Efektivitas Model Discovery Learning pada Materi Sistem Koordinasi dan Alat Indra pada Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Siti Aminatus Sholeha[1], Aida Fikriyah[2] , Raden Ida Wahyuni[3], dan Asmawati[4]

[1] Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, 69162, Indonesia
220641100010@student.trunojoyo.ac.id
[2] Pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, 69162, Indonesia
aida.fikriyah@trunojoyo.ac.id
[3] SMP Negeri 7 Bangkalan, 69119
idawahyuniraden@gmail.com
[4]SMP Negeri 7 Bangkalan, 69119
Asmawati23@guru.smp.belajar.id

Diterbitkan tanggal: 15 Februari 2026

Abstrak Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor dianataranya guru kurang mengetahui gaya belajar siswa begitupun sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, siswa jarang mengerjakan tugas dikarenakan tidak memahami materi yang disebabkan oleh rasa malu untuk bertanya, dan penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan penggunaan metode pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi manusia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang memuat 2 siklus pembelajaran, dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan langsung, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu siswa-siswa SMP Negeri 7 Bangkalan kelas 9B yang berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* menghasilkan hasil belajar yang signifikan bagi siswa. Pada tahap pra siklus nilai rata-rata siswa sebesar 54,78 dengan presentase ketuntasan sebesar 13,04%, kemudian setelah diterapkannya siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 66,52 dengan presentase ketuntasan sebesar 30,43%. Siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 83,48 dengan presentase ketuntasan sebesar 62,22%. Hasil tersebut menunjukkan signifikansi terkait hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning.*

Kata Kunci: PTK, *Discovery learning,* Kontekstual, Hasil Belajar.

Abstract *Low student learning outcomes are influenced by several factors, including teachers' lack of knowledge about students' learning styles and vice versa, the use of conventional learning media, students rarely doing assignments because they do not understand the material due to embarrassment to ask questions, and the use of learning models that are not suitable for the material being taught. This study was conducted to determine the effectiveness of using the Discovery Learning model with contextual learning methods to improve student learning outcomes in human coordination systems. This study was a classroom action research (CAR) consisting of two learning cycles, with stages of planning, implementation, direct observation, and reflection. The subjects of this study were 23 students in class 9B at SMP Negeri 7 Bangkalan. The results showed that learning using the Discovery Learning model produced significant learning outcomes for students. In the pre-cycle stage, the average student score was 54.78 with a mastery rate of 13.04%. After the implementation of cycle I, the average student score increased to 66.52 with a mastery rate of 30.43%. In cycle II, the average score of students reached 83.48 with a mastery rate of 62.22%. These results show the significance of student learning outcomes using the Discovery Learning model.*

Keywords: PTK, Discovery learning, contextual learning, learning outcomes.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan tonggak bagi kehidupan manusia, bagai senjata yang harus dimiliki oleh setiap manusia di bumi untuk kemaslahatan pemikiran serta keberhasilan dalam meraih

kemerdekaan finansial. Indonesia emas 2045 merupakan gagasan dengan target perkembangan pesat di usia Indonesia yang ke 100 tahun. Target perkembangan akan mengikuti zaman yang sedang berlangsung berkaitan dengan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dominasi IPTEK akan menciptakan lapangan persaingan dalam kehidupan sehari-sehari, sehingga membutuhkan peningkatan kualitas yang seimbang sesuai zamannya (Anjani, et al. 2023). Peningkatan kualitas pendidikan akan tercapai dengan beberapa faktor, salah satunya pengelolaan lembaga pendidikan yang baik seperti pelayanan, baik sumber daya pengajar maupun fasilitas unggul untuk menciptakan generasi yang berkualitas (Musnaeni, et al. 2022). Oleh karena itu peran seorang pendidik dengan kemampuan penguasaan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman, serta beberapa desain kurikulum yang responsif untuk memaksimalkan pembelajaran diperlukan untuk peningkatan kualitas pendidikan.

Proses pembelajaran yang dilakukan hendaknya memiliki inovasi terbaru untuk menarik perhatian siswa, sehingga guru harus mempunyai kreatifitas yang mumpuni untuk pengelolaannya. Pembelajaran yang kreatif akan menarik siswa untuk meningkatkan kreatifitasnya pula. Kreatif yang dimaksudkan dalam hal ini, agar supaya guru menciptakan suasana belajar yang digemari murid efektif dan juga menyenangkan dengan tujuan murid dapat memberikan perhatian penuh dalam proses pembelajaran (Asari, et al. 2021).

Efektivitas pembelajaran akan ditentukan oleh kualitas pembelajaran tersebut. Keaktifan murid yang perlu diperhatikan oleh guru memerlukan keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, emosional, dan intelektual murid (harefa, 2023). Dalam upaya peningkatan hasil belajar keaktifan siswa dapat diupayakan dengan gaya belajar yang tepat. Hal ini berdasar pada proses penerimaan materi pembelajaran yang akan dipahami oleh siswa, dan salah satu penentunya adalah gaya belajar yang tepat (Telaumbanua & Harefa. 2024).

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berkesinambungan dalam kehidupan sehari-hari, karena semua konsep di dalamnya sering dialami oleh setiap makhluk yang ada di bumi, hal tersebut akan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Sakila, et al. 2023). Akan tetapi, terdapat beberapa hal yang menghambat dalam pemahaman materi IPA, berdasarkan temuan awal kegiatan pembelajaran IPA di SMP Negeri 7 Bangkalan belum optimal. Hasil belajar IPA pada materi pewarisan sifat kelas 9B SPM Negeri 7 Bangkalan masih rendah, terdapat 15 siswa dari jumlah keseluruhan siswa mendapatkan nilai jauh di bawah KKM dan 7 siswa mendapatkan nilai yang mendekati KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 75, akan tetapi sebanyak 66,22% mendapatkan nilai jauh di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu 1) guru tidak mengenal gaya belajar siswa, 2) siswa tidak mengenal gaya belajar yang dimilikinya, 3) guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dan hanya menggunakan bahan ajar konvensional, 4) siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikankarena kurangnya pemahaman yang disebabkan oleh ketidakberanian bertanya, dan gaya belajar yang tidak cocok (Astiti, et al. 2021). Selain itu pemilihan model pembelajaran juga menjadi penentu arah pembelajaran yang baik.

Menurut (Wati, 2018 dalam Zendrato, 2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis penemuan akan memberikan hasil terbaik karena berbanding lurus dengan pencarian pengetahuan aktif manusia. Jenis pembelajaran yang beracuan pada penemuan yaitu Discovery learning. Khasinah 2021 mengatakan bahwa Discovery Learning adalah metode pembelajaran yang mengarahkan murid untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan jawaban sementara, dan menyimpulkan prinsip-prinsip umum dari contoh atau pengalaman praktis yang mereka temukan secara mandiri, umumnya terdapat dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut bermanfaat untuk mengukur sejauh mana pemahaman murid terhadap masalah dan arah penyelesaiannya sehingga, selama proses belajar berlangsung, peserta didik diminta untuk dapat menemukan sendiri cara bagaimana memecahkan masalah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fitria & Dewi. 2024) dengan judul "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Sirkulasi", memperoleh hasil yang sangat signifikan untuk meningkatkan hasil

belajar siswa, dimana hasil belajar siswa mencapai 60,61% pada siklus I dan siklus II berhasil memperoleh ketuntasan belajar mencapai 90,91%. Hasil tersebut menyatakan bahwa Discovery Learning berhasil untuk upaya peningkatan hasil belajar siswa, merangsang partisipasi aktif siswa yang sejalan dengan peendekatan pembelajaran saat ini yaitu berpusat pada siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sasingan & Wote. 2022) dengan judul "Penggunaan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA" memperoleh hasil yang sangat memuaskan dengan peningkatan skor secara signifikan, mencapai 77%. Peningkatan tersebut membawa perubahan sangat positif yang membantu siswa untuk memperbaiki proses kognitif, dan mendorong siswa cepat tanggap untuk mengetahui kemampuannya sendiri, meningkatkan tingkat penghargaan siswa karena unsur kerjasama didalamnya, dan menciptakan perasaan senang bagi siswa karena telah berhasil menemukan suatu hal yang baru, dan menghilangkan keragu-raguannya.

Berdasarkan penguraian informasi diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian "Efektivitas Model Discovery Learning pada Materi Sistem Koordinasi dan Alat Indra pada Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" penelitian ini memiliki tujuan utama, guna mengetahui bagaimana penggunaan model Discovery Learning dengan metode pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 7 Bangkalan.

Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMP Negeri 7 Bangkalan, dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang di kelas (B), yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Fokus penelitian ini terletah pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi makhluk hidup dengan penerapan model Discovery Learning dengan metode.

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara terstruktur dalam 2 siklus 1 siklus terdiri dari 2 pertemuan, dan dalam 1 pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran. Penelitian ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dengan metode diskusi, tanya jawab, dan juga penugasan. Apabila pada siklus pertama penelitian belum berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus 2 dengan menambahkan game interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi manusia. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Prosedur penyususnan perencanaan yaitu, peneliti menyiapkan PPM pada materi sistem koordinasi manusia menggunakan model Discovery Learning dengan metode diskusi, tanya jawab, dan juga penugasan. Tahap ini selain perangkat pembelajaran peneliti juga menyiapkan sumber belajar yang dibutuhkan , serta membuat instrumen penelitian sebagai bahan evaluasi.

Prosedur kedua yaitu penyususnan tahap tindakan mencangkup ketersiapan proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan tindakan kelas dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa menemukan pengetahuan baru secara mandiri setelah menggunakan model Discovery Learning diskusi, metode tanya jawab, dan juga penugasan. Dalam tahap pengamatan guru melakukan observasi meiputi pengamatan terhadap interaksi murid, keaktifan dalam mencari dan menemukan pengetahuan baru, kuisioner pra dan post intervervensi dilakukan untuk mengukur perubahan terkait minat dan motifasi belajar murid. Dan tahap akhir yaitu test yang dilakukan setiap akhir siklus untuk mengukur hasil belajar murid pasca pemebalajaran.

Tahap terakhir yaitu refleksi, hasil analisis yang diperoleh berupa analisis tentang proses, hambatan, dan masalah pada proses pebelajaran. Selain itu peneliti juga melakukan refleksi pelaksanaan untuk memaksimalkan hasil akhir pada Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan refleksi melibatkan siswa dan guru, setelah mengetahui hasil analisis data , maka akan tampak hasil refleksi berupa ada atau tidaknya perubahan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Discovery Learning dengan metode diskusi, tanya jawab, dan juga penugasan.

Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilihat dari hasil penugasan yang telah dilakukan oleh siswa. Apabila nilai siswa melampaui KKM maka guru dapat dikatakan berhasil. Hasil kerja siswa dianalisis sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 2. belajar siswa pra siklus

Jumlah data	23
Jumlah nilai	1.260
Rata-rata	54,78
Modus Rekapitulasi hasil	40
Min	30
Max	80
Frekuensi	
Tuntas	Tidak tuntas
3	20
13,04%	86,96%

Dari 23 siswa yang ikut serta dalam pembelajaran pra siklus, hanya 3 siswa atau sebanyak 13,04% saja yang mencapai kriteria ketuntasan minimal. Data tersebut menyatakan bahwa banyak siswa yang masih memiliki hasil belajar yang buruk, terutama dalam pemahaman materi sistem koordinasi pada manusia dengan materi pokok sistem saraf, hormon, dan alat indra. Nilai rata-rata siswa pada tahap pra siklus sebesar 54,78 yang menunjukkan bahwa sistem belum efektif dan memerlukan inovasi pemberuan yaitu pendekatan pembelajaran baru. Dalam penelitian ini menggunakan model *discovery learning* dengan metode pembelajaran kontekstual sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa di kelas 9. Model ini digunakan karena telah melewati beberapa pertimbangan yang didasarkan dengan penelitian terdahulu. Menurut (Sasingan &Wote. 2022) pembelajaran dengan model *discovery learning* akan membantu siswa untuk memperbaiki proses kognitif, dan mendorong siswa cepat tanggap untuk mengetahui kemampuannya sendiri, meningkatkan tingkat penghargaan siswa karena unsur kerjasama didalamnya, dan menciptakan perasaan senang bagi siswa karena telah berhasil menemukan suatu hal yang baru, dan menghilangkan keragu-raguannya. Hal tersebut terbukti dari hasil penelitainnya yang menunjukkan peningkatan signifikan pembelajaran IPA dengan menggunakan model *discovery learning*, yakni memperoleh hasil yang sangat memuaskan dengan peningkatan skor secara signifikan, mencapai 77%.

Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi sistem koordinasi pada manusia terbagi dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan selama 2 kali pertemuan pada tanggal 6 dan 9 Oktober 2025. Pembelajaran pada siklus 1 disesuaikan dengan Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM) menggunakan sintaks pada model *Discovery Learning* yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Kegiatan pembelajaran siklus 1 diakhiri dengan soal tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di lakukan *treatment*. Nilai tersebut dijadikan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran siswa menggunakan model *Discovery Learning*. Data nilai tes siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini. **Tabel 3.**

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar siklus I

Jumlah data	23
Jumlah nilai	1.530
Rata-rata	66,52
Modus	60
Min	50
Max	100
frekuensi	

Tuntas	Tidak tuntas
7	16
30.43%	69.57%

Berdasarkan **Tabel 3.** diatas menunjukkan bahwa, terdapat banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Sebanyak 7 siswa dalam kategori tuntas, dan sebanyak 16 siswa dalam kategori tidak tuntas. Dalam tabel tersebut menunjukkan nilai minimum siswa yang diperoleh sebesar 50 sedangakan nlai maksimumnya mencapai 100, dan mendapat nilai rata-rata sebesar 37 & 60 siswa.

Hasil pengamatan yang dilakukan teman sejawat memperoleh hasil pengajaran guru dalam menyampaikan materi sudah memenuhi kategori baik, akan tetapi terdapat beberapa siswa yang kurang aktif selama kegiatan berlangsung. Siswa masih tergolong malu bertanya, juga kurang antusias melakukan diskusi bersama teman kelomponya. Hal ini karena beberapa siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diajarkan dan gaya belajar mereka yang masih belum bisa menyesuaikan. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus 1 agar indikator ketercapaian berhasil maka, dilakukan siklus II dalam penelitian ini.

Siklus 2

Siklus II dilaksanakan selama 2 hari, pada tanggal 13 dan 16 Oktober 2025. Pelaksanaan siklus II dilakukan karena pada siklus I terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKM, dalam artian hasil belajar siswa menggunakan model discovery learning perlu adanya perubahan sedikit pada kegiatan pembelajarannya. Pelaksanaan siklus II menekankan pada pembelajaran yang lebih bermakna, tidak hanya pemberian tugas secara berkelompok, siswa juga diarahkan untuk melakukan gama yang memuat materi secara berkelompok. Game yang digunakan berupa game yang menekankan siswa untuk fokus dan cepat serta kompak dalam pengerjaannya. Siklus II diakhir dengan mengerjakan soal tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Hasil tes tersebut dijadikan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran siswa dengan penambahan pembelajaran berbasis game. Data nilai tes pada siklus II dapat dilihat pada **Tabel 4.**

Tabel 4. Rekapitulasi hasil siklus II

Jumlah data	23
Jumlah nilai	1,920
Rata-rata	83,48
Modus	80
Min	60
Max	100
frekuensi	
Tuntas	Tidak tuntas
15	8
65,22%	34,78%

Berdasarkan **Tabel 4.** Diatas setelah kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan metode pembelaaran kontekstual berbantuan game edukasi, diperoleh hasil pembelajaran yang meningkat signifikan. Sebanyak 15 siswa dalam kategori tuntas dan 8 siswa dalam kategori tidak tuntas dengan frekuensi ketuntasan dan ketidak tuntasan sebesar 65,22% dengan 34,78 %. Rata-rata pada siklus II mencapai 83,48 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100.

Peningkatan pembelajaran ini tidak hanya karena penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pembelajaran kontekstual saja, akan tetapi terdapat penugasan berupa game edukasi yang dapat meningkatkan minat juga semangat belajar siswa secara signifikan.

Perbandinan siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dapat dilihat perbandingan hasil dari pembelajaran siklus I dan siklus II. Perbandingan dihasilkan dari uji wilcoxon yang telah dilakukan dapat dilihat pada **Tabel 5.**

Tabel 5. Perbandingan siklus 1 dan 2

perbandingan		jumlah
Siklus 2-siklus 1	Data dengan penurunan nilai	2[a]
	Data kenaikan nilai	14[b]
	Nilai sama	7[c]
	Jumlah data	23

Keterangan
a. Siklus 2 < siklus 1
b. Siklus 2 > siklus 1
c. siklus 2 = siklus 1

Tabel 5. Diatas menunjukkan hasil perbandingan nilai dari siklus 1 dan siklus 2 pada materi sistem koordinasi manusia menggunakan model *Discovery Learning* dengan pembelajaran kontekstual yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 9B. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa mengalami penurunan nilai dari siklus 1 kepada siklus 2. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, dianataranya kesulitan materi ajar, siswa yang cenderung malu untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami, juga metode yang kurang sesuai dengan gaya belajarnya. Hasil kedua terdapat 14 siswa yang mengalami peningkatan signifikan dari siklus 1 kepada siklus 2, dan terdapat 7 siswa dengan nilai yang sama atau tidak mengalami peningkatan.hal ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan model ini cukup efektif untuk diterapkan, akan tetapi lebih kreatif lagi dalam memlih metode dan kegiatan belajar yang tepat agar menarik minat belajar siswa.

Tabel 6. Statistik tes

Z	-3.064
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

Tabel diatas merupakan hasil akhir dari uji wilcoxon dimana Z-Score sebesar -3.064 menunjukkan adanya perubahan signifinakn antara siklus 1 dan siklus 2. Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.002 < 0,05 juga menunjukkan perubahan signifikan pada setiap siklus. Hasil penelitan tindakan kelas yang memuat 3 tahapan diataranya pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dapat ditarik kesimpulan sederhana bahwa pembelajaran menggunakan model disccovery learning yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nurjihan & Bunawan. 2025). Selain itu penggunaan game dalam kegiatan pembelajarn juga meningkatkan minat siswa untuk aktif selama pembelajaran, ha ini juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang terus meningkat dengan signifikan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan pendekatan kontekstual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tapa, et al. 2023) bahwa pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan kontekstual bahwasannya model ini dapat meningkatkan cara belajar siswa agar lebih aktif dengan cara menemukan atau mencari pengetahuannya sendiri berdasarkan pengamatan dalam pengalaman yang pernah dialaminya. Pembelajaran IPA di sekolah diorientasikan pada aktivitas siswa dan guru yang mendukung prinsip, dan prosedur pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna untuk hasil yang memuaskan (Astiti et al. 2021).

Kesimpulan dan Saran

Penerapan model *discovery Learning* dengan pendekatan kontekstual membawa perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Model *Discovery Learning* dapat menigkatkan hasil belajar karena tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu menemukan pengetahuan baru dari hasil pengamatan sendiri maupun pengalamannya. Terbukti dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan kenaikan nilai signifkan pada setiap tahapannya.

Tahap pra siklus rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 54,78, siklus 1 66,52, dan siklus 2 mencapai 83,48. Data tersebut menujukkan peningkatan yang signifikan dalam setiap siklus, perbedaan terlihat dari rata-rata pra siklus dengan pembelajaran pada siklus 2 yang mempunyai selisih rata-rata hingga hingga 28,7. Dengan demikian penggunaan model *Discovery Learning* dengan pendekatan kontekstual dianggap berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di perkuat dengan indikator keberhasilan siswa, maka penelitian ini tidak perlu ditindak lanjuti untuk siklus selanjutnya.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan(DPL) dan Guru Pamong atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang telah diberikan selama proses pelaksanaan dan penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

Anjani, I. E., et al. (2023). Sosialisasi Pentingnya Pendidikan Bagi Generasi Muda Demi Mewujudkan Indonesia Emas 2045. *Journal of Human and Education*. 3(4). 322-331. https://jahe.or.id/index.php/jahe/index

Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu.* 26(2). 193-203. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/download/35688/19618

Astiti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021a). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. Journal of Education Action Research, 5(3), 409–415. https://doi.org/10.23887 /jear.v5i3.36695Asari, S., et al. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). *Journal of Community Service*. 3(4). 1139-1148. https://journal.umg.ac.id/index.php/dedikasimu/article/download/3249/1987

Fitria, R., & Dewi, A. F. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Sirkulasi. *Jurnal Biologi & Pendidikan Biologi.* 5(2). 290-302. https://dx.doi.org/10.55241/spibio.v5i2.380

Harefa, D.(2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips unuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 4(1). 83-99. https://www.jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/download/1011/878

Musnaeni, et al. (2022). Pentingnya Manajmen Strategi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Jurnal Ilmu Pengetahuan. 2(2). 98-104. https://jurnalp4i.com/index.php/cendekia/article/download/1168/1143

Nurjihan , D. S., & Bunawan, W. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan LKPD Berbasis Discovery learning. *Jurnal Pendidikan MIPA.* 15 (3). https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3133

Sakila, R., et al. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2(1). 119-123. https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam

Sasngan, M., & Wote, A. Y. V. (2022). Penggunaan Model *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies.* 5(1). 42-47. https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.40604

Tapa, I. G. W., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2023). Model Discovery LearningBerbasis Masalah Kontekstual Mempengaruhi Hasil Belajar IPA dan Self Regulated LearningPada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran.* 7(2).305-315. https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60595

Telaumbanua, E.D.P., & Harefa, A. R. (2024) Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jornal of Education Research.* 5(1). 691-697.

Zendrato, A., et al. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis ditinjau dari Gaya Belajar Siswa UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 4(3). 442-455. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i3.707