

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu pilar yang sangat penting dalam meningkatkan kemajuan dan kualitas suatu Negara, dimana dengan pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Pemerintahan Indonesia juga telah melakukan berbagai upaya untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik sehingga mutu pendidikan Indonesia dapat meningkat dari mulai bantuan operasional, pelatihan profesi guru (ppg), kegiatan sertifikasi dan lain sebagainya (Munir dkk, 2021).

Perubahan kurikulum yang senantiasa di *upgrade* juga seyogyanya dilakukan untuk menciptakan pendidikan yang tidak tertinggal zaman sehingga dapat menyelaraskan dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat. Teknologi berkembang di berbagai bidang karena teknologi dapat membantu memudahkan kegiatan manusia dalam menjalankan kehidupan begitu pula di dunia pendidikan. Menurut Mundir (2019) teknologi pendidikan merupakan pemecahan masalah/problematika yang ada, dimana teknologi dapat membantu para pendidik dalam menemukan cara, teknik dan alat agar kualitas pendidikan yang diterapkan dapat lebih berkualitas. Dengan teknologi pembelajaran dapat dilakukan dengan seoptimal mungkin dengan berbagai proses dan sumber pembelajaran yang variatif, teknologi dapat membantu siswa di berbagai daerah dapat menyetarakan pemahamannya dan juga memperluas ilmu pengetahuan yang didapat sehingga tidak ada kesenjangan yang signifikan (Syafri dkk., 2018).

Perkembangan zaman ini juga menjadikan guru sebagai pengajar harus memikirkan langkah pembelajaran atau model pembelajaran yang relevan dan cocok digunakan di masanya, siswa yang semakin cerdas dan melek teknologi dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat menurut Annurahman dalam (Dari & Ahmad, 2020) adalah yang dapat mendorong siswa dalam meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta memudahkan siswa dalam memahami

pembelajaran yang dapat membuat siswa mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. Salah satu model pembelajaran yang layak digunakan di zaman sekarang adalah *Discovery learning*. Cintia, dkk (2018) menjelaskan bahwa model *Discovery learning* ini merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga siswa dapat merumuskan penemuannya. Pengetahuan yang diperoleh sendiri oleh siswa ini diharapkan akan bertahan lebih lama atau melekat dalam ingatannya dibandingkan dengan memperoleh pengetahuannya dengan cara-cara lain, dengan siswa menemukan langsung pengetahuannya ini secara tidak langsung akan melatih penalaran juga kemampuan berpikir kritis akan suatu masalah yang dihadapi (Siti, 2023).

Dalam proses pembelajaran juga diperlukannya media ajar sebagai alat bantu bagi pengajar dalam penyampaian materi kepada siswa dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang begitu banyak jenis nya tentu tidak digunakan secara serempak dalam satu pertemuan atau pada satu materi ajar, sehingga pengajar perlu memilah media mana yang sekiranya cocok dengan materi yang sedang dipelajari. Terdapat beberapa kriteria yang dapat dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih media pembelajaran, yaitu ketepatan media dengan tujuan pengajar, dukungan dengan isi bahan pembelajaran, media pembelajaran yang mudah didapatkan/diterapkan, keterampilan guru dalam pengoprasian media, waktu yang dibutuhkan dalam penggunaan media dan sesuai dengan taraf berfikir anak (Hasan dkk., 2021).

Media ajar yang digunakan oleh pengajar sudah seharusnya relevan dengan keadaan siswa di zaman sekarang, siswa yang telah terbiasa akan teknologi pengajar dapat memanfaatkan *gadget* yang biasa siswa gunakan sehari-hari. Salah satu media ajar yang dapat memanfaatkan teknologi adalah *wizer.me*. *Wizer.me* merupakan sebuah *website online* gratis dan mudah digunakan untuk membuat lembar kerja siswa dengan sistem penilaian otomatis (Kopniak, 2018). *Wizer.me* dapat diakses oleh guru dan siswa, guru dapat membuat Lembar Kerja Siswa Elektronik (e-LKPD) yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik yang dapat

digunakan untuk menguatkan materi ajar yang telah disampaikan, di dalam e-LKPD *wizer.me* guru dapat mencantumkan berbagai soal seperti mencocokkan gambar, soal menggambar, pilihan ganda, video dan lain sebagainya yang dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi ekosistem. Siswa juga dapat mengakses website e-LKPD yang telah dibuat oleh guru dan mengisinya (Safitri, 2022). Terlebih di zaman sekarang sekolah telah menyediakan fasilitas berupa *Wi-Fi* dan membolehkan setiap siswa membawa handphone, sehingga dengan menggunakan media ini siswa akan lebih terbiasa dalam penggunaan digital dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran akan tersampaikan dengan maksimal.

Saat ini masih terdapat guru yang melaksanakan proses pembelajaran dengan hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan siswa memahami apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga seringkali media yang digunakan kurang menarik dan sesuai dengan materi ajar yang sedang disampaikan, Sukiyasa & Sukoco (2013) menjelaskan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media karena pemanfaatan media terutama media digital memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut. Media pembelajaran digital juga dapat dikatakan lebih baik dibandingkan media konvensional (Searmadi & Harimurti, 2016).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa hal ini sesuai dengan pernyataan Sari, dkk (2023) bahwa dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi baik dari penggunaan web atau aplikasi yang ada dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa yaitu diantaranya penggunaan metode ceramah bervariasi seperti yang digunakan oleh kebanyakan sekolah tidak dapat mengembangkan potensi siswa secara maksimal, siswa yang cenderung pasif dan penyampaian materi yang masih bersifat teoritis (Supiandi dan Julung, 2016).

Salah satu materi biologi yang membutuhkan media ajar dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang baik adalah ekosistem, ekosistem merupakan materi ajar yang didalamnya terdapat sub pokok ajar seperti rantai makanan atau daur biogeokimia yang dalam pembelajarannya

membutuhkan visualisasi sehingga siswa dapat memahami materi ekosistem yang sebenarnya dekat dengan kita. Menurut Sari, dkk (2023) siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ekosistem dikarenakan penggunaan media yang tidak sepenuhnya melibatkan siswa sehingga perlu adanya inovasi media pembelajaran dengan harapan siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu SMA swasta di kabupaten Bandung dimana guru mata pelajaran biologi di sekolah tersebut dalam proses pembelajaran sehari-hari biasa menggunakan pendekatan saintifik dan media yang sering digunakannya yaitu *power point*, hasil belajar yang diperoleh dari pembelajaran tersebut terutama pada materi ekosistem siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi hal ini berdampak pada nilai rata-rata siswa yang kurang dari KKM atau kriteria ketuntasan minimal, dimana di sekolah tersebut KKM mata pelajaran biologi sebesar 75, terdapat sebanyak 18 siswa yang nilai hariannya kurang dari KKM dengan rata-rata nilai sebesar 65 dan 11 siswa lainnya memiliki nilai harian dengan rata-rata nilai sebesar 78 Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam pemahaman materi sehingga mayoritas siswa yaitu sebesar 60% siswa memperoleh nilai harian kurang dari KKM dan 40% siswa lainnya memperoleh nilai lebih dari KKM.

Dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam penemuan pengetahuannya yaitu model *Discovery learning* dengan dibantu media ajar *wizer.me* diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar kognitifnya terutama pada materi ekosistem. Dari permasalahan diatas penulis akan melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantu *Wizer.Me* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Ekosistem”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dalam penelitian ini dirumuskan beberapa hal yaitu:

1. Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran ekosistem menggunakan model *Discovery learning* berbantu *wizer.me* terhadap hasil belajar kognitif siswa?
2. Bagaimana pengaruh model *Discovery learning* berbantu *wizer.me* pada materi ekosistem terhadap hasil belajar kognitif siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model *Discovery learning* berbantu *wizer.me* pada materi ekosistem?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan berdasarkan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran ekosistem menggunakan model *Discovery learning* berbantu *wizer.me* terhadap hasil belajar kognitif siswa
2. Untuk menganalisis pengaruh model *Discovery learning* berbantu *wizer.me* pada materi ekosistem terhadap hasil belajar kognitif siswa
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap mode *Discovery learning* berbantu *wizer.me* pada materi ekosistem

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan diantaranya :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian pengaruh model *Discovery learning* ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai penjelasan secara teoritis terkait model pembel pembelajaran *Discovery learning* ini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti, dapat mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Discovery learning* ini dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, selain itu juga model pembelajaran *Discovery learning* ini dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran bagi siswa.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dalam meningkatkan inovasi baru dalam proses pembelajaran sehingga strategi pembelajaran yang diterapkan kepada siswa lebih kreatif dan menyenangkan dan menambah informasi mengenai model pembelajaran *Discovery learning*.

E. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran ekosistem di jenjang SMA diajarkan di kelas X dengan kompetensi dasar (KD) yaitu 3.10 Menganalisis komponen-komponen dan bentuk interaksi dalam ekosistem. Dari KD 3.10 tersebut untuk selanjutnya diturunkan kedalam indikator pencapaian kompetensi (IPK). Adapun IPK yang dirancang berdasarkan KD diatas yaitu sebagai berikut: 1. Mampu menelaah komponen-komponen ekosistem 2. Mampu membedakan interaksi antar komponen biotik dalam ekosistem 3. Mampu mengklasifikasikan macam-macam bioma 4. Mampu menganalisis aliran energy dalam ekosistem 5. Mampu menganalisis daur biogeokimia dalam ekosistem 6. Mampu menganalisis keseimbangan ekosistem. Tujuan pembelajaran pada pembelajaran ini yaitu melalui pembelajaran *Discovery learning* berbantu wizer.me, siswa mampu menganalisis informasi dari berbagai sumber terkait komponen-komponen dan bentuk interaksi dalam ekosistem secara sistematis sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat.

Keberhasilan dari proses pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar, hasil belajar itu sendiri menurut Dakhi (2020) adalah prestasi yang dicapai oleh siswa secara akademik melalui ujian dan tugas juga keaktifan bertanya dan menjawab ketika di kelas. Terdapat tiga tipe/kategori hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mengetahui seberapa dalam siswa memahami materi dapat diketahui melalui hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif menurut Basri (2017)

merupakan ranah yang menekankan pada pengembangan dan keterampilan intelektual yang nantinya akan dilihat dari pencapaian prestasi siswa berdasarkan nilai yang telah ditetapkan oleh sekolah atau biasa disebut dengan KKM. Hasil belajar ini memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan informasi kepada guru apakah materi dan juga tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum (Nabillah & Abadi, 2019). hasil belajar pada aspek kognitif dapat diukur sesuai dengan taksonomi bloom yaitu:

1. C1 (mengingat)
2. C2 (memahami)
3. C3 (mengaplikasikan)
4. C4(menganalisis)
5. C5 (mengevaluasi)
6. C6 (mencipta)

Namun dalam penelitian ini taksonomi bloom yang digunakan dalam pembuatan instrumen soal mulai dari C2 hingga C6 saja hal ini dikarenakan untuk jenjang SMA siswa telah mampu mengingat materi pembelajaran yang telah didapatkan di kelas (Nafiati, 2021).

Hasil belajar kognitif dapat diperoleh setelah pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung, dalam hal ini pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instructional effect, tujuan dari instruksional adalah untuk menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki oleh siswa yang dihasilkan dari pembelajaran dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur. Dampak dari instruksional yaitu siswa mampu mengembangkan pengetahuannya menggunakan pengetahuan siswa melalui interaksi langsung dengan sumber belajar (Nasrullah, 2022). Efek instruksional merujuk pada dampak metode pengajaran, strategi dan juga teknik yang digunakan oleh guru terhadap hasil belajar siswa, efek ini sangat penting karena dapat mempengaruhi bagaimana siswa memahami materi, mengingat dan menerapkan pengetahuannya. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal diperlukan model dan media yang tepat dan efektif sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik.

Pendidik dapat menggunakan model dan media yang tepat terutama pada materi ekosistem karena materi ekosistem mempelajari pengetahuan yang sangat luas sehingga bagi beberapa siswa merasa kesulitan dalam memahami materi ekosistem, hal ini juga selaras dengan pernyataan Oka (2010) bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep materi ekosistem dikarenakan dalam proses pembelajaran diajarkan dengan menggunakan metode ceramah yang cenderung bersifat *teacher centered*, sedangkan pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*). Maka dari itu model dan media pembelajaran yang digunakan memiliki peranan penting terutama dalam keberhasilan atau ketercapaiannya tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk kegiatan pembelajaran materi ekosistem adalah *Discovery learning* dan dapat dibantu dengan media *wizer.me*. Tariyanti, dkk (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini melibatkan seluruh kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga siswa dapat merumuskan penemuannya. Pengetahuan yang diperoleh sendiri oleh siswa ini diharapkan akan bertahan lebih lama atau melekat dalam ingatannya dibandingkan dengan memperoleh pengetahuannya dengan cara-cara lain, sehingga dengan model *Discovery learning* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dari sebelum menggunakan model *Discovery learning*.

Adapun untuk media *wizer.me* menurut Basrina, dkk (2023) *wizer.me* ini merupakan suatu website yang dapat diakses secara gratis berisi berbagai fitur menarik seperti mengisi pertanyaan yang rumpang, menggambar, mengisi tabel dan lain sebagainya, dalam *wizer.me* ini juga dapat memfasilitasi kreativitas guru dalam membuat LKPD elektronik yang menarik bagi siswa. Penggunaan *wizer.me* ini mudah digunakan, fitur yang beragam juga dapat menghindari rasa bosan bagi siswa, perancangan media juga sangat mudah di desain bagi guru. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa dapat lebih menguasai materi sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh juga akan maksimal (Pertiwi & Nurhamidah, 2024).

Sintak *Discovery learning* menurut Ade & Hasan (2017) yaitu sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini siswa mengamati gambar atau video yang terdapat pada *wizer.me*

2. *Problem statement* (Pernyataan/identifikasi masalah)

Berdasarkan gambar/video tersebut siswa dapat mengidentifikasi masalah terkait tujuan pembelajaran yang akan mereka capai dan hasil dari identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan menjadi beberapa rumusan masalah dan dituliskan di kolom *problem statement* yang terdapat pada halaman *wizer.me*

3. *Data collection* (Pengumpulan data)

Setelah rumusan masalah dibuat, selanjutnya siswa mengumpulkan berbagai teori dari berbagai sumber baik dari internet, buku atau materi yang telah disediakan di kolom *data collection* pada halaman *wizer.me*

4. *Data processing* (Pengolahan data)

Setelah berbagai teori telah dikumpulkan untuk selanjutnya siswa dapat menjawab dari pertanyaan sebelumnya yang telah mereka buat, dan jawaban tersebut dituliskan pada kolom *data processing* pada halaman *wizer.me*

5. *Verification* (Pembuktian)

Untuk selanjutnya siswa mempresentasikan rumusan masalah dan jawaban dari olahan data yang telah mereka buat di depan kelas

6. *Generalization* (Menarik kesimpulan)

Dan pada tahap ini siswa dan guru sama sama menarik kesimpulan baik secara langsung maupun di tuliskan di kolom *Generalization* yang telah disediakan pada halaman *wizer.me*.

Sedangkan model pembelajaran yang biasa guru gunakan di kelas pada mata pelajaran biologi di sekolah tempat penelitian adalah menggunakan pendekatan saintifik, pendekatan saintifik merupakan kerangka ilmiah pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum 2013 (Maludina dkk, 2018) sintak pendekatan saintifik sebagai berikut:

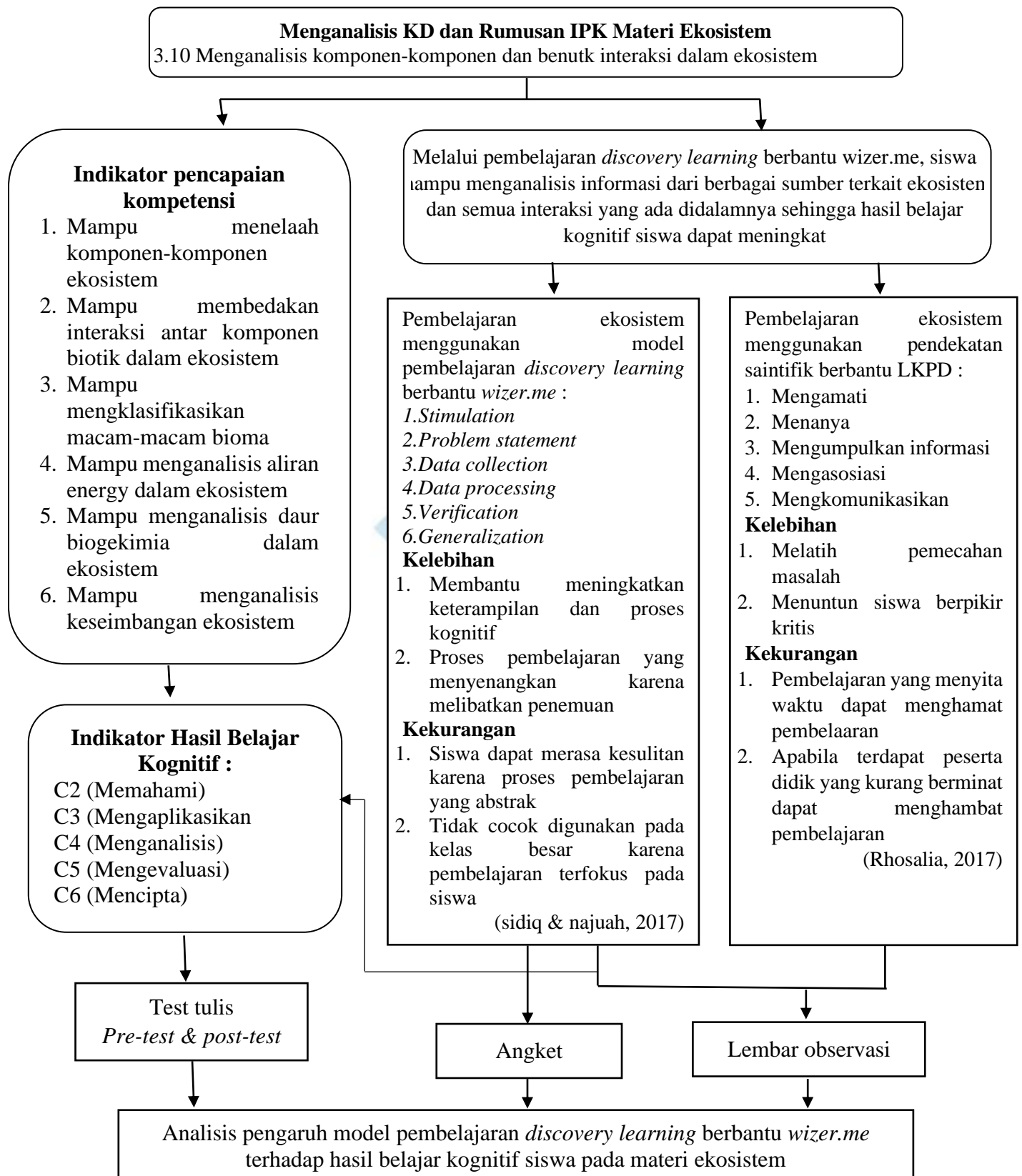
1. Mengamati

2. Menanya
3. Mengumpulkan informasi
4. Mengasosiasi
5. Mengomunikasikan

Adapun kelebihan dan kekurangan dari pendekatan saintifik adalah pendekatan saintifik memiliki kelebihan diantaranya yaitu mampu melatih pemecahan masalah dan menuntun siswa berpikir kritis. Adapun kekurangan dari pendekatan ini diantaranya yaitu pembelajaran yang menyita waktu dapat menghamat pembelaaran dan apabila terdapat peserta didik yang kurang berminat dapat menghambat pembelajaran (Rhosalia, 2017).

Adapun skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:





Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian “Model pembelajaran *Discovery learning* berbantu *wizer.me* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi ekosistem “ Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran materi ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantu *wizer.me*.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran materi ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantu *wizer.me*.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut hasil penelitian terdahulu terkait model *Discovery learning* dan media *wizer.me* terhadap hasil belajar kognitif siswa

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Restu & Syukur (2021) terkait penerapan model pembelajaran *Discovery learning* yang dilakukan pada siswa MTs Ikhwatul Muslimin NW di tahun 2022 memberikan hasil siswa di kelas VII A terdapat 5 siswa yang memiliki hasil belajar sebesar 81-90 dan di kelas VII B sebanyak 7 orang mendapatkan hasil belajar sebesar 91-90 dan 1 siswa mendapatkan nilai 91-100 menunjukkan hasil dari pembelajaran menggunakan model *Discovery learning* meningkatkan hasil belajar kognitif bagi siswa
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sholihah dan Ananyarta (2021) terkait pembuatan miniatur ekosistem melalui *Discovery learning* yang dilakukan pada tahun 2021 menunjukkan terdapat 17 siswa mendapatkan nilai yang sangat baik dan 4 siswa mendapatkan nilai baik, sehingga penelitian berpengaruh positif pada hasil belajar kognitif siswa
3. Penelitian yang dilakukan oleh Gulo (2022) terkait penerapan model *Discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem menunjukkan hasil pada hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 65,31% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 85,31% hal ini menunjukkan bahwa hasil

belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menggunakan model *Discovery learning*

4. Sundari (2018) dalam penelitiannya terkait peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *Discovery learning* dalam proses pembelajaran biologi di jenjang SMA menunjukkan hasil pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu sebesar 62,03 pada siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 79,53 sehingga model *Discovery learning* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Puspita & Nurhayati (2019) terkait pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery learning* menunjukkan hasil kelompok eksperimen yang menggunakan model *Discovery* memiliki rata-rata 78,85 sedangkan kelompok kelas kontrol yang tidak menggunakan model *Discovery learning* memiliki rata-rata nilai 42,3%. Dari hasil penelitian tersebut membuktikan model *Discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model konvensional
6. Penelitian yang dilakukan oleh Bahari, Dkk (2018) terkait pengaruh model *Discovery learning* terhadap hasil belajar IPA menunjukkan hasil nilai rata-rata di kelas eksperimen 80,00 dan kelompok kontrol 70,30 sehingga dari penelitian tersebut dapat dilihat terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *Discovery learning* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model tersebut
7. Adnyani, Dkk (2022) dalam penelitiannya terkait pengaruh model *Discovery learning* terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa menunjukkan hasil skor rata-rata siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery learning* yaitu 26,00 sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajarannya memiliki rata-rata nilai 15,58. Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan dari hasil pembelajaran menggunakan model *Discovery learning*.
8. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Papatungan, dkk (2022) terkait efektivitas model pembelajaran *Discovery learning* memberikan hasil

kemampuan berpikir tingkat tinggi sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Discovery learning* sebesar 28,17 dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery learning* meningkat menjadi 84,34. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* sangat berpengaruh terhadap belajar siswa .

9. Febyanti, dkk (2024) dalam penelitiannya terkait penerapan model *Discovery learning* memberikan hasil bahwa model pembelajaran *Discovery learning* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dimana sebelumnya ketuntasan belajar siswa sebesar 55% dan meningkat hingga 90% sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
10. Tanjung & Louise (2024) dalam penelitiannya terkait pengembangan lembar kerja siswa dengan model pembelajaran *Discovery learning* memberikan hasil 23,3% memberikan proses pembelajaran yang efektif bagi peserta didik sehingga model pembelajaran *Discovery learning* mampu memberikan pembelajaran yang efektif bagi siswa.

