



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan “*Finding Me*” terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di Gugus III Labuapi

Nurul Latifah^{1*}, Darmiany¹, Aisa Nikmah Rahmatih¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.2000>

Article Info:

Received : 30 April 2026
Revised : 16 Mei 2026
Accepted : 21 Mei 2026
Published : 26 Mei 2026

Correspondence:

Nurul Latifah

Phone: +6289523607296

Abstract: This study aimed to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by the Finding Me game media on the learning interest of fourth-grade students in IPAS subjects at Cluster III, Labuapi District. Based on preliminary observations, students were still less active in learning activities and their initial abilities were still at an average score of 60, so a more engaging and interactive learning model was needed. This study used a quantitative approach with an experimental method and a pretest-posttest control group design. The research was conducted at SDN 1 Bajur as the experimental class with 34 students and SDN 3 Bajur as the control class with 31 students, resulting in a total sample of 65 students. Data collection techniques included observation, questionnaires, documentation, as well as pretest and posttest. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, N-Gain tests, and t-tests. The results showed that students' learning interest reached 88.12% in the very good category. The attention indicator obtained 81%, feeling happy 81.61%, interest 81.47%, and active participation 82.79%. Teacher observation results reached 87.5% and student observations reached 83.3%, both categorized as very good. These results indicate that the Discovery Learning model assisted by the Finding Me game media was able to create active, interactive, and enjoyable learning so that students became more focused, enthusiastic, and involved during the learning process. Students' learning outcomes in this study were only used as supporting and comparative data. The t-test result obtained a significance value of 0.601 (>0.05), indicating no significant difference in students' learning outcomes. Therefore, the Discovery Learning model assisted by the Finding Me game media proved to be more effective in improving students' learning interest in elementary school IPAS learning.

Keywords: Discovery Learning; Finding Me game media; Learning Interest; IPAS; Elementary School Students.

Citation: Latifah, N., Darmiany, & Rahmatih, A. N. (2026). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Permainan “*Finding Me*” terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV di Gugus III Labuapi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1849–1865. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.2000>

Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami lingkungan sekitar secara konkret dan bermakna. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif mengamati, menemukan, dan

memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Namun, proses pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi penggunaan metode konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di Gugus III Kecamatan Labuapi, kemampuan awal

Email: latifahumi732@gmail.com

peserta didik masih berada pada rata-rata nilai 60. Selain itu, peserta didik terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran IPAS. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan model dan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

Menurut Bruner (1961), model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan proses penemuan konsep secara mandiri melalui pengalaman langsung sehingga peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri secara aktif. Model pembelajaran ini dinilai sesuai diterapkan pada peserta didik sekolah dasar karena dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Media permainan *Finding Me* dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan tidak monoton. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1972) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami pembelajaran melalui aktivitas nyata dan pengalaman langsung. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran dan media permainan yang melibatkan aktivitas langsung dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Menurut Slameto (2015), minat belajar merupakan rasa suka, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Handayani dan Wulandari (2023) serta Prasetyo dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dan media permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Gugus III Kecamatan Labuapi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me*

terhadap minat belajar peserta didik secara objektif melalui analisis statistik. Metode eksperimen dipilih karena penelitian melibatkan pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh perlakuan tersebut terhadap variabel penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Desain ini dipilih karena mampu membandingkan kondisi peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan secara lebih objektif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Bajur dan SDN 3 Bajur pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV, yaitu 34 peserta didik di SDN 1 Bajur sebagai kelas eksperimen dan 31 peserta didik di SDN 3 Bajur sebagai kelas kontrol, sehingga jumlah keseluruhan sampel penelitian sebanyak 65 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, serta tes *pretest* dan *posttest*. Observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik yang meliputi indikator perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan partisipasi aktif. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa foto kegiatan dan data sekolah. Tes *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai data pendukung dan pembandingan terhadap hasil belajar peserta didik.

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus *Product Moment Pearson* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi
- N = jumlah responden
- X = skor item
- Y = skor total

Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r tabel r {hitung} > r {table r hitung} > rtabel.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
- k = jumlah item
- $\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
- σ_t^2 = varians total

Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas berada pada kategori tinggi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, dan uji-t. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas, data minat belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 dan hasil belajar sebesar 0,173 sehingga seluruh data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data menggunakan uji Levene. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data minat belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,312 dan hasil belajar sebesar 0,284 sehingga seluruh data dinyatakan homogen.

Perhitungan peningkatan hasil belajar dilakukan menggunakan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa nilai *N-Gain* pada SDN 1 Bajur sebesar -0,065 dan SDN 3 Bajur sebesar -0,241 dengan kategori rendah. Data hasil belajar dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai data pendukung dan pembanding, sedangkan fokus utama penelitian terletak pada minat belajar peserta didik.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terhadap minat belajar peserta didik. Rumus uji-t yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- t = nilai uji-t
- \bar{X}_1 = rata-rata kelas eksperimen
- \bar{X}_2 = rata-rata kelas kontrol
- S_1^2 = varians kelas eksperimen
- S_2^2 = varians kelas kontrol
- n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen
- n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

Hasil uji-t menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Gugus III Kecamatan Labuapi.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini disusun untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Gugus III Kecamatan Labuapi.

H_0 (Hipotesis Nol)

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Gugus III Kecamatan Labuapi.

H_a (Hipotesis Alternatif)

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Gugus III Kecamatan Labuapi.

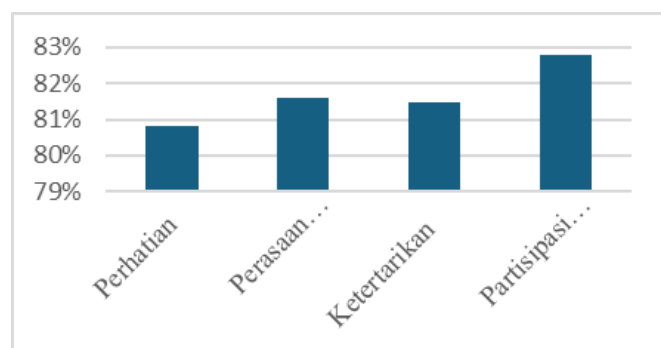
Hasil dan Diskusi

Tabel 1. Hasil Minat Belajar Peserta Didik

No	Indikator Belajar	Minat	Persentase	Kategori
1	Perhatian		81%	Sangat Baik
2	Perasaan Senang		81,61%	Sangat Baik
3	Ketertarikan		81,47%	Sangat Baik
4	Partisipasi Aktif		82,79%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket secara keseluruhan, minat belajar peserta didik memperoleh persentase sebesar 88, 12% dengan kategori sangat baik. Hasil

angket, seluruh indikator minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat baik. Indikator partisipasi aktif memperoleh persentase tertinggi sebesar 82, 79%, sedangkan indikator perhatian memperoleh persentase sebesar 81%. Secara keseluruhan, minat belajar peserta didik mencapai persentase 88, 12% dengan kategori sangat baik.



Gambar 1. Diagram Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas Eksperimen

Diagram batang menunjukkan bahwa indikator partisipasi aktif memiliki persentase tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me*.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek Observasi	Persentase	Kategori
1	Observasi Guru	87,5%	Sangat Baik
2	Observasi Peserta Didik	83,3%	Sangat Baik

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru memperoleh persentase sebesar 87, 5% dan observasi peserta didik sebesar 83, 3% dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara optimal, aktif, dan interaktif.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Minat Belajar	0,200	Normal
Hasil Belajar	0,173	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi minat belajar sebesar 0,200 dan hasil belajar sebesar 0,173. Nilai tersebut lebih besar dari 0, 05, sehingga data penelitian berdistribusi normal dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.



Gambar 2. Kegiatan *Pretest* dan *Posttest* di kelas Control



Gambar 3. Kegiatan *Pretest* dan *Posttest* di kelas Eksperimen

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Minat Belajar	0,312	Homogen
Hasil Belajar	0,284	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi minat belajar sebesar 0,312 dan hasil belajar sebesar 0,284. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan homogen.

Tabel 5. Hasil Uji *N-Gain*

Sekolah	Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
SDN 1 Bajur	-0,065	Rendah
SDN 3 Bajur	-0,241	Rendah

Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa SDN 1 Bajur memperoleh nilai sebesar -0,065 dan SDN 3 Bajur sebesar -0,241 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik belum terjadi secara signifikan.

Tabel 6. Hasil Uji-*t*

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Minat Belajar	0,000 (<0,05)	Terdapat Pengaruh Signifikan
Hasil Belajar	0,601 (>0,05)	Tidak Terdapat Pengaruh Signifikan

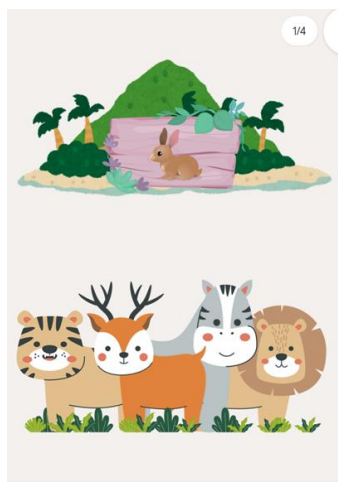
Hasil uji-*t* menunjukkan bahwa minat belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0, 05)

sehingga terdapat pengaruh signifikan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terhadap minat belajar peserta didik. Sementara itu, hasil belajar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,601 (>0, 05) sehingga tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

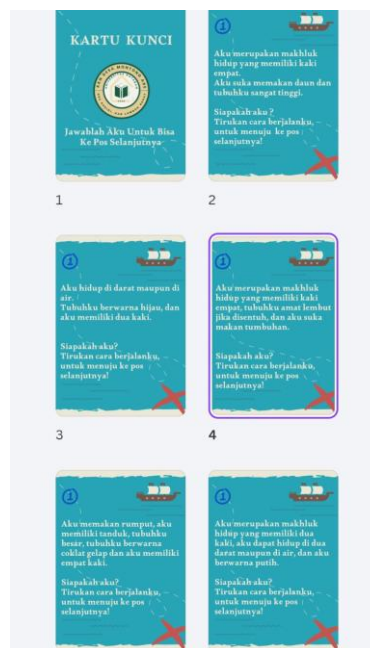
Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik memperoleh persentase sebesar 88,12% dengan kategori sangat baik. Tingginya hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih antusias, lebih fokus memperhatikan pembelajaran, serta lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.



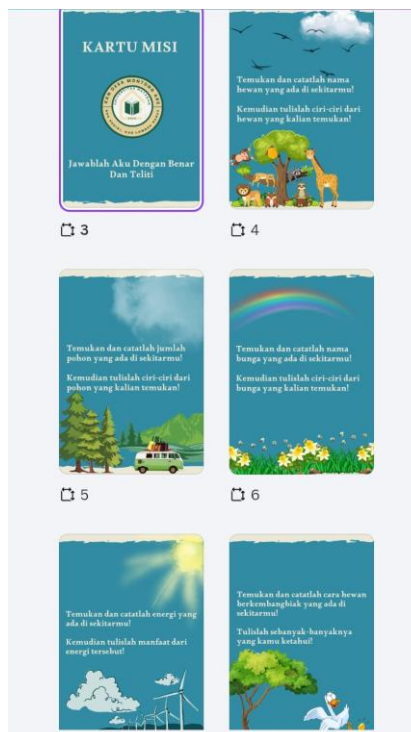
Gambar 4. Peta Media



Gambar 5. Pos Permainan



Gambar 6. Kartu Kunci Permainan



Gambar 7. Kartu Misi Permainan

Indikator partisipasi aktif memperoleh persentase tertinggi sebesar 82,79%. Kondisi tersebut terlihat ketika peserta didik aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, mencari jawaban, serta menyampaikan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan partisipasi aktif paling terlihat pada tahap *data collection* dan *generalization* karena peserta didik terlibat langsung dalam proses menemukan konsep pembelajaran melalui media permainan *Finding Me*.

Menurut Bruner (1961), model *Discovery Learning* mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui proses penemuan konsep. Darmiany (2021) juga menjelaskan bahwa pembelajaran inovatif di sekolah dasar perlu dirancang secara aktif dan menyenangkan agar peserta didik mampu terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat tersebut, Rahmatih (2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan pengalaman langsung dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator perasaan senang memperoleh persentase sebesar 81,61% karena penggunaan media permainan *Finding Me* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dilakukan melalui permainan edukatif yang melibatkan aktivitas langsung. Kondisi tersebut sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1972) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami pembelajaran melalui aktivitas nyata dan pengalaman langsung. Menurut Rahmatih (2022), penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan bermakna karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendapat tersebut diperkuat oleh Nikmah (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Selain itu, indikator perhatian memperoleh persentase sebesar 81% dan indikator ketertarikan sebesar 81,47%. Tingginya kedua indikator tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me*. Peserta didik terlihat lebih memperhatikan penjelasan guru, lebih tertarik mengikuti permainan, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Slameto (2015), perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan partisipasi aktif merupakan indikator utama minat belajar peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh Darmiany (2021) yang menyatakan bahwa minat belajar peserta didik dapat tumbuh secara optimal apabila pembelajaran disajikan secara menarik, aktif, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru sebesar 87,5% dan observasi peserta didik sebesar 83,3% juga memperkuat bahwa proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Guru

mampu menerapkan sintaks model *Discovery Learning* dengan baik mulai dari tahap *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, hingga *generalization*.

Tahap *stimulation* dan *data collection* menjadi bagian sintaks yang paling dominan meningkatkan minat belajar peserta didik karena pada tahap tersebut peserta didik mulai tertarik, penasaran, dan aktif mencari informasi melalui media permainan *Finding Me*. Peserta didik terlihat lebih bersemangat ketika melakukan pengamatan langsung, berdiskusi, dan menemukan jawaban secara mandiri bersama kelompoknya. Menurut Rahmatih (2022), keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keberhasilan penerapan model pembelajaran aktif di sekolah dasar.



Gambar 8. Menggunakan Media

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Handayani dan Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas penemuan secara langsung. Penelitian Prasetyo dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan perhatian, rasa senang, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian Rahmawati dan Nugroho (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Selaras dengan penelitian tersebut, penggunaan media permainan *Finding Me* dalam penelitian ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, fokus, dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai data pendukung dan pembanding. Hasil uji-*t* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,601 ($>0,05$) sehingga tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik terjadi lebih

cepat dibandingkan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Minat belajar yang meningkat menunjukkan bahwa peserta didik sudah mulai menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan aktif selama pembelajaran, tetapi peningkatan hasil belajar memerlukan waktu yang lebih panjang agar peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Aulia dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih dominan meningkatkan aspek afektif peserta didik, seperti minat, perhatian, dan keterlibatan belajar dibandingkan hasil belajar kognitif dalam waktu penelitian yang relatif singkat. Penelitian Rahayu Fitri dkk. (2022) juga menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar memerlukan waktu pembelajaran yang lebih panjang karena peserta didik membutuhkan proses adaptasi terhadap model pembelajaran baru. Selain itu, Nikmah (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif lebih cepat memberikan pengaruh terhadap aspek afektif peserta didik dibandingkan aspek kognitif karena peserta didik lebih mudah merespons pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dibandingkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.



Gambar 9. Presentasi di Akhir Pertemuan Kelompok IV



Gambar 10. Presentasi di Akhir Pertemuan Kelompok I

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di Gugus III Kecamatan Labuapi. Minat belajar peserta didik memperoleh persentase sebesar 88,12% dengan kategori sangat baik. Seluruh indikator minat belajar yang meliputi perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan partisipasi aktif menunjukkan kategori sangat baik sehingga pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan media permainan *Finding Me* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penelitian. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada kepala sekolah, guru, serta peserta didik di SDN 1 Bajur dan SDN 3 Bajur yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Referensi

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bruner, J. (1961). *The Act of Discovery*. Harvard Educational Review.
- Darmiany. (2021). *Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
- Handayani, R., & Wulandari, S. (2023). Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 115–123.
- Nikmah, A. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif pada Sekolah Dasar*. Mataram: Universitas Mataram Press.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

- Prasetyo, A., Rahmawati, D., & Lestari, N. (2022). Penggunaan Media Permainan Edukatif terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 44-53.
- Rahayu Fitri, D., Hasanah, U., & Putra, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keaktifan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 98-107.
- Rahmatih, A. N. (2022). *Strategi Pembelajaran Aktif pada Kurikulum Merdeka*. Mataram: Universitas Mataram Press.
- Rahmawati, N., & Nugroho, H. (2021). Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik dalam Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 201-210.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2020). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.