

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEANEKARAGAMAN SUKU BANGSA
DAN BUDAYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 DI SD
NEGERI VII CILEGON**

Siti Masfufah Alawiyah

Universitas Primagraha

Coresponding Email: sitimasfufahalawiyah@gmail.com

Abstract: *The goal of this study was to observe the impact of the using discovery-learning models on the social science learning of ethnic and culture diversity on the learning motivation of 4th grade students at SD Negeri VII Cilegon. The technique employed on this observe is an experimental approach with a quantitative technique. This approach is carried out with quasi-experimental studies. This type of study is chosen because the investigator affects multiple groups (experimental) with the experimental treatment and provides multiple groups (kontrol) with the usual treatment. In this study, the study participants were fourth-year students at SD Negeri VII Cilegon. The researchers sampled 30 students from Grade 1, Grade 4 of SD Negeri VII Cilegon, and divided the students into 2 groups. Group A serves as the experimental group, with 15 students doing discovery learning, and group B, with 15 students serving as the kontrol group, doing routine learning. The overall learning outcomes analysis for fourth grade students yielded $t = 3.427$, a significance (p) of 0.002 was obtained, and a significance level of $\alpha = 0.05$ was used. Results are significant due to $p = 0.002 < \alpha = 0.05$. The average honesty score obtained from each final questionnaire was 29.4. The mean increase in student motivation to learn was 0.9. This means that students' learning motivation before learning discovery learning and social science education motivation after learning discovery learning have increased or improved.*

Keywords: *Discovery Learning, Social Science, Motivation*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran discovery learning terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri VII Cilegon pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Metode yang dipakai ialah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini dilakukan dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen. Jenis penelitian dipilih oleh peneliti karena dapat mempengaruhi perlakuan eksperimental pada masing-masing kelompok (eksperimen) dan memberikan perlakuan yang biasa pada masing-masing kelompok (kontrol). Subjek dalam penelitian yang diambil ialah siswa kelas 4 SD Negeri VII Cilegon, peneliti mengambil sampel 1 kelas yaitu kelas 4 dengan jumlah siswa 30 orang di SD Negeri VII Cilegon,*

dengan cara mengelompokkan siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang dengan pembelajaran discovery dan 15 siswa dari kelompok B berperam sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hasil yang dicapai dari analisis hasil belajar secara keseluruhan siswa kelas 4 diperoleh nilai $t = 3,427$ dan signifikan (p) yang diperoleh adalah $0,002$, taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Karena $p = 0,002 < \alpha = 0,05$, maka hasilnya signifikan. Rata-rata nilai integritas yang diperoleh dari kuesioner angket akhir masing-masing adalah $29,4$. Terjadi peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar $0,9$. Artinya ada perbedaan motivasi belajar siswa sebelum belajar discovery learning, dan setelah belajar discovery learning, motivasinya mengalami peningkatan atau dipindahkan ke kelas IPS.

Kata Kunci: *Discovery Learning, Ilmu Pengetahuan Sosial, Motivasi*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi yang tumbuh antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Saat ini dalam penyelenggaraan Pendidikan, partisipasi peserta didik harus diutamakan agar dapat menggunakan berbagai sumber belajar secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang membahas tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi tentang masalah sosial. Oleh karena itu format materi IPS memuat penjelasan-penjelasan yang mengembangkan pemahaman ilmiah, pemahaman, dan kemampuan menganalisis kondisi sosial masyarakat, sehingga mata pelajaran IPS dapat membekali siswa dengan kemampuan hidup bermasyarakat dan mengatasi segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya. Kemendikbud (dalam Dede Heryana, 2022;143) Pembelajaran IPS yang diajarkan di sekolah adalah untuk melatih cara berpikir dan penalaran siswa untuk menarik kesimpulan melalui kegiatan penelitian, inkuiri dan eksperimen yang menunjukkan persamaan, perbedaan, kesinambungan dan ketidaksesuaian, kemudian mengembangkan aktivitas kreatif oleh siswa, yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan.

Beberapa siswa tidak termotivasi untuk belajar karena guru mereka tidak menggunakan metode dan strategi pendidikan yang kreatif. Ini membuat pelajaran mereka tidak perlu dan tidak menarik. Faktanya, sebagian besar siswa tidak peduli untuk berpartisipasi dalam pembelajaran mereka meskipun itu menyenangkan. Ini dapat dikaitkan dengan fakta bahwa sebagian besar sekolah tidak menyediakan banyak alat pembelajaran yang berbeda sekaligus. Sebaliknya, mereka terpaksa menggunakan satu unit model pembelajaran yang sama saja. Jika guru siswa memilih untuk tidak menerapkan strategi pengajaran yang kreatif, pendidikan akan menjadi sangat membosankan. Helmiati (2012;19), seorang konsultan pembelajaran dan guru, mengklaim bahwa gaya pembelajaran ini merusak motivasi siswa. Sebaliknya, dia merekomendasikan model di mana informasi disajikan dalam potongan-potongan kecil yang dipecah oleh guru dengan cara yang berbeda. Namun menurut Ari Gunardi (2022;17), menekankan bahwa model pembelajaran merupakan proses perencanaan untuk dijadikan pedoman selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan maksud lain, bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja atau sampul dari mana metode, metode strategi, dan teknik pembelajaran diterapkan.

Siswa di SD Negeri VII Cilegon seringkali tidak tertarik dengan pendidikannya. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh motivasi yang rendah, yang dapat diperbaiki jika siswa lebih fokus selama proses pembelajaran. Salah satu dari enam kelas dasar yang sulit memotivasi ialah siswa kelas 4 SD Negeri VII Cilegon masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setelah menyelesaikan mata pelajarannya dan di SD Negeri VII Cilegon, kriteria angka ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku adalah sebesar 75. Ini dapat diperbaiki dengan kegiatan kelas tambahan dan interaksi antar siswa. Saat melakukan wawancara dan observasi untuk penelitian, penulis menemukan bahwa hasil belajar siswa semakin menurun karena siswa semakin bosan dengan tugas kuliah atau hanya memilih untuk melakukan kegiatan menyendiri. Karena guru terbiasa memberi pengajaran kepada siswa dengan mengandalkan tulisan dan hafalan. Meskipun guru telah mencoba berbagai strategi dan metode pembelajaran, berdiskusi masih kurang dan tugas tertulis masih belum cukup untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang berlangsung cenderung membuat siswa pasif, dan sekedar mendengarkan apa yang diajarkan tetapi belum memahami apa isi pembahasan yang di sampaikan oleh guru di kelas. Hal seperti ini masih mendominasi proses pembelajaran khususnya di kelas 4 SD Negeri VII Cilegon.

Menurut Nabila (2018:22), *discovery learning* ialah proses pembelajaran yang tidak diberikan secara pasti tetapi di dalamnya melibatkan pengorganisasian siswa, pengembangan pengetahuan dan keterampilan memecahkan masalah. Agar menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dapat menaikkan kapasitas penemuan pribadi, kondisi pembelajaran pasif terlebih dahulu menjadi lebih aktif dan kreatif. Ini memungkinkan guru untuk mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Menurut Andriani & Wakhudin (dalam Iswan Riyadi & Sri Suwartini, 2022:48), model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran penemuan yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru hanya mendorong siswa untuk memberikan pengalaman dalam melakukan eksperimen yang memungkinkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya. Menurut Made Dkk (dalam Suryosubroto, 2014:3) *Discovery Learning* ialah bagian dari praktek pedagogis yang mencakup metode pengajaran yang mendorong pembelajaran yang aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan diri sendiri, serta reflektif. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPS sangat penting karena model pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan model pembelajaran *discovery learning* ialah: 1) meningkatkan hasil belajar siswa, 2) memungkinkan siswa untuk mendekati sumber informasi selain buku, 3) menggali kreativitas siswa, 4) memberikan kesempatan untuk pengembangan kepercayaan diri siswa, dan 5) mempererat kerjasama antar siswa (Made Dkk, 2014:3).

Hal itu menjadi tantangan bagi peneliti buat mencoba hal baru guna menaikkan motivasi belajar siswa di SD Negeri VII Cilegon. Peneliti akan memakai contoh pembelajaran *discovery learning* yang sifatnya buat membentuk motivasi siswa melalui pendekatan eksperimen dalam pembelajaran IPS khususnya mengenai keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Berdasarkan uraian masalah tersebut, hal inilah yang melatarbelakangi penelitian penulis judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Di Sekolah Dasar Negeri VII Cilegon”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang penulis terapkan ialah metode eksperimen dengan menggunakan pedekatan kuantitatif. Peneliti juga menggunakan bentuk desain eksperimen yaitu Quasi eksperimental desain. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol variable asing yang mempengaruhi perilaku percobaan. Namun, desain ini lebih baik daripada desain pra-eksperimental. Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti akan mempengaruhi perlakuan eksperimental beberapa kelompok (eksperimen) dan memberikan perlakuan biasa pada sebagian kelompok (kontrol). Dalam penelitian ini, siswa kelas 4 SD Negeri VII Cilegon dijadikan subjek penelitian. Peneliti mengambil sampel dari 1 kelas yaitu siswa kelas 4 di SD Negeri VII Cilegon dengan jumlah 30 orang siswa, dengan mengelompokkan siswa menjadi 2 kelompok. Kelompok A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 15 siswa dengan pembelajaran *discovery learning* dan kelompok B dengan jumlah 15 siswa sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan instrumen non tes karena peneliti ingin mengukur pengetahuan teoritis siswa kelas 4. Oleh karena itu, alat penilaian non tes bisa dipakai bila kita ingin mengetahui kualitas proses dan produk pembelajaran menurut rentang yang efektif. Seperti sikap, minat, keterampilan, motivasi dan lain-lain. Sebuah instrument jenis evaluasi non tes meliputi wawancara, observasi, skala sikap dan lain-lain (Asrul dkk, 2014:55).

Pada penelitian ini kelas eksperimen mendapatkan contoh model pembelajaran *discovery learning*, sedangkan dalam kelas kontrol akan mendapatkan contoh model pembelajaran yang umum atau konvensional. Dalam penelitian ini, post-tes atau pre-tes juga akan digunakan setelah pemberian perlakuan. Dengan demikian, terlihat bahwa hasil perlakuan grup berbeda dengan hasil setelah diberikan perlakuan sebelumnya. Di akhir masa pembelajaran, dilakukan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui dampak dari model pembelajaran *discovery learning* terhadap keaktifitas belajar atau motivasi belajar anak didik kelas 4 SD Negeri VII Cilegon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama penelitian, data post-test tentang motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dikumpulkan dengan menggunakan metode konvensional. Untuk mengetahui data distribusi frekuensi *post-test* dalam kelompok eksperimen. Rincian data distribusi x frekuensi ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data *Post-test* Motivasi Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas Eksperimen

No.	Kriteria	Frekuensi (Jumlah Siswa)	Presentase (%)
1	Sangat Tinggi (85-100)	6	40%
2	Tinggi (70-84)	6	40%
3	Sedang (50-60)	3	20%
4	Rendah (30-59)	0	0%
5	Sangat Rendah (0-29)	0	0%

TOTAL	15	
RATA-RATA	77	
NILAI TERTINGGI	82	
NILAI TERENDAH	65	
JUMLAH	15	100%

Dari tabel diatas bisa dilihat bahwa *post-test* motivasi belajar IPS dengan menggunakan *Discovery Learning* memperoleh dari 1 kelompok yang terdapat 15 siswa dengan nilai rata-rata 77, serta nilai paling tinggi ialah 82 dan nilai yang paling rendah ialah 65. Maka dari itu metode *Discovery Learning* sudah maksimal untuk menaikkan motivasi belajar anak didik di sekolah dasar kelas 4.

Selanjutnya, data *post-test* motivasi belajar IPS yang memakai metode tradisional (konvensional) dilakukan pada saat kegiatan penelitian. Hal ini bertujuan buat mengetahui data distribusi frekuensi *post-test* pada kelompok kontrol. Rincian data distribusi x frekuensi bisa ditinjau pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Data *Post-test* Motivasi Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas Kontrol

No.	Kriteria	Frekuensi (Jumlah Siswa)	Presentase (%)
1	Sangat Tinggi (85-100)	4	26,66%
2	Tinggi (70-84)	5	33,3%
3	Sedang (50-60)	5	33,3%
4	Rendah (30-59)	1	6,66%
5	Sangat Rendah (0-29)	0	0%
TOTAL		15	
RATA-RATA		80	
NILAI TERTINGGI		93	
NILAI TERENDAH		33	
JUMLAH		15	100%

Dari tabel diatas bisa dilihat bahwa *post-test* motivasi belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran metode konvensional memperoleh dari 1 kelompok yang terdapat 15 siswa dengan nilai rata-rata 80, serta nilai terbesar yang diperoleh ialah 93 dan nilai terkecil ialah 33. Maka dari itu, metode konvensional masih belum bisa maksimal untuk menaikkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar kelas 4.

Hasil tersebut menunjukkan impak contoh model pembelajaran *discovery learning* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya terhadap motivasi belajar anak didik kelas 4 di SD Negeri VII Cilegon dengan menggunakan aplikasi SPSS 25. Penelitian dilakukan pada satu kelas dan di bagi 2 kelompok untuk siswa,

bagi kelompok eksperimen menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kelompok kontrol menerapkan pembelajaran konvensional. Sebelum aplikasi pembelajaran, kedua kelompok melakukan *pre-test* buat melihat apakah keterampilannya homogen. Di akhir pembelajaran, kedua kelompok diberikan *post-test* buat melihat kemampuan akhir siswa.

Hasil penelitian ini didapat dari rancangan perlakuan yang dibagi menjadi tiga tahap. Pada tahap awal, sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti membuat rencana penelitian dengan alat penelitian yang akan dipakai. Penelitian akan dilaksanakan dengan menggunakan jenis eksperimen dengan menggunakan bentuk desain eksperimen Quasi Eksperimental. Kemudian, pada tahap dua peneliti mengajar siswa kelas 4 sebanyak 1 kali pertemuan pembelajaran pada jam pembelajaran pertama untuk pemberian teori pembelajaran IPS, dan pada jam kedua untuk *pre-test & post-test*. Pada termin ini peneliti memakai tes yang dipakai menjadi pembandingan dari penggunaan model pembelajaran tersebut. Selanjutnya, dalam termin akhir selesainya penelitian dilakukan, output penelitian dikelola dan didiskusikan buat menerima output akhir penelitian menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).

Dan buat mengetahui dampak *discovery learning* terhadap motivasi belajar anak didik dilakukan uji-t pada kelompok dependen dengan memakai SPSS 25. Hasil perhitungan bisa dicermati dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Uji T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.584	3.758		4.413	.000
Angket Awal	.434	.127	.544	3.427	.002

a. Dependent Variabel: Angket akhir

Tabel 4. Analisis Angket

Model Summary				
Model	R	R. Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.544 ^a	.295	.270	2.02641

a. Predictors: (Constant), angket awal

Berdasarkan tabel di atas, menganalisis hasil belajar total siswa kelas 4 diperoleh nilai $t = 3,427$ dan signifikan (p) $0,002$, taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ karena $p = 0,002 < \alpha = 0,05$, maka hasilnya signifikan, signifikan dalam analisis ini artinya ada perbedaan antara kuesioner asli dan kuesioner akhir. Rata-rata kejujuran survei akhir adalah $29,4$, rata-

rata motivasi siswa meningkat 0,9. Artinya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan discovery learning dan setelah menggunakan discovery learning, motivasinya meningkat atau berkembang bagi pendidikan IPS.

Tabel 5. Angket Akhir pada Kelompok Eksperimen

No.	Interval Skor	Klasifikasi Integritas	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1	34 - 40	Sangat Baik	11	73,3%
2	26 - 33	Baik	4	26,6%
3	18 - 25	Kurang Baik	0	0%
4	10 - 17	Sangat Kurang Baik	0	0%
Jumlah			15	100%

Dari tabel angket akhir pada kelompok eksperimen motivasi siswa kelas 4 memperoleh kategori sangat baik 73,3%, Baik 26,6%, Kurang Baik 0% dan sangat kurang 0%. Sehingga motivasi siswa kelas 4 saat pelajaran IPS kebanyakan pada kategori sangat baik 73,3%.

Tabel 6. Angket Akhir pada Kelompok Kontrol

No.	Interval Skor	Klasifikasi Integritas	Jumlah Siswa	Presentase (%)
1	34 - 40	Sangat Baik	8	53,3%
2	26 - 33	Baik	5	33,3%
3	18 - 25	Kurang Baik	2	13,3%
4	10 - 17	Sangat Kurang Baik	0	0%
Jumlah			15	100%

Dari tabel angket akhir kelompok kontrol motivasi siswa kelas 4 memperoleh kategori sangat baik 53,3%, Baik 33,3%, Kurang Baik 13,3% serta sangat kurang baik 0%. Menjelaskan bahwa motivasi siswa kelas 4 pada saat pelajaran IPS kebanyakan pada kategori Sangat Baik 53,3%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Menganalisis hasil belajar semua siswa kelas 4, diperoleh nilai $t = 3,427$ dan signifikan (p) diperoleh 0,002, taraf signifikansi yang digunakan ialah $\alpha = 0,05$ karena $p = 0,002 < \alpha = 0,05$. Jadi hasilnya signifikan, signifikan dalam analisis ini artinya ada perbedaan antara kuesioner angket akhir. Nilai rata-rata kejujuran survei akhir yang diperoleh dari angket akhir secara berturut-turut adalah 29,4, nilai rata-rata motivasi meningkat sebesar 0,9. Artinya ada

perbedaan motivasi siswa sebelum pembelajaran *Discovery Learning* dan sesudah pembelajaran *Discovery Learning*, motivasi meningkat atau berkembang untuk pelajaran IPS.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan:

- Bagi Pengajar, dapat menambah pengetahuan pengajar tentang cara penggunaan model pembelajaran *discovery learning* serta bisa menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga pengajar dapat memperoleh pemahaman tentang cara penggunaan model *Discovery Learning*.
- Bagi Anak Didik, dapat membantu anak didik dalam belajar IPS di bawah pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning*.
- Bagi Peneliti, sebagai informasi bagi peneliti yang akan datang dan bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian lebih lanjut, yang berkaitan dengan penelitian ini.

Bagian Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan operasional hasil penelitian kemudian diikuti saran. Kesimpulan haruslah didasarkan pada tujuan penelitian dan metodologi serta analisis data hasil. Kesimpulan dapat berupa ringkasan hasil dan pembahasan, hindari pengulangan pada bagian hasil dan pembahasan. Saran berisi saran baik operasional maupun teoritikal yang ditujukan bagi pihak terkait dan pembaca seara umum. Bagian hasil dan pembahasan 5-10% dari total isi naskah. Bagian saran juga dapat berisi limitasi penelitian dan harapan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ikhlās. (2020). Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Pada Materi Teorama Phytagoras. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 7.
- Angginang, P. (2016). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sdn Ii Tameng Giriwoyo. *Elementary School 3*, Vol. 3, No. 1.
- Aris, I. E. (2021). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Siswa Pada Konsep Sistem Ekresi Di Sma Negeri 1 Pamarayan. *Jurnal Pelita Calistung*, Vol. 02, No. 01.
- Asrul, R. A. (2015). *Evaluas Pembelajaran*. Citapustaka Media.
- Aulia Marisya, E. S. (2020). Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Disekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, No. 3.
- Beatus Mendelson Laka, J. B. (2020). Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 2.
- Basuki, Agus T R I. (2015). *Penggunaan Spss Dalam Statistik*. Danisa Media.
- Dede Heryana. (2022). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar IPS Pada Materi Pluralitas Masyarakat Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, Vol. 2, No. 3.
- Eis Imroatul Muawanah, A. M. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, Vol. 12, No. 1.
- Elmirawati, D. S. (2013). Hubungan Antara Aspirasi Siswa Dan Dukungan Orang Tua Dengan Motivasi Belajar Serta Implikasinya Terhadap Bimbingan Konseling. *Jurnal Ilmiah Konseling*, Vol. 2, No. 1.
- Faradiba. (2020). *Modul Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Analisis Statistika*. Jakarta: Univarsitas Kristen Indonesia.
- Gunardi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V Sdn Keronjen Kota Serang Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Pelita Calistung*, Vol. 3, No. 1.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- I Made Putrayasa, H. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa . *Jurnal Jimbar Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pgsd*, Vol. 2, No. 1.
- Icha Febyanita, D. A. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol. 1, No. 6.
- Iswan Riyadi, Sri Suwartini. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS

- Melalui Model Discovery Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, Vol. 14, No. 1.
- Kudisiah. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas 4 Sdn Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 4, No. 2.
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. Penerbit Edie Infografika.
- Mariza Fitri, Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Kalor, 2016.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. 2017. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.
- Nugroho, G. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sdn 16/11 Sepungur. *Integrated Science Education Journal*, Vol. 1, No. 2.
- Nuryadi, T. D. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian Sibuku Media*.
- Retno Primantiko, A. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Disekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, Vol. 3, No. 2.
- Rukminingsih, G. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Sari Damara Gita, M. A. (2018). Pengembangan Modul Ipa Materi Hubungan Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Lensa (Lentera Sains) : Jurnal Pendekatan Ipa*, Vol. 8, No. 1.
- Setyawan, D. A. (2014). *Hipotesis*. Surakarta: Kementrian Kesehatan Ri Politeknik Kesehatan Surakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wijanarto, Y. (2017). Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia* , Vol. 01, No. 01.
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Disekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Pps Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1.