

Peningkatan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar IPAS melalui Model *Discovery Learning* berbantuan Media Video Interaktif pada Siswa Kelas V

Muammara Akmaludin^{1✉} & Pamujo²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

✉ E-mail: muamarakmaludin@gmail.com , pamujopgsd61@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD seringkali berpusat pada guru, sehingga menurunkan rasa ingin tahu dan prestasi siswa pada materi "Daerahku Kebanggaanku". Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menilai rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumbang. Penelitian ini menggunakan Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dua kali pertemuan, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Responden penelitian ialah seluruh siswa Kelas V (30 siswa). Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan belajar, lembar observasi, angket rasa ingin tahu, dan dokumentasi. Analisis data memakai metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan sikap rasa ingin tahu dari 77,80 pada Siklus I menjadi 88,86 pada Siklus II. Prestasi belajar meningkat dari rata-rata 69,99 pada Siklus I hingga 77,99 pada Siklus II, dan persentase kelulusan mencapai 80% dari 30 siswa yang tuntas belajar 24 siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning*, yang menggabungkan media video interaktif, meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa di kelas IPAS topik "Daerahku Kebanggaanku" di sekolah dasar. Penerapan model tersebut dilakukan dalam dua siklus. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa meningkat, ditandai semakin aktifnya peserta didik dalam memberikan pertanyaan. Selain itu, terjadi peningkatan prestasi belajar yang tercermin dari kenaikan nilai tes, serta membenahi kinerja guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: discovery learning; rasa ingin tahu; prestasi belajar; media video interaktif; IPAS

Abstract

*Natural and Social Sciences (IPAS) instruction in elementary schools is often teacher-centered, which tends to diminish student curiosity and academic achievement regarding the topic "My Region, My Pride" (*Daerahku Kebanggaanku*). This study aimed to assess the curiosity and academic achievement of fifth-grade students at SD Negeri 1 Sumbang. A Classroom Action Research (CAR) design was employed, conducted over two cycles—each comprising two meetings—and involving planning, action implementation, observation, and reflection. The study participants consisted of the entire fifth-grade class (30 students). Data were collected through learning activities, observation sheets, curiosity questionnaires, and documentation. Data analysis utilized both qualitative and quantitative descriptive methods. The results indicated an increase in curiosity levels from a score of 77.80 in Cycle I to 88.86 in Cycle II. Academic achievement also improved, with the average score rising from 69.99 in Cycle I to 77.99 in Cycle II; the passing rate reached 80%, with 24 out of the 30 students achieving mastery. These findings demonstrate that the use of the Discovery Learning model, combined with interactive video media, enhances student curiosity and academic achievement in IPAS lessons on the topic "My Region, My Pride" at the elementary school level. The model was implemented over two cycles. The results showed increased student curiosity, evidenced by students becoming more active in asking questions. Furthermore, academic achievement improved—reflected in higher test scores—and the performance of both teachers and students during the learning process was enhanced.*

Keywords: discovery learning; curiosity; learning achievement; interactive video media; IPAS

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar yang memadukan konsep ilmu pengetahuan alam dan aspek sosial. Pembelajaran IPAS memerlukan pemahaman yang mendalam karena berkaitan dengan berbagai fenomena alam dan kehidupan sosial (Zakarina dkk., 2024). Oleh karena itu, sikap rasa ingin tahu perlu ditanamkan secara sistematis melalui materi dan kegiatan pembelajaran IPAS. Pengintegrasian sikap tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk mengeksplorasi lingkungan secara aktif serta meningkatkan minat belajar secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 Ayat 1 yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara aktif.

Siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak, sehingga mata pelajaran tersebut dianggap sulit dan dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar (Mayangsari dkk., 2024). Oleh sebab itu, pendidik perlu menggunakan pembelajaran dan media yang menarik agar siswa lebih antusias serta tidak mudah bosan, khususnya pada materi “Daerahku Kebanggaanku”. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat membantu siswa memahami materi serta meningkatkan hasil belajar. Namun, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif masih menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Akibatnya, model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki keunggulan dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri dalam proses belajar

mereka dan memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan model ini, siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat siswa (Giawa dkk., 2025). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan memperoleh ilmu secara langsung. Berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, sehingga pelajaran menjadi lebih bermakna dan teringat lebih lama karena siswa dilibatkan dalam proses menemukan informasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Sumbang, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya sesuai dengan rencana, siswa cenderung mengikuti pelajaran secara pasif, kurang menunjukkan rasa ingin tahu, dan jarang mengajukan pertanyaan. Selain itu, pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah, yang terlihat dari hasil belajar yang belum optimal. Dengan jumlah siswa 30 orang, Dari jumlah tersebut, hanya 17 siswa atau sekitar 56,66% yang tuntas belajar, yaitu mereka yang memperoleh nilai di atas KKM. Sementara itu, 13 siswa atau sekitar 43,34% tidak tuntas belajar karena mendapat nilai di bawah KKM mata pelajaran IPAS, yaitu 70. Nilai tertinggi pada ulangan harian tersebut adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 45.

Adanya perbedaan antara kondisi ideal dan kondisi nyata menunjukkan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Secara ideal, pembelajaran seharusnya berpusat pada siswa, dapat meningkatkan rasa ingin tahu, dan menarik mereka untuk berpartisipasi secara aktif sehingga prestasi belajar dapat meningkat (Suarni, 2017). Namun pada kenyataannya, pembelajaran masih berpusat pada guru, minimnya kegiatan

siswa, dan hasil belajar belum mencapai target. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya perbaikan dalam proses belajar supaya tujuan bisa tercapai dengan baik.

keingintahuan siswa dapat muncul apabila mereka dihadapkan si situasi yang memberikan persoalan. Salah satu pendekatan yang memfokuskan pada pengembangan keingintahuan siswa ialah model pembelajaran penemuan. Dalam model pembelajaran penemuan, peserta didik disuruh agar mengeksplorasi solusi dari permasalahan yang diajukan oleh pendidik, melalui kegiatan mengajukan permasalahan atau soal, nanti siswa bisa mencari data atau solusi yang dibutuhkan agar masalah dapat di selesaikan, sehingga untuk menyelesaikan masalah mereka perlu mempunyai keingintahuan yang lebih (Oktaviani dkk., 2021).

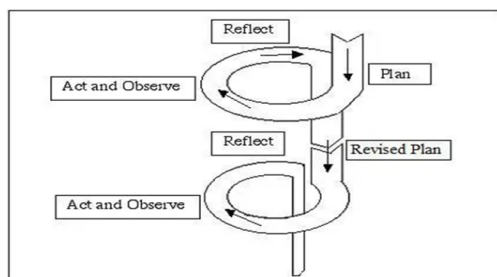
Pembelajaran Discovey Learning ialah salah satu pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan metakognitif. Menurut Shobirin (2022) menyatakan bahwa metode pembelajaran *Discovery Learning* merupakan cara mengajar yang diatur dengan sistematis agar siswa dapat mendapat pengetahuan yang belum mereka ketahui sebelumnya, bukan melalui pemberian informasi langsung, tetapi dengan menemukannya sendiri, baik sebagian maupun seluruhnya .

Meskipun penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian yang secara simultan mengkaji peningkatan rasa ingin tahu dan prestasi belajar melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan video

interaktif pada materi “Daerahku Kebanggaanku” masih terbatas. Oleh karena itu, artikel ini berkontribusi dengan menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan video interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar serta menganalisis perubahannya terhadap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa melalui Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Utomo dkk., (2024), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart adalah penelitian tidakan berbentuk spiral refleksi diri yang memiliki tahapan berikut: rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, dan susunan kembali. PTK dilakukan dua kali setiap siklus, dengan dua pertemuan. Dimana pertemuannya berlangsung selama satu jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media video interaktif, serta instrumen penelitian. Selanjutnya, guru menerapkan model *Discovery Learning*, sedangkan observer mengamati aktivitas guru dan siswa serta mengumpulkan data melalui angket, tes, dan dokumentasi. Model PTK mempunyai keempat tahapan tersebut bisa dilihat dari gambar satu.



Gambar 1 Desain Penelitian model Kemmis dan Mc Taggart

Tujuan penelitian ini ialah sebagai pengembangan kualitas proses dan prestasi belajar dengan berbasis kondisi nyata lapangan, melibatkan observasi awal, perencanaan intervensi, pelaksanaan, pengumpulan data, dan refleksi kritis untuk perbaikan berkelanjutan. Melalui penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keingintahuan dan prestasi belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sumbang pada kelas V A, tepatnya di Dusun Sumbang, Kec. Sumbang, Kab. Banyumas, Jawa tengah. Penelitian ini dilakukan tepatnya di semester genap tahun ajaran 2025/2026, khususnya siklus I berlangsung pada 22 dan 24 April 2026, dan siklus II berlangsung pada 29 dan 30 April 2026, dengan total sebanyak 30 siswa, yang terdiri 18 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Subjek penelitian dipilih berdasarkan temuan wawancara dan observasi, menunjukkan adanya keingintahuan dan prestasi belajar, terhadap pelajaran IPAS materi daerahku kebanggaanku masih rendah.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui metode tes dan non-tes. Metode tes dipakai untuk mendapatkan data mengenai prestasi belajar siswa setelah menyelesaikan belajar. Data yang didapat menggunakan metode tes digunakan guna mengukur tingkat pemerolehan kompetensi siswa supaya selaras dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, metode non-tes dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi dan

perkembangan siswa yang tidak dapat diukur secara langsung melalui alat tes. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan aspek afektif, psikomotorik, serta berbagai perilaku dan respons peserta didik pada saat proses pembelajaran berjalan. Adapun, metode non-tes dipakai pada penelitian meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dipakai untuk mengamati guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, angket dipakai untuk mengumpulkan informasi tentang respons dan karakteristik peserta didik, wawancara digunakan untuk memperoleh data yang lebih saat pelaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi dipakai untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari penelitian yang telah didapat melalui metode lainnya.

Analisis data dalam penelitian dilaksanakan setiap tindakan siklus dengan membandingkan pemerolehan dari setiap instrumen penelitian.. Data yang terhimpun setelah itu dianalisis dan disajikan dengan deskriptif supaya memberikan gambaran mengenai perkembangan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi selama jalannya penelitian. Analisis data dalam penelitian ini mengungkapkan data yang diperoleh melalui teknik tes dan non-tes. Pendekatan yang dipakai ialah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa memberikan data kualitatif selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, partisipasi siswa, serta efektivitas penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor angket rasa ingin tahu dan hasil tes prestasi belajar siswa. Analisis data kuantitatif

dilakukan dengan menghitung dan membandingkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus untuk mengetahui tingkat rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa meningkat. Peningkatan tersebut diidentifikasi dengan cara perbandingan data antarsiklus sesudah diaplikasikan model *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai landasan untuk mengevaluasi keberhasilan upaya dan menetapkan siklus berikutnya diperbaiki.

Adapun pedoman yang digunakan untuk menghitung peningkatan prestasi belajar adalah membandingkan dengan cara hasil sebelum dengan sesudah adanya tindakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini, dikatakan berhasil paling tidak 75% siswa tuntas belajar dari semua jumlah siswa dengan nilai ≥ 70 . dan rasa ingin tahu dikatakan mencapai jika sudah mencapai minimal 75% siswa sudah dinyatakan mempunyai rasa ingin tahu menjulang melalui angket yang diperoleh. Jika siswa di siklus I gagal mencapai tujuan yang ditentukan, siklus berikutnya akan disesuaikan sampai kriterianya terpenuhi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

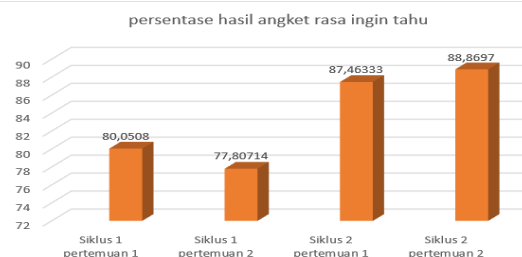
Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sumbang pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku dengan menggunakan model *Discovery Learning* dibantu media video interaktif. Penelitian dilakukan selama 2 siklus atau 4 pertemuan, dan setiap siklus dijalankan melalui observasi, refleksi, perencanaan, dan tindakan. Fokus dari penelitian ialah untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. Menurut Rahmawati dkk., (2023) menyatakan bahwa dengan menjalani siklus yang terus berulang, guru mampu mengumpulkan informasi,

menyusun rencana tindakan, serta menerapkan perubahan yang berkelanjutan untuk meningkatkan pembelajaran siswa dan perkembangan profesional guru itu sendiri.

Hasil Angket Rasa Ingin Tahu Siswa kelas V

Data untuk memahami tingkat minat yang dimiliki siswa diraih menggunakan angket yang diarahkan oleh peneliti dan selanjutnya diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan temuan, diterapkan pembelajaran berbasis media *Discovery Learning* berbantuan video interaktif pada pelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku kelas V SD Negeri 1 Sumbang semester II tahun ajaran 2025/2026, diperoleh hasil sebagaimana disajikan pada Grafik 1 tentang perolehan angket rasa ingin tahu siswa sebagai berikut:

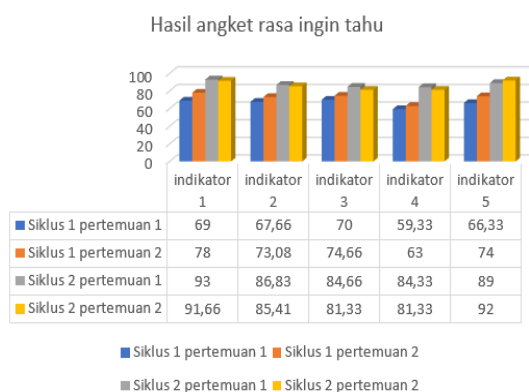
Tahap penelitian	Rata-rata skor	Kategori
Siklus I pertemuan 1	80,05	Baik
Siklus I pertemuan 2	77,80	Baik
Siklus II pertemuan 1	87,46	Sangat baik
Siklus II pertemuan 2	88,86	Sangat baik



Grafik 1 Diagram peningkatan rasa ingin tahu siswa kelas V

Berdasarkan hasil angket rasa ingin tahu siswa, terjadi penurunan di pertemuan pertama dan kedua, kemudian diperbaiki

untuk pertemuan berikutnya. Pada siklus I rata-rata skor rasa ingin tahu meningkat dari 80,05 dikategorikan baik, kemudian mengalami sedikit penurunan pada Pertemuan 2 menjadi 77,80 dikategorikan baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa belum berkembang secara optimal pada tahap awal penerapan tindakan. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan pertama mencapai 87,46 dikategorikan sangat baik, dan pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 88,86 dikategorikan sangat baik. Ini menunjukkan bahwa strategi pengajaran yang digunakan semakin efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Untuk ilustrasi yang lebih jelas, peningkatan rasa ingin tahu siswa melalui angket dapat dilihat di grafik 2 di bawah ini:



Grafik 2 Peningkatan rasa ingin tahu siswa kelas V

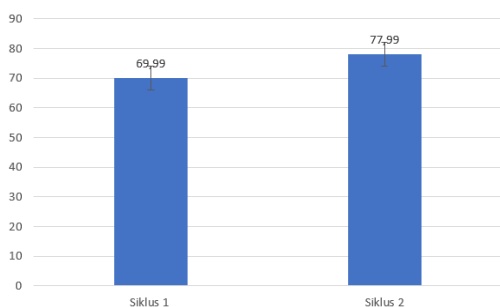
Keterangan: Indikator 1: Siswa menyimak materi yang disajikan oleh guru. Indikator 2: Siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Indikator 2: Siswa menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang ditentukan. Indikator 3: Siswa lebih cermat dalam menjalankan tugas, dan Indikator 5: Siswa memberikan tanggapan terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Secara keseluruhan, skor rasa ingin tahu meningkat dari akhir Siklus I ke akhir Siklus II, meskipun terjadi penurunan pada pertemuan kedua Siklus I. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat mendorong partisipasi peserta didik saat proses pembelajaran melalui kegiatan menemukan, mengamati, dan menyelidiki informasi dengan mandiri. Peningkatan yang cukup signifikan terlihat pada beberapa indikator yang berkaitan dengan keaktifan bertanya, mencari informasi tambahan, serta antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukan ilmu secara mandiri, sehingga rasa ingin tahu siswa berkembang secara optimal serta mampu mendukung pembentukan karakter peduli sosial selama proses pembelajaran. (Fauzi dkk., 2017). Penemuan itu juga selaras dengan penelitian Mardhiah et al., (2025) mengatakan bahwa pendekatan *Discovery Learning* mengajak siswa untuk terlibat secara aktif, melakukan analisis kritis, dan memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan, khususnya saat proses belajar dihubungkan secara langsung dengan kondisi nyata, bisa dibilang bahwa penggunaan model *Discovery Learning* tidak semata-mata menumbuhkan ranah kognitif saja melainkan juga bisa meningkatkan sikap rasa ingin tahu peserta didik.

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

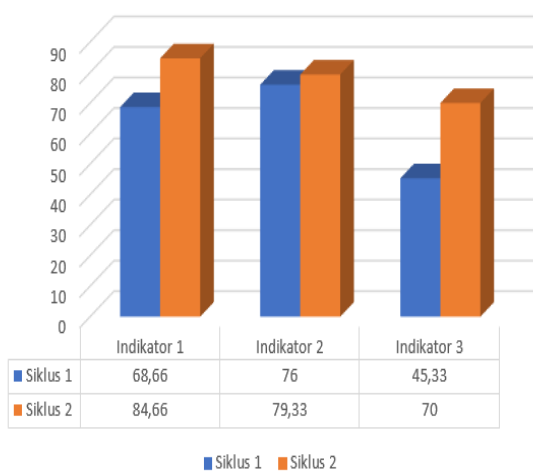
Data untuk mengetahui kemampuan prestasi siswa pelajaran IPAS, peneliti menggunakan lembar evaluasi dilakukan 2 kali pada siklus satu dan dua di setiap akhir siklus. Lembar evaluasi berupa soal esai dengan jumlah tiga soal di setiap siklus. Hasil rekapitulasi skor rata-rata prestasi belajar

IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Sumbang disajikan di setiap akhir siklus pada grafik 3 berikut:



Grafik 3 Peningkatan prestasi belajar siswa kelas V

Berdasarkan grafik 3 hasil evaluasi prestasi belajar menunjukkan adanya peningkatan capaian siswa setelah tindakan pembelajaran dilakukan. Nilai rata-rata pada Siklus satu sebanyak 69,99 dikategorikan baik. Setelah itu meningkat hingga 77,99 dikategorikan baik pada Siklus II. Untuk gambaran yang lebih jelas, peningkatan prestasi belajar siswa melalui tes bisa dilihat di grafik 4 berikut:



Grafik 4 Hasil prestasi belajar siswa kelas V

Keterangan: Indikator 1: Pengetahuan
Indikator 2: Konsep dan keterampilan
Indikator 3: Keterampilan

Berdasarkan grafik 4 prestasi belajar siswa menunjukkan kenaikan di tiap indikator. Dikarenakan adanya perbaikan

dalam proses pelajaran melalui model *Discovery Learning* yang sifatnya pendekatan dimana siswa secara aktif menemukan konsep dan prinsip sendiri melalui proses penyelidikan, pengamatan, dan mengatasi masalah. Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator dan pembimbing, bukan sekedar pemberi informasi atau jawaban langsung, dimana peserta didik tidak cuma memahami materi secara sederhana namun juga dapat dikaitkan dengan kenyataan, serta mendorong siswa berfikir kritis, dan menemukan fakta dan konsep, bukan sekedar menghafal hasil akhir. Peningkatan tersebut juga didukung oleh meningkatnya sikap rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran, hasilnya prestasi belajar mencapai target yang sudah ditentukan. Temuan juga selaras dengan penelitian Sinaga dkk., (2023) menyebutkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan temuan tersebut, bisa dimaksudkan kalau implementasi model *Discovery Learning* berdampak untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Sumbang pada materi “Daerahku Kebanggaanku”.

Observasi aktivitas guru

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus satu dan siklus dua, kegiatan guru memperlihatkan bahwa peningkatan dari kategori cukup jadi sangat baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriani dkk., (2022) mengatakan bahwa kegiatan mengajar tidak cuma sebatas memberitahu penjelasan dari guru kepada siswa, serta juga meliputi berbagai aktivitas dan langkah pembelajaran yang perlu dijalankan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas guru bisa dilihat melalui tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru

<i>Aktivitas guru</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>kriteria</i>
Siklus satu pertemuan satu	66,66	Cukup
Siklus satu pertemuan dua	76,19	Baik
Siklus dua pertemuan satu	80,95	Baik
Siklus dua pertemuan dua	100	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 tersebut, skor rata-rata aktivitas guru menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan. Pada siklus I, skor aktivitas guru meningkat dari 66,66 di pertemuan I menjadi 76,19 di pertemuan 2. Selanjutnya, pada siklus II skor aktivitas guru kembali mengalami peningkatan, yaitu dari 80,95 di pertemuan satu menjadi 100 pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru semakin optimal pada setiap siklus tindakan. Hasil tersebut selaras dengan pendapat Tompul dkk., (2022)

mengatakan Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menganalisis dan menjalankan proses pembelajaran dengan cara yang efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara ideal.

Observasi aktivitas siswa

Setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II, aktivitas siswa menampilkan kenaikan dari kategori kurang menjadi sangat baik. Dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa

<i>Aktivitas siswa</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>kriteria</i>
Siklus satu pertemuan satu	42,85	Kurang
Siklus satu pertemuan dua	57,14	Cukup
Siklus dua pertemuan satu	76,19	Baik
Siklus dua pertemuan dua	90,47	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui skor rata-rata aktivitas siswa meningkat di setiap pertemuan, dari 42,85 pada siklus I pertemuan satu dan menjadi 57,14 pada pertemuan kedua, dan selanjutnya pada siklus kedua mendapat nilai 76,19 pada pertemuan satu dan 90,47 di pertemuan kedua. Peningkatan kegiatan siswa berbanding lurus dengan peningkatan kualitas dan variasi

mengajar guru, hasilnya berdampak positif terhadap kemampuan siswa pada saat proses pembelajaran. Penelitian yang selaras dilakukan oleh Viorenza dkk., (2024) mengatakan bahwasannya penggunaan model *Discovery Learning* efektif Untuk memberikan pengajaran IPAS yang aktif, bermakna, dan berfokus pada siswa, serta untuk memberikan umpan balik positif

mengenai peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar. Memperkuat pendapat Dewi dkk., (2025) mengatakan bahwa model *Discovery Learning* sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar, siswa dapat mencari atau menemukan sendiri konsep dan pengetahuan dengan menghubungkan melalui pengalaman sendiri, serta dapat meningkatkan kemandirian belajar, keterampilan berpikir dan membantu siswa mengingat informasi lebih lama.

Berdasarkan hasil dari dua siklus Penelitian Tindakan Kelas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* pada pelajaran IPAS topik Daerahku Kebanggaanku bisa meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Sumbang. Peningkatan ini terlihat dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa, skor angket rasa ingin tahu, dan hasil tes prestasi belajar yang menunjukkan peningkatan di setiap siklus. Selain itu, pembelajaran yang berbasis model *Discovery Learning* mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan belajar tercapai secara ideal.

Peningkatan rasa ingin tahu siswa membuktikan bahwa pendekatan Pembelajaran Penemuan bisa menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk menjadi pemikir kritis, bertanya, dan mencari informasi sendiri. Di siklus satu, skor rata-rata rasa ingin tahu ingin tahu siswa berada di kategori baik, namun belum mencapai hasil yang optimal. Skor rata-rata rasa ingin tahu siswa meningkat setelah dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus kedua hingga mencapai kategori sangat baik, keadaan ini memperlihatkan ketika siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui aktivitas

eksploratif, rasa ingin tahu mereka berkembang lebih kuat karena proses belajar tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan aktivitas intelektual dan emosional siswa secara langsung.

Temuan tersebut sejalan dengan model *Discovery Learning* yang menjadikan siswa untuk subjek belajar. Pada model ini, guru berperan mengarahkan siswa untuk mencari pengetahuan melalui pengamatan, diskusi, dan pemecahan masalah dengan mandiri. Proses tersebut sangat relevan dengan pembelajaran IPAS, karena materi tidak hanya menuntut hafalan, tetapi juga pemahaman konsep yang dikaitkan dengan fenomena nyata di sekitar siswa (Wahyuni dkk., 2023). Dengan begitu, penggunaan model pembelajaran ini mungkin tidak sekedar meningkatkan prestasi belajar namun juga membentuk sikap seperti rasa ingin tahu, ketelitian, dan keberanian dalam mengemukakan pendapat.

Selain meningkatkan rasa ingin tahu, penggunaan media video interaktif juga berkontribusi dalam mewujudkan proses pengajaran yang menarik, interaktif, dan menantang bagi siswa. Media video interaktif membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual dan audio yang lebih konkret, Penggunaan media pembelajaran berperan dalam memudahkan pemahaman konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, penerapan media tersebut berpotensi meningkatkan tingkat perhatian siswa selama proses pembelajaran, mengurangi kebosanan, dan mendorong partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, penggabungan antara model *Discovery Learning* dan media video interaktif menjadi kombinasi yang efektif dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada aspek prestasi belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata

dari siklus I ke siklus II meningkat. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa siswa tidak sekedar menjadi giat secara mental dan sosial, bahkan juga mengalami peningkatan wawasan terhadap materi IPAS. Partisipasi aktif siswa dalam proses penemuan konsep meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat bermakna (*meaningful learning*), yang mendorong keterlibatan kognitif dan konstruksi pengetahuan oleh peserta didik, memberikan efek yang lebih signifikan untuk hasil belajar dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional yang dominan bersifat ceramah. Selain itu, prestasi belajar adalah penilaian hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Pada dasarnya, prestasi belajar adalah upaya sadar yang dilakukan siswa untuk memperoleh nilai akademik dalam bentuk perubahan perilaku (Kurniawan & Pamujo, 2025).

Peningkatan aktivitas guru dan siswa juga menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan tindakan. Aktivitas guru yang semakin baik menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran secara sistematis, memberikan petunjuk yang jelas dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Sementara itu, aktivitas siswa yang meningkat menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar, baik dalam memperhatikan penjelasan, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas. Hubungan yang selaras antara aktivitas guru dan siswa ini memperkuat bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi di dalam kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model

Discovery Learning efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk secara aktif menemukan pengetahuan mereka sendiri akan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman mereka. Oleh sebab itu, model ini dianggap bisa menjadi alternatif inovatif untuk mengajar materi IPAS di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan terima kasih Kepala SD Negeri 1 Sumbang, guru kelas V, serta seluruh peserta didik yang sudah bersedia sebagai subjek penelitian dan membantu dalam kegiatan penelitian. Terima kasih khusus saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya, dan kepada rekan sejawat yang telah memberikan dukungan moral, berbagi data dan ide, serta membantu pelaksanaan kegiatan penelitian di lapangan. Semua bantuan dan dukungan tersebut sangat berarti bagi penyelesaian penelitian ini. Segala kekurangan dalam penelitian ini menjadi tanggung jawab penulis sepenuhnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, guru menerapkan pendekatan *Discovery Learning*, yang menggunakan media video interaktif untuk mengajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sumbang mapel IPAS dengan tema "Daerahku Kebanggaanku." Penggunaan video interaktif memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara mudah. Rata-rata rasa ingin tahu siswa meningkat dari 77,80 pada Siklus I menjadi 88,86 pada Siklus II, sedangkan rata-rata prestasi belajar meningkat dari 69,99 menjadi 77,99. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari kategori cukup menjadi sangat

baik, sementara aktivitas siswa meningkat dari kategori kurang menjadi sangat baik. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan video interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran IPAS yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Penerapan model tersebut dilakukan dalam dua siklus. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa meningkat, ditandai semakin aktifnya peserta didik dalam memberikan pertanyaan. Selain itu, terjadi peningkatan prestasi belajar yang tercermin dari kenaikan nilai tes, serta membenahi kinerja guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Ada beberapa keterbatasan penelitian ini harus diperhatikan. Awalnya, sampel penelitian diambil dari satu kelas dengan jumlah siswa yang sangat sedikit, sehingga temuan penelitian memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi dan belum bisa disamaratakan ke seluruh sekolah atau kelompok siswa jumlah banyak. Selain itu, penelitian hanya difokuskan pada satu materi IPAS, yaitu Daerahku Kebanggaanku, sehingga efektivitas model ini pada materi lain masih perlu diuji lebih lanjut. Keterbatasan waktu pelaksanaan tindakan juga membuat pengamatan hanya dilakukan dalam dua siklus, sehingga perkembangan jangka panjang belum dapat diketahui secara mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Fauzi, A. R., Zainuddin, Z., & Atok, R. Al. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui *Discovery Learning*. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 79–88. <https://doi.org/10.17977/um022v2i22017p079>
- Fitriani, A., Putri Pratama, N. Y., Putri Isa, S. F., & Yunita, S. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 1253–1262. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.747>
- Giawa, A., Lase, B. P., Bawamenewi, A., & Harefa, A. T. (2025). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* pada. 8, 6397–6411. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8213>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Kurniawan, R. A., & Pamujo, P. (2025). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Prestasi Belajar IPAS Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament TGT Bantuan Media Aplikasi Qreatif Educative Kelas IV SD Negeri Sidamulya 1. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1515–1527. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1944>
- Mardhiah, A., Sari, S. M., & Kasmini, L. (2025). Optimalisasi Model *Discovery Learning* pada Materi Ekosistem Laut Sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1403–1412. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1518>
- Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 202–209. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>
- Oktaviani, W., Chan, F., Hayati, D. K., & Syaferi, A. (2021). Meningkatkan Rasa

- Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPA Melalui Model *Discovery Learning*. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i2.2755>
- Rahmawati, B., Nurul Aulia, S., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1437>
- Ririn Andriani Kumala Dewi, Liyana Sunanto, C. (2025). Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 872–883. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23960>
- Sinaga, M. K., Corry, C., & Sinurat, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Melalui Penerapan Metode *Discovery Learning*. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue1page1-9>
- Suarni, D. A. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Abstrak Pendahuluan. 1, 206–214. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11997>
- Tompul, Djoys Anneke Rantung, L. N. (2022). Evaluasi Kinerja Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Tercapainya Pendidikan Karakter Kristiani Bagi Peserta Didik. 05(01), 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.716>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. 4, 1–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif. *Journal on Education*, 5(2), 5152–5172. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1254>
- Zahra, F. A. Z. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ips Menggunakan Model *Discovery Learning* Di Kelas Iv Sdn 10 Sapiran Kota Bukittinggi. Didaktik: *Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 11(01), 123–131. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41786>
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>