adalah segala usaha yang disengaja oleh seorang pendidik untuk membimbing peserta didik dalam menyelesaikan kegiatan belajar, (Festiawan, 2020).

Pembelajaran juga didefinisikan sebagai sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri, (Irham dan Wiyani, 2019). Pengertian ini menekankan pada proses pendewasaan, artinya mengajar dalam bentuk pemberian materi tidak hanya transmisi materi (*transfer of knowledge*), melainkan cara transmisi dan penarikan nilai (*transfer of value*) sehingga dengan bimbingan para pendidik bermanfaat bagi siswa dewasa, (Kurniawati dkk., 2021).

Para ahli merumuskan pengertian pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menurut Syaiful Sagala dari Ramayulis, pembelajaran melibatkan pengajaran kepada siswa dengan menggunakan prinsip-prinsip pendidikan dan teori-teori belajar yang merupakan faktor utama penentu keberhasilan pendidikan. Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah. Pengajaran dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan pembelajaran dilakukan oleh siswa.
- 2) Menurut Corey dalam Hazmi (2019), pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dilakukan oleh pendidik untuk menuju pendewasaan siswa serta memberikan pengetahuan yang berguna bagi peserta didik.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Kegiatan pembelajaran tentunya memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Adanya unsur guru
- 2) Adanya unsur siswa
- 3) Adanya aktivitas guru dan siswa
- 4) Adanya interaksi antar guru dan siswa
- 5) Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa
- 6) Proses dan hasilnya terencana atau terprogram.

Sering kali orang membedakan antara kata "pembelajaran" dengan "pengajaran" tetapi tidak jarang pula orang memberikan pengertian yang sama antara keduanya. Berikut beberapa ciri-ciri pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja.
- 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- 4) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

Berdasarkan uraian ciri-ciri pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam pembelajaran terdapat guru dan siswa, terdapat interaksi timbal balik yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta terdapat tujuan dalam proses pembelajaran.

c. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang mempunyai peranan penting dalam keseluruhan jalannya suatu proses pembelajaran, (Adisel dkk., 2022). Strategi pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik, yaitu tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berikut adalah penjelasan dari beberapa komponen di atas.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Menurut Pane dan Darwis Dasopang (2017), tujuan pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran.

2) Sumber belajar

Benda ataupun dalam bentuk lain, selama bisa digunakan untuk membuat dan mempermudah terjadinya proses belajar maka

bisa dikatakan sumber belajar. Adapun bentuknya seperti buku, lingkungan, surat kabar, digital konten dan sumber informasi lainnya.

3) Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran yang pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan anak.

4) Media pembelajaran

Media pembelajaran berguna untuk membantu proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar sebagai alat bantu guru untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru.

5) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya menilai secara spontan dan insidental tapi menilai secara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas, (Mardicko, 2022).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran sangatlah penting. Terdapat 5 komponen dalam pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan berperan penting dalam dunia pendidikan, yang mana setiap guru membutuhkan media sebagai penunjang keberhasilan penyampaian informasi yang diberikan, (Halawa, 2020).

Media merupakan alat bantu yang dapat menyambungkan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar yang mana media begitu membantu seorang guru ketika menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Hasan, dkk. (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdapat pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri dan karakteristik. Asyhar dalam Pagarra dan Syawaludin (2022), menjelaskan media pembelajaran terbagi menjadi 4 jenis yaitu sebagai berikut.

1) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar atau secara visual sehingga tidak terdapat suara yang hanya mengandalkan indra penglihatan peserta didik. Misalnya media visual non proyeksi (benda realita, model, prototif dan grafis) dan media proyeksi (*power point* dan *auto card*).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran saja. Media audio memiliki jenis dan

bentuk yang bervariasi, diantaranya adalah radio, piringan hitam, pita kaset suara, compact disc (CD).

3) Media Audio-Visual

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Misalnya: *youtube*, video kaset dan film bingkai.

4) Multimedia

Media ini melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Misalnya; power point, buku digital, podcast dan realitas virtual (VR).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa beberapa media pembelajaran antara lain media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Oleh sebab itu, dari beberapa jenis media pembelajaran di atas peneliti akan menggunakan media pembelajaran jenis media visual yang termasuk ke dalam visual non proyeksi yaitu berupa media permainan ular tangga.

5. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Proses pembelajaran yang baik itu seharusnya dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan.

Menurut Ismail dalam Afifah dan Hartatik (2019), belajar sambil bermain adalah salah satu upaya dalam menyampaikan materi kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah. Dengan demikian belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

Permainan ular tangga merupakan media visual berupa salah satu permainan yang menyenangkan serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Mayasari dan Dwiprabowo (2023), yang telah diterjemahkan menjelaskan bahwa media permainan papan ular tangga adalah sebuah papan permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan pada berbagai kotak digambar sejumlah ular atau tangga yang saling terhubung kotak.

Menurut Ibam, dkk. (2018), yang telah diterjemahkan menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan tradisional yang dimainkan oleh satu hingga empat orang. Permainan ini didasarkan pada pergerakan karakter pemain di sepanjang kotak bernomor dan karakter pertama yang mencapai kotak terakhir menang. Karakter pemain maju dengan melempar dadu, angka pada dadu menentukan berapa banyak kotak yang dipindahkan pemain. Ada ular tangga di sepanjang jalan, ular membawa karakter mundur (turun) sementara tangga mengangkat karakter sehingga menambah keseruan pada keberuntungan karakter.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang menarik dan menyenangkan dimana permainan ini dimainkan oleh 2 orang bahkan lebih, maka dari itu peneliti menggunakan media permainan ular tangga pada penelitiannya agar pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS terutama pada mata pelajaran IPS.

b. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan, dadu, dan bidak. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga ini sama seperti umumnya yang terdapat ular dan tangga, tetapi disetiap kotak atau angka terdapat materi pembelajaran IPS yang akan menambah pengetahuan peserta didik terkait materi pembelajaran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut ini langkah-langkah permainan ular tangga :

1. Peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang berisikan 5-6 siswa.
2. Setiap peserta didik diminta menyiapkan alat tulis untuk menuliskan pertanyaan dan jawaban yang terdapat dalam setiap nomor di permainannya.
3. Pendidik menjelaskan peraturan dari permainan ular tangga sebelum dimulainya permainan.
4. Pendidik akan memberi batas waktu dalam permainan, jika kelompok sudah mencapai *finish* atau berada di angka yang jauh maka kelompok tersebut akan menjadi pemenangnya.
5. Selama permainan berlangsung, setiap anggota kelompok akan bergantian menjalankan bidak dari kelompoknya masing-masing secara berurutan.
6. Kelompok pemenang pada permainan ini akan mendapatkan sebuah *reward*. Hal ini dilakukan agar peserta didik menjadi lebih semangat dalam permainan ular tangga.

6. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan

lingkungannya. Alasan perubahan mata pelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS menurut Endang Puji Astuti (2022), yaitu;

- 1) Siswa MI/SD mampu memandang sesuatu secara utuh,
- 2) Mampu mengembangkan pemikiran holistik terkait lingkungan alam dan sosial,
- 3) Penguatan profil pelajar Pancasila.

Perubahan status mata pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya, (Wijayanti dan Ekantini, 2023). IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal ini menjadi dasar bagi penyiapan siswa dalam mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks di jenjang SMP. Siswa melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, misalnya mengobservasi dan mengeksplorasi. Hal ini sangat penting sebagai pondasi bagi mereka untuk mempelajari konsep lebih dalam lagi pada mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang SMP.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sehingga dapat mengembangkan pemikiran komprehensif siswa terkait lingkungan alam dan sosial. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan berfokus pada pelajaran IPS dikarenakan penelitian akan dilaksanakan pada saat memasuki tahun ajaran baru yaitu semester genap.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, serta pemahaman konsep pada peserta didik. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang bersifat *scientific inquiry*, yaitu pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui keterampilan proses dan sikap ilmiah, (Anjar Palupi dan Husamah, 2023).

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan serta terhadap pemahaman konsep pada peserta didik.

7. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka kegiatan belajar yang digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti yang dijelaskan oleh Yusuf, dkk. (2019), model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Model pembelajaran merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga siswa.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran di atas, setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut.

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan; (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), (b) prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: dampak pembelajaran berupa hasil

belajar yang terukur dan dampak pengiring berupa hasil belajar jangka panjang.

- 6) Adanya desain instruksional atau persiapan mengajar dengan berpedoman pada model pembelajaran yang dipilih.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran merupakan kerangka kegiatan belajar atau gambaran keseluruhan kegiatan belajar yang berguna bagi guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran yang efektif.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki beberapa macam menurut Hendrapipta (2022), yaitu diantaranya .

- 1) Model *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah)

Model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan berbagai situasi permasalahan yang autentik dan bermakna kepada siswa yang berfungsi sebagai loncatan untuk investigasi dan penyelidikan yang guna memecahkan masalah sehari-hari yang nyata dan dekat dengan kehidupan siswa.

- 2) Model *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek)

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat.

- 3) Model *Inquiry Learning*

Inquiry learning adalah model pembelajaran yang pada prinsipnya mengajak peserta didik untuk aktif bertanya dan bereksperimen secara mandiri selama proses belajar. Dalam

model pembelajaran *inquiry*, peserta didik mencari materi pembelajaran secara mandiri

4) Model *Discovery Learning* (pembelajaran penemuan)

Model *discovery learning* atau penemuan diartikan pula sebagai cara belajar memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu menemukan konsep pembelajarannya sendiri, sehingga materi yang didapatkan mampu bertahan lama diingatan (Marisya dan Sukma, 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa macam seperti *problem based learning*, *project based learning*, *inquiry learning*, dan *discovery learning*. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk menggunakan model *discovery learning* dalam penelitiannya, karena model tersebut diyakini menjadi salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

8. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Menurut Marisya dan Sukma (2020), model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peran siswa dan mengembangkan cara berpikir siswa untuk belajar aktif menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang ia peroleh akan tahan lama dalam ingatan. Pendapat lain menurut Khairani, dkk. (2022), model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada materi dengan contoh spesifik agar siswa terlibat aktif dan termotivasi, penggunaan model *discovery learning* meningkatkan kemampuan siswa dalam merekonstruksi pengetahuan ilmiah siswa pada kehidupan nyata.

Selanjutnya menurut Hanida dalam Marisya dan Sukma (2020), *discovery learning* adalah model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk mampu menciptakan situasi belajar yang kreatif sehingga siswa menjadi belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Menurut Fajri (2019), model penemuan (*discovery*) ini menekankan pada pentingnya pemahaman struktur atau gagasan penting terhadap suatu ranah, melalui partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajara. Pada kegiatan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* kegiatan pembelajaran difokuskan kepada siswa dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator, (Ibrohim dkk., 2020).

Sependapat dengan peneliti lainnya, menurut Cahyo dalam Oktavioni (2017), model pembelajaran berbasis penemuan atau *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Pada pembelajaran *discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Untuk menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya peserta didik diperkenankan oleh guru untuk berpikir sendiri dan berperan aktif dalam pembelajaran sehingga menemukan konsep yang diinginkan dengan arahan dari guru. Model *discovery learning* relevan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti, dimana model *discovery learning* berpusat pada peserta didik

sehingga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep dan menarik kesimpulan. Model *discovery learning* akan dibantu dengan media permainan ular tangga yang diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS terutama mata pelajaran IPS.

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Karakteristik model *discovery* menurut Istiana dan Saputro (2015), terdapat 3 yaitu :

- 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan;
- 2) berpusat pada siswa;
- 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama yang ada pada model *discovery learning* yaitu berpusat pada siswa sehingga guru tidak terlalu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tetapi tetap membimbing siswa, serta untuk menggabungkan pengetahuan baru dan yang sudah ada.

c. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Menurut Marisya dan Sukma (2020), menyimpulkan bahwa dalam penerapan model *discovery learning* memiliki langkah-langkah yaitu sebagai berikut :

- 1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan/stimulus), tahap ini merupakan tahap dimana guru menghadapkan siswa pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, agar timbul motivasi siswa untuk menyelidiki. Kemudian guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru dapat mengondisikan siswa untuk membaca sejumlah sumber buku

rujukan atau bisa juga dengan menampilkan beberapa gambar di papan tulis.

- 2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah), pada tahap ini siswa melakukan identifikasi masalah yang terjadi sesuai dengan sejumlah hasil bacaannya tadi. Siswa melakukan identifikasi masalah yang terjadi sesuai dengan sejumlah hasil bacaannya tadi. Selanjutnya siswa memilih dan merumuskan hipotesis atas pertanyaan masalah dari fokus masalah tadi. Selanjutnya siswa merumuskan pertanyaan menjadi kalimat pernyataan (*statement*) atau sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan,
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data), pada tahap ini guru mengkondisikan siswa untuk melakukan proses mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan sesuai dengan kebutuhan proses menjawab dan membuktikan jawaban-jawaban sementara dari tahap sebelumnya. Jadi, pada tahap ini siswa akan menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Target dari tahap ini ialah peserta didik harus belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan,
- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data), pada tahap ini guru dapat mengarahkan siswa untuk mampu mengolah sejumlah data dan informasi berkenaan dengan upaya merumuskan jawaban atas hipotesis. Data tersebut kemudian ditafsirkan sehingga terarah pada perumusan jawaban. Setelah merumuskan jawaban, siswa akan diarahkan untuk merumuskan konsep dan kemudian siswa mendapatkan pengetahuan baru,
- 5) *Verification* (Pembuktian), pada tahap ini siswa menyajikan hasil diskusi kelompok secara bersama didepan kelas. Kemudian akan ditanggapi oleh kelompok lain. Guru dapat

berpartisipasi langsung dalam membuktikan jawaban-jawaban yang dirumuskan oleh siswa. Jika siswa kreatif dan gurunya mampu memberikan stimulus yang tepat, maka siswa akan mampu mencermati setiap jawaban yang sesuai dengan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh dalam bentuk data atau informasi. Pada akhir tahapan ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengecek jawaban apakah hipotesis sudah benar atau belum,

- 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan), pada tahap ini, siswa dan guru secara bersama mengambil kesimpulan.

Merumuskan kesimpulan merupakan suatu keharusan dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat menemukan jawaban setelah melalui proses berpikir dalam mencari data.

Kesimpulan akan mengantar siswa pada sebuah bentuk pengetahuan yang akurat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan menggunakan langkah-langkah model *discovery learning* menurut Marisya dan Sukma (2020), pada penelitian ini yaitu : 1) *Stimulation*, 2) *Problem Statement*, 3) *Data Collection*, 4) *Data Processing*, 5) *Verification*, dan 6) *Generalization*.

c. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Kelebihan *discovery learning* berdasarkan Khairani, dkk. (2022), menjelaskan bahwa; 1). metode ini dapat membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif mereka; 2). metode ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kemampuan mereka sendiri; 3). karena adanya kegiatan diskusi, siswa jadi lebih saling menghargai; 4) memberikan rasa senang dan bahagia bila peserta didik berhasil melakukan penelitian; dan 5). kegiatan pembelajaran menumbuhkan

optimisme karena hasil belajar atau temuan mengarah pada kebenaran yang final dan lebih pasti.

Menurut Marisya dan Sukma (2020), penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, meningkatkan proses pembelajaran tematik terpadu, sehingga akan berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa. Tak hanya itu, model *discovery learning* juga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, siswa mampu bekerjasama dalam kelompok, siswa menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat, serta siswa mampu mengingat konsep pembelajaran yang telah ia temukan sendiri, sehingga konsep tersebut lebih tahan lama dalam ingatan siswa.

Pendapat lain menjelaskan kelebihan model *discovery learning* menurut Eggen dan Kauchak dalam W. Lestari (2017), apabila model pembelajaran ini dilaksanakan dengan baik maka akan menghasilkan pemahaman konsep yang mendalam pada peserta didik dan menghasilkan penyimpanan jangka panjang yang baik, serta mendorong peserta didik berpikir kritis.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *model discovery learning* ini yaitu dapat membantu peserta didik dalam membangkitkan keterampilan dan pengetahuan mereka serta membangkitkan rasa optimisme terhadap belajar sehingga dapat membuat hasil belajar mereka menjadi maksimal sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Komang et al. (2023), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar” telah melakukan penelitian di SD Gugus II Kecamatan Tejakula. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan permainan ular tangga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas V SD Gugus II Kecamatan Tejakula. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada pembelajaran yang akan diteliti. Pada penelitian ini meneliti pembelajaran matematika sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu pembelajaran IPAS.
2. Safitri & Mediatati (2021), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” telah melakukan penelitian di SD Negeri 2 Gunungtumpeng. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *discovery learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti akan lakukan yaitu pada penelitian ini berfokus pada penerapan model *discovery learning* pada pembelajaran IPA dan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berfokus pada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa saja.

3. Nuraeni Yulistiawati et al. (2022), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Siswa Sekolah Dasar” yang melakukan penelitian di UPTD SDN 1 Bangkaloa Kecamatan Widasari Kabupaten Indramayu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menerapkan model *discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 1 Bangkaloa Kecamatan Widasari Kabupaten Indramayu dalam mata pelajaran IPA. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada fokus penelitiannya, dimana pada penelitian ini hanya berfokus pada penerapan model *discovery learning* tidak dibantu oleh media pembelajaran. Sedangkan penelitian yang peneliti teliti dibantu oleh media permainan ular tangga.

4. Robiyanto & Astuti (2022), berdasarkan artikel penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Model Pembelajaran *Inquiry Learning* terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV Sekolah Dasar” telah melakukan penelitian di SD di Gugus Merbabu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* lebih efektif secara signifikan dibandingkan dengan model *inquiry learning* terhadap hasil belajar tematik kelas IV SD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pada penelitian ini berfokus pada model *discovery learning* dan model *inquiry learning*, sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu hanya fokus pada model *discovery learning*.

5. Payosi (2020), berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang” telah melakukan penelitian di SDN 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada pembelajaran yang akan diteliti, pada penelitian ini meneliti pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sedangkan yang akan peneliti teliti pembelajaran IPAS.

C. Kerangka Berpikir

Menurut Creswell (2016), kerangka berpikir merupakan alur berpikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju. Peneliti akan mengembangkan kerangka berpikir sehingga terbentuk sebuah jenis hipotesis. Kerangka berpikir merupakan alur yang dijadikan pola berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap suatu objek yang dapat menyelesaikan arah rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) yaitu Model *Discovery Learning* berbantuan media ular tangga dan variabel terikat (Y) hasil belajar IPAS.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir maka peneliti akan merumuskan sebagai berikut :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram

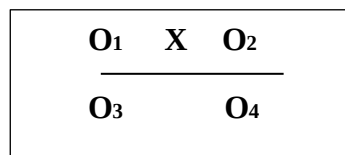
H_a = Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan diterapkan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu. Hal ini karena, dalam penelitian ini mengaplikasikan data numerik yang dapat diolah dengan menerapkan statistik atau dalam pendekatan kuantitatif dituntut untuk memakai angka mulai dari pengumpulan data. Menurut Hamdani M, dkk. (2019), metode eksperimen didefinisikan sebagai metode yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menekankan siswa untuk melakukan percobaan secara langsung yang bertujuan untuk membuktikan suatu permasalahan.

Desain penelitian ini akan menggunakan *non-equivalent control group design*, desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Menurut Djafar, dkk. (2024), desain ini menggunakan *pretest* sebelum perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrolnya, hasil *pretest* akan menjadi dasar penentuan perubahan. Pemberian *posttest* diberikan pada akhir kegiatan akan menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan (X). Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan dengan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga, kemudian kelompok kontrol akan diberikan perlakuan dengan model *inquiry learning*. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

- O₁ = Skor *pre-test* kelompok eksperimen
- O₂ = Skor *post-test* kelompok eksperimen
- O₃ = Skor *pre-test* kelompok kontrol
- O₄ = Skor *post-test* kelompok kontrol
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Merbau Mataram Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SDN 2 Merbau Mataram Tahun Pelajaran 2024/2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2019), populasi merupakan wilayah generalisasi yang atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari lebih lanjut dan menarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh obyek/subyek itu. Menurut Arikunto dalam Djafar, dkk. (2024), populasi merupakan keseluruhan objek penelitian.

Tabel 3. Populasi Peserta didik

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	9	8	17
IV B	14	12	26
Jumlah			43

Sumber : Dokumen Pendidik kelas IV SDN 2 Merbau Mataram Tahun Pelajaran 2024/2025.

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Merbau Mataram tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 23 orang peserta didik laki-laki dan 20 orang peserta didik perempuan. Jumlah populasi yang digunakan sebanyak 43 orang peserta didik yang merupakan 17 peserta didik kelas IV A dan 26 peserta didik kelas IV B.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2019), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat teknik sampling yang digunakan. Pada penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *non probability sampling* berupa *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Kelas IV A dijadikan kelas kontrol sedangkan kelas IV B dijadikan kelas eksperimen. Pertimbangan dipilihnya dua kelas tersebut karena melihat data persentase Sumatif Tengah Semester pada pembelajaran IPAS kelas IV. Kelas IV A memiliki ketuntasan paling tinggi yaitu 41,2% dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 siswa, sedangkan kelas IV B memiliki ketuntasan paling rendah yaitu 38,5% dengan jumlah peserta didik sebanyak 26 siswa. Penulis memberi perlakuan kepada kelas IV B dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga dalam materi pelajaran IPS untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS.

Sedangkan kelas IV A dijadikan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada pelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram.

D. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tiga tahap, yaitu tahap observasi pendahuluan, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Berikut ini langkah-langkah dari tiga tahap tersebut.

1. Observasi Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin observasi penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian serta cara mengajar pendidik yang ada di sekolah.
- c. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol)

2. Tahap Perencanaan

- a. Menetapkan capaian pembelajaran dan indikator serta pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
- b. Membuat perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.
- c. Menyiapkan instrumen penelitian berupa tes yaitu soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Uji coba instrumen dilaksanakan di SDN 1 Triharjo.
- b. Menganalisis data hasil uji coba instrumen tes.
- c. Mengadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Melaksanakan penelitian di kelas eksperimen, pada pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- e. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan model *cooperative learning* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- f. Mengadakan *posttest* pada akhir penelitian di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- g. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- h. Menyusun laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), berikut pemaparan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (*Independent*)

Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga dilambangkan dengan (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat (*dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*).

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konsep adalah pemahaman atau deskripsi yang lebih abstrak dan teoritis terhadap suatu konsep dalam penelitian.

- 1) Model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga merupakan model pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk menciptakan situasi belajar yang kreatif agar peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informasi tersebut.
- 2) Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada peserta didik dalam waktu tertentu. Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan meneliti hasil belajar dalam ranah kognitif atau pengetahuan dalam melakukan penelitian.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional Variabel pada penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga dapat berguna sebagai alat bantu penyampaian pesan/informasi dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya, model *discovery learning* ini menggunakan langkah-langkah tertentu supaya mendapatkan hasil. Langkah-langkah itu meliputi (a) *stimulation*

- (pemberian rangsangan), (b) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), (c) *data collection* (pengumpulan data), (d) *data processing* (pengolahan data), (e) *verification* (pembuktian), (f) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Media permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.
- 2) Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar IPAS berfokus peserta didik. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Indikator hasil belajar peserta didik pada penelitian berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat (C3), (C4), (C5), dan (C6).

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas kepada peserta didik yang diperlukan datanya. Menurut Habsoh (2020), pengumpulan data dengan teknik tes dapat disebut sebagai pengukuran (*measurement*). Pada penelitian yang akan dilakukan ini bentuk tes yang diberikan yaitu tes berbentuk *essay* atau uraian. Teknik pengumpulan data dengan tes yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes adalah teknik yang tidak memerlukan soal-soal untuk mendapatkan data, seperti berikut :

1) Observasi

observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data observasi ini dengan cara mengamati peserta didik secara langsung dalam aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga. Observasi dilakukan di SDN 2 Merbau Mataram.

2) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bukti foto yang dapat memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat data tentang profil sekolah, data jumlah peserta didik serta gambaran proses pelaksanaan penelitian yang memberikan data pendukung untuk menunjang penelitian yang dilakukan di SDN 2 Merbau Mataram.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

a. Instrumen Tes

Pada penelitian ini instrumen penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes. Bentuk tes yang akan diberikan berbentuk uraian yang berjumlah 20 item soal. Soal tersebut akan diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal uraian tersebut terlebih dahulu diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Pada penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan dalam bidang kognitif, dan data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Soal

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Butir Soal
- Siswa mampu mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal - Siswa mampu mengidentifikasi letak geografis di daerah tempat tinggal - Siswa mampu mendeskripsikan upaya untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggal	Menentukan kekayaan alam yang ada di daerah lingkungan sekitar	C3	2,9,11,14
	Menguraikan tentang kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal dengan tepat	C4	1,13
	Memberi saran untuk pemanfaatan kekayaan alam di daerah tempat tinggal dengan tepat	C5	18
	Mengimplementasikan cara yang bijak untuk menjaga kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggal dengan tepat	C3	4,5,7,12
	Menguraikan cara yang bijak untuk memanfaatkan dan menjaga kekayaan alam yang ada di tempat tinggal dengan tepat	C4	6,10,20

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No Butir Soal
	Menguraikan akibat dari adanya upaya pelestarian kekayaan alam di daerah tempat tinggal dengan tepat	C4	8,15, 16,19
	Membandingkan letak geografis yang ada di daerah tempat tinggal dengan kekayaan alamnya dengan tepat	C4	3
	Mengategorikan sumber daya alam berdasarkan jenisnya	C5	17

Sumber : Marisya dan Sukma (2020)

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Ular Tangga

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Instrumen
1.	<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Memahami materi yang disajikan oleh pendidik. Mengajukan pertanyaan. Mengemukakan pendapat terhadap masalah yang muncul.	Observasi	Rubrik
2.	<i>Problem Statement</i> (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)	Mengidentifikasi masalah yang berkaitan tentang kekayaan alam di lingkungan sekitar, Membuat pernyataan sementara terhadap masalah.	Observasi	Rubrik
3.	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada .	Observasi	Rubrik

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian	Instrumen
4.	<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Mengolah informasi untuk menguji hipotesis hasil diskusi kelompok	Observasi	Rubrik
5.	<i>Verification</i> (Pembuktian)	Menyampaikan hasil diskusi . Peserta didik aktif dalam aktif dalam kelompok. Menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	Observasi	Rubrik
6.	<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Merumuskan kesimpulan dari hipotesis yang ada.	Observasi	Rubrik

Sumber : Marisyah dan Sukma (2020)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas *Model Discovery Learning*

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Peserta didik mampu memahami materi yang disajikan oleh pendidik, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat terhadap masalah yang muncul.	Peserta didik cukup mampu memahami materi yang disajikan oleh pendidik, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat terhadap masalah yang muncul.	Peserta didik kurang mampu memahami materi yang disajikan oleh pendidik, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat terhadap masalah yang muncul.	Peserta didik tidak mampu memahami materi yang disajikan oleh pendidik, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat terhadap masalah yang muncul.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
<i>Problem Statement</i> (Pernyataan/Identifikasi Masalah)	Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan tentang kekayaan alam di lingkungan sekitar, dan membuat pernyataan sementara terhadap masalah	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan tentang kekayaan alam di lingkungan sekitar, dan membuat pernyataan sementara terhadap masalah	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan tentang kekayaan alam di lingkungan sekitar, dan membuat pernyataan sementara terhadap masalah	Peserta didik tidak mampu mengidentifikasi masalah yang berkaitan tentang kekayaan alam di lingkungan sekitar, dan membuat pernyataan sementara terhadap masalah
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Peserta didik mampu mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada .	Peserta didik cukup mampu mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada	Peserta didik kurang mampu mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada	Peserta didik tidak mampu mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis terhadap masalah yang ada
<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Peserta didik mampu mengolah informasi untuk menguji hipotesis hasil diskusi kelompok.	Peserta didik cukup mampu mengolah informasi untuk menguji hipotesis hasil diskusi kelompok.	Peserta didik kurang mampu mengolah informasi untuk menguji hipotesis hasil diskusi kelompok.	Peserta didik tidak mampu mengolah informasi untuk menguji hipotesis hasil diskusi kelompok.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
<i>Verification</i> (Pembuktian)	Peserta didik mampu menyampaikan hasil diskusi, menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	Peserta didik cukup mampu menyampaikan hasil diskusi, menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	Peserta didik kurang mampu menyampaikan hasil diskusi, menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	Peserta didik tidak mampu menyampaikan hasil diskusi, menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain
<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Peserta didik mampu merumuskan kesimpulan dari hipotesis yang ada.	Peserta didik cukup mampu merumuskan kesimpulan dari hipotesis yang ada.	Peserta didik kurang mampu merumuskan kesimpulan dari hipotesis yang ada.	Peserta didik tidak mampu merumuskan kesimpulan dari hipotesis yang ada.

Sumber : Marisya dan Sukma (2020)

I. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reabilitas tes. Tes uji coba ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 1 Triharjo pada tanggal 10 April 2025 dengan jumlah reponden sebanyak 22 peserta didik. Peneliti memilih SDN 1 Triharjo karena Sekolah Dasar tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama dengan SDN 2 Merbau Mataram yaitu memiliki akreditasi sekolah, KKTP, serta letak geografis masih berada di kecamatan yang sama yaitu Kecamatan Merbau Mataram.

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dalam penelitian ini bertujuan agar hasil penelitian yang dinyatakan valid memiliki kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek yang diteliti. Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu validitas yang didasarkan butir-butir item yang berguna untuk menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut sesuai dengan isi yang dikehendaki. Pengujian validitas pengetahuan (uraian) menggunakan teknik korelasi *product moment*. Penelitian ini juga akan divalidasi oleh validator, dimana validator instrumen adalah pihak yang memberikan komentar, saran, dan penilaian terhadap instrumen penelitian. Validator instrumen penelitian pada penelitian ini sudah divalidasi oleh dosen dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Berikut rumus yang digunakan dalam uji validitas menurut Muncarno (2016), sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi X dan Y
n	= Jumlah responden
$\sum xy$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum x$	= Jumlah skor variabel X
$\sum y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Arikunto (2013)

Kriteria pengujian adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

Adapun analisis butir soal dengan r_{tabel} sebesar 0.423 dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 8. Analisis Validitas Tes

No. Item		Nilai Validitas	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru			
1		0.024	Tidak Valid	Tidak digunakan
2	1	0.748	Valid	Digunakan
3	2	0.542	Valid	Digunakan
4		0.164	Tidak Valid	Tidak digunakan
5		0.239	Tidak Valid	Tidak digunakan
6		-0.176	Tidak Valid	Tidak digunakan
7	3	0.907	Valid	Digunakan
8	4	0.838	Valid	Digunakan
9	5	0.477	Valid	Digunakan
10	6	0.763	Valid	Digunakan
11		0.143	Tidak Valid	Tidak digunakan
12	7	0.774	Valid	Digunakan
13	8	0.721	Valid	Digunakan
14		0.381	Tidak Valid	Digunakan
15	9	0.637	Valid	Digunakan
16		0.416	Tidak Valid	Tidak digunakan
17		-0.042	Tidak Valid	Tidak digunakan
18		0.048	Tidak Valid	Tidak digunakan

No. Item		Nilai	Kriteria	Keterangan
Lama	Baru	Validitas		
19	10	0.616	Valid	Digunakan
20	11	0.824	Valid	Digunakan

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jumlah soal yang valid sebanyak 11 butir soal. Butir soal sebanyak 11 yang valid digunakan untuk *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian di SDN 2 Merbau Mataram. Terdapat beberapa butir soal yang valid berklasifikasi tinggi dan terdapat butir soal yang valid berklasifikasi sedang. Perhitungan data dapat dilihat pada (lampiran halaman 110).

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Menurut Muhidin, Sambas Ali (2017), suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Untuk mengukur reliabilitas instrumen, maka peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_i^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument
 n = Banyaknya butir soal
 $\sum a_i^2$ = Skor tiap-tiap Item
 a_1^2 = Varian total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program SPSS Statistic 22 dengan klasifikasi dari Arikunto (2013).

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Arikunto (2013)

Tabel 10. Uji Reabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.879	11

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 11 butir soal, dilakukan perhitungan reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach Alpha* dan bantuan SPSS Statistic 22. Hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan $r_{11} = 0.879$. Hasil perhitungan menunjukkan kesimpulan bahwa 11 soal yang sudah valid mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat dipergunakan dalam penelitian ini. Perhitungan data dapat dilihat pada (lampiran halaman 113).

J. Teknik Analisis Data

1. Keterlaksanaan Model

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer menilai keterlaksanaan model discovery learning berbantuan media permainan ular tangga, dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada pada rubrik. Persentase keterlaksanaan model guided inquiry berbasis video animasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Nilai keterlaksanaan model}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kategori hasil nilai keterlaksanaan model diinterpretasikan sebagai berikut.

Tabel 11. Interpretasi aktivitas pembelajaran

No	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
1	≥ 80	Baik Sekali
2	60-79	Baik
3	50-59	Cukup
4	< 50	Perlu Pendampingan

Sumber : Arikunto (2013)

2. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan rekapitulasi soal tes. Peserta didik dikatakan mampu secara individu dalam belajar IPAS apabila skor yang diperoleh peserta didik sesuai KKTP yang berlaku yaitu ≥ 70 dari skor maksimal 100. Untuk menghitung nilai hasil belajar secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai soal individu

R = Jumlah skor/item yang dijawab benar

M = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

3. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Seluruh Peserta Didik

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh peserta didik dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata seluruh peserta didik
 $\sum X$ = total nilai yang diperoleh peserta didik
 $\sum N$ = jumlah peserta didik

4. Persentase KKTP Hasil Belajar

Persentase KKTP belajar peserta didik secara klasikal, dapat dicari dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100 \%$$

Tabel 12. Persentase KKTP hasil belajar peserta didik

Persentase	Kriteria
$\geq 80\%$	Sangat Tinggi
70-80%	Tinggi
60-70%	Sedang
50-60%	Rendah
$< 50\%$	Sangat Rendah

Sumber : Trianto (2011)

K. Jenis Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengaturan urutan data dan mengorganisasikan ke dalam suatu pola kategori dan satuan uraian dasar.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi

5% dengan ketentuan sebagai berikut. Kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui seragam atau tidaknya sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pada penelitian ini perhitungan homogenitas menggunakan SPSS. Dari hasil perhitungan melalui program SPSS maka akan didapatkan hasil uji homogenitas, jika menunjukkan nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen.

L. Uji Hipotesis Penelitian

1. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui apakah variabel (X) yaitu model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh dengan variabel (Y) yaitu hasil belajar peserta didik, untuk mengetahui hal tersebut dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Muncarno (2016) regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, dengan rumusan hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram

H_a = Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 2 Merbau Mataram

Adapun persamaan untuk koefisien regresi linear sederhana menurut Muncarno (2016), sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

$\hat{Y}$ = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

M. Peningkatan Pengetahuan Normal Gain (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan dengan menghitung selisih antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor idel} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 13. Klasifikasi *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,7$	Rendah

Sumber: Hake dalam Wahab (2021: 1041)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2024/2025. Hal tersebut dapat dibuktikan perhitungan uji regresi linier sederhana, diketahui nilai sign 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak, ini berarti terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, sebagai berikut.

1. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong peserta didik untuk dapat aktif pada saat pembelajaran, pendidik sebaiknya menambah media yang sesuai untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam memperjelaskan materi yang diajarkan kepada peserta didik.

2. Kepala Sekolah

Hendaknya kepala sekolah menyadari bahwa keberhasilan kerja yang dicapai oleh guru kelas membutuhkan dukungan sepenuhnya dari pihak sekolah dengan memberikan suasana yang kondusif bagi para guru untuk mengembangkan kualitas pembelajarannya.

3. Peneliti lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, sumber, informasi, masukan dan penelitian relevan tentang pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdjul, D. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Buntulia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 343. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.343-348.2022>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Afifah, N., & Hartatik, S. 2019. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. 2023. Belajar dan Pembelajaran. In *Tasikmalaya: Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*.
- Anjar Palupi, M., & Husamah, H. 2023. Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sdn Sumbersari 2 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653–4661. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8155>
- Arikunto, S. 2013. Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi kedua. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Creswell, J. W. 2016. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2). Alfabeta.
- Djafar, F., Akolo, I. R., & Pratama, A. R. 2024. Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi dengan SPSS. *Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia*.
- Astuti, E.D. 2022. Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Fajri, Z. 2019. Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*,

7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>

Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/26VRK>

Habsoh, R. 2020. Analisis Kesulitan Menentukan Ide Pokok Paragraf Pada Kelas Iv Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu 36. *Repository.Upi.Edu*, 36–46. <https://core.ac.uk/download/pdf/346341109.pdf>

Halawa, W. 2020. Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AIOES) Journal*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>

Hamdani M., Prayitno B. A., & Karyanto P. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference*, 16(Kartimi), 139–145. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/viewFile/38412/25445>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. 2021. Media Pembelajaran. *Klaten: Tahta Media Group*, 260.

Hazmi, N. 2019. Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 56–65. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>

Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD. *Bandung : Multikreasi Press*.

Ibam, E., Adekunle, T., & Agbonifo, O. 2018. A Moral Education Learning System based on the Snakes and Ladders Game. *EAI Endorsed Transactions on E-Learning*, 5(17), 155641. <https://doi.org/10.4108/eai.25-9-2018.155641>

Ibrohim, I., Mansyur, S., Syah, M., Ruswandi, U., Uin, P., Gunung, S., & Bandung, D. 2020. Jurnal Educatio FKIP UNMA. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 6(2), 548–560. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.594>

Istiana, G. A., & Saputro, A. N. C. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi belajar pokok bahasan larutan penyangga pada siswa kelas xi ipa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(2), 67. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>

Kartini, N. E., Nurdin, E. S., Hakam, K. A., & Syihabuddin, S. 2022. Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>

- Khairani, F., Astuti, N., Loliyana, L., Rohmawati, D., & Yulistia, A. 2022. Penerapan Model Discovery Learning Berbantu LKS terhadap Peningkatan HOTS Siswa sebagai Solusi Tantangan di Era Society 5.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(3), 636. <https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.63968>
- Khauro, K., Setiyawan, A., & Citrawati, T. 2020. Pengaruh metode ceramah terhadap hasil belajar dalam pelajaran matematika kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 667–671. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.24483>
- Komang, M., Ardiawan, ngurah i ketut, & Kurniawati, ni nyoman. 2023. pengaruh model discovery learing berbantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 3(2), 244–252. <http://dx.doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.2904>
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. 2021. the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Lase, A., & Ndruru, F. I. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.6>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufon, S., & Mariati, P. 2021. Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Lestari, W. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2(1), 64–74. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1724>
- Mardicko, A. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54. <https://jurnal.pabki.org/index.php/alisyraq/article/download/487/219>
- Marisya, A., & Sukma, E. 2020. Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191. <https://doi.org/10.33366/ilg.v5i2.4020>
- Marjohan, Aulia, D. D., Maulidi, R. P., & Nulhakim, L. 2022. Penerapan Kurikulum Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 10776–10780. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10132>

- Mayasari, L. I., & Dwiprabowo, R. 2023. *Differences In Mathematics Learning Outcomes Between Lecture Method And cooperative Method Through Media Board Games Snakes And Ladders*. 297–301.
<https://doi.org/10.37640/ice.02.641>
- Sambas Ali Muhidin. 2011. Analisis korelasi regresi dan jalur dalam penelitian. *Bandung : Pustaka Setia*.
- Muncarno. 2016. Cara Mudah Belajar Statistika. *Metro : Hamim Group*.
- Mustika, S., Hajidin, & Elly, R. 2018. Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di SD Negeri 1 Lambheu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 134–141.
<https://doi.org/10.24815/primary.v3i3.8668>
- Nuraeni Yulistiawati, 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.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2081>
- Oktavioni, W. 2017. Pembelajaran Ipa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V Sd Negeri 186 / 1 Sridadi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah*, 1–21. <https://repository.unja.ac.id/1334/1/A1D113057-artikel.pdf>
- Pagarra H & Syawaludin, D. 2022. Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25438>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Payosi, A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. In *Skripsi*.
- Pransiska, R. 2018. Kajian Program Bilingual. *EDUKASI : Jurnal Pendidikan*, 10(2), 167–178. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i2.2409>
- Rahmat sinaga, B. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Repi, Y. M., Wonggo, D., & Liando, O. E. S. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*,

2(5), 773.

- Ricardo, R., & Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rika Kumala Sari. 2017. Kewajiban Belajar dalam Hadis Rasulullah SAW. *Sabilarrasyad*, II(02), 120–137. <https://doi.org/10.46576/jsa.v2i2.130>
- Robiyanto, A., & Astuti, S. 2022. Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning dan Model Pembelajaran Inquiry Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Fondatia*, 6(3), 727–741. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2071>
- Rohmawati, N., Kusmanto, A. S., & Utomo, S. 2024. *The Effectiveness of Snakes and Ladders Assisted Discovery Learning Model in Kindergarten B Gugus Kardinah Kendal*. 3(4), 18–25. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v3i4.4.2024>
- Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. 2021. Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>
- Simamora, T., AHarapan, E., & Kesumawati, N. 2020. Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan) P-ISSN: 2548-7094 E-ISSN 2614-8021. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2), 195–196. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/MKDK400403-M1.pdf>
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D. *Karawang : Saba Jaya Publisher*.
- Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini dan Kelas Awal SD/MI (E. Wahyudin (ed.); Pertama). *Jakarta : KENCANA*.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Mi/Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2108. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9597/4010>

Yusuf, Suhirman, Suastra, I. W., & Tokan, M. K. 2019. The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 1–26.
<http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.1.343-348.2022>