

Peningkatan keaktifan belajar IPAS dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* di sekolah dasar

¹Ayu Regitta Cahyani*, ¹Atika Dwi Evitasari, ¹Ratri Shinta Wardhani

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Wates,
Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author

Jl. KRT Kertodiningrat No.5, Gn. Gondang, Margosari, Kec. Pengasih, Kabupaten Kulon Progo,
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia
E-mail: ayu.regitta2003@gmail.com

Received:
26 August 2026

Revised:
30 August 2026

Accepted:
20 September 2026

Published:
29 September 2026

How to cite (APA 7th style): Cahyani, A. R., Evitasari, A. D., & Wardhani, R. S. (2026). Peningkatan keaktifan belajar IPAS dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* di sekolah dasar. *Community Empowerment Journal*, 4(3), 683-691 <https://doi.org/10.61251/cej.v4i3.476>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* pada murid kelas III C SD Negeri Percobaan 4 Wates Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah murid kelas III C SD Negeri Percobaan 4 Wates. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data keaktifan belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPAS murid. Rata-rata keaktifan belajar pada siklus I sebesar 63,45% dan meningkat menjadi 88,82% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan murid secara langsung dalam proses menemukan pengetahuan. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran dan media yang dapat mendorong keterlibatan aktif murid dalam memahami materi Sejarah Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggal.

Kata kunci: keaktifan belajar; media *puzzle*; model *Discovery Learning*; pembelajaran mendalam; penelitian tindakan kelas

Abstract

This study aimed to improve students' learning activity in IPAS on the topic of the History of Communities in Their Local Environment through the implementation of the *Discovery Learning* model assisted by puzzle media among third-grade students at SD Negeri Percobaan 4 Wates in the 2025/2026 academic year. This study employed Classroom Action Research conducted in two cycles using the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were third-grade students of class III C at SD Negeri Percobaan 4 Wates. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Students' learning activity data were analyzed descriptively and quantitatively based on observations conducted during the learning process. The results showed that the implementation of the *Discovery Learning* model



assisted by puzzle media improved students' learning activity in IPAS. The average learning activity increased from 63.45% in the first cycle to 88.82% in the second cycle. This improvement indicates that the use of Discovery Learning assisted by puzzle media can create a more active and engaging learning environment and encourage students to participate directly in the process of discovering knowledge. This study contributes to IPAS learning in elementary schools by providing an alternative learning model and learning media that encourage students' active involvement in understanding the history of communities in their local environment.

Keywords: *classroom action research; discovery learning; deep learning; learning activeness; puzzle media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi dan kemampuan individu. Pendidikan perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan, serta menyelesaikan masalah (Martir et al., 2024), sekaligus membentuk individu yang mampu beradaptasi dalam menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah (Pare & Sihotang, 2023).

Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi bagian penting karena melalui pembelajaran murid diarahkan untuk mencapai tujuan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Casnan et al., 2022). Salah satu pembelajaran yang mengembangkan berbagai kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan keterampilan proses, sikap ilmiah, serta kemampuan mengaitkan fenomena alam dan sosial dengan kehidupan sehari-hari (Wardhani & Utaminingsyas, 2026). Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS tersebut, diperlukan keterlibatan murid secara aktif selama proses pembelajaran.

Murid tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, keaktifan belajar merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran IPAS. Keaktifan belajar murid merupakan hal penting dalam pembelajaran IPAS, karena melalui keaktifan belajar murid dapat mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi bisa digunakan untuk kehidupannya di masa depan (Rohmah & Hermawan, 2025; Evitasari & Aulia, 2020). Untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar murid, diperlukan indikator yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengamati berbagai bentuk keterlibatan tersebut. Menurut Yanti et al. (2023), Karimah et al. (2022), dan Sumianto (2020), indikator keaktifan belajar meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional.

Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran IPAS di kelas III C SD Negeri Percobaan 4 Wates, sebagian murid masih cenderung pasif. Murid lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan belum optimal dalam bertanya, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga murid terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan murid. Anak sekolah dasar kelas III biasanya pada tahap anak usia 6-12. Pada tahap ini anak sedang pada fase operasional konkret (Rahmaniar et al., 2022) sehingga saat proses pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan benda-benda nyata sebagai media untuk mendukung proses belajar (Evitasari, 2018).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model *Discovery Learning* dengan diintegrasikan media *puzzle*. Model ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan dan menyelidiki pengetahuan secara mandiri melalui proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna (Setianingrum & Wardani, 2020). Penerapan *Discovery Learning*

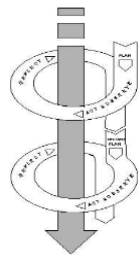
juga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan murid dalam pembelajaran (Prasasty & Utaminingtyas, 2020). Model dipilih karena memiliki sintaks yang sesuai diantaranya *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* (Nababan et al., 2023). Apabila model ini diintegrasikan dengan media yang menarik maka murid akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Media yang sesuai untuk diterapkan yaitu media *puzzle* karena media *puzzle* memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam kegiatan mengumpulkan informasi pada tahap *data collection*.

Alawiyah et al. (2019) berpendapat bahwa *puzzle* diartikan sebagai tebakan atau bongkar pasang, dalam tebakan atau bongkar pasang yang didalamnya terdapat masalah. Media *puzzle* memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat langsung dalam kegiatan menyusun dan menemukan informasi. Penggunaan media tersebut dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Penggunaan model dan media tersebut semakin relevan apabila diterapkan pada materi yang memungkinkan murid untuk mengamati, menemukan, dan menghubungkan informasi dengan lingkungan di sekitarnya. Salah satu materi yang relevan adalah materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal. Materi ini berkaitan dengan berbagai peristiwa, kebiasaan, tradisi, dan kehidupan masyarakat yang terdapat di lingkungan sekitar murid sehingga dapat dipelajari melalui kegiatan yang konkret dan dekat dengan pengalaman murid.

Materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal sesuai untuk dipelajari melalui kegiatan yang konkret dan kontekstual karena berkaitan dengan sejarah, tradisi, dan kehidupan masyarakat di sekitar murid. Penggabungan *Discovery Learning* dengan media *puzzle* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong murid untuk aktif mengamati, berdiskusi, mencari informasi, dan menyimpulkan pengetahuan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar murid (Fitriyawati & Harjono, 2023; Dewi & Sunanto, 2025). Namun, penelitian yang mengintegrasikan model *Discovery Learning* dengan media *puzzle* pada materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal melalui model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* pada murid kelas III C SD Negeri Percobaan 4 Wates Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* pada materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Percobaan 4 Wates, Kabupaten Kulon Progo. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan terhitung mulai April 2026-Juni 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas III C dengan jumlah 26 murid dengan rincian 12 murid laki laki dan 14 murid perempuan. Alasan dipilihnya kelas ini karena berdasarkan observasi dan wawancara memiliki keaktifan yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang lainnya. Objek dalam penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar murid kelas III C. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Berikut ini gambar dari desain penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Prihantoro & Hidayat, 2019).



Gambar 1. Model PTK oleh Kemmis McTagart

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian berupa lembar observasi. Data hasil observasi keaktifan belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan juga kualitatif. Analisis dilakukan pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar murid setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle*. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan keaktifan belajar murid dari siklus I ke siklus II sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan di dalam pelaksanaan penelitian ini dipandang berhasil apabila sudah memenuhi keberhasilan tindakan yaitu keaktifan belajar murid melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* kelas III C di SD Negeri Percobaan 4 Wates dengan persentase tingkat $\geq 75\%$ (kriteria tinggi) dari 26 murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan dari awal siklus I hingga pada siklus II, keaktifan belajar murid mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian tindakan kelas diperoleh kesimpulan bahwa tindakan belajar dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar murid. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi terhadap keaktifan belajar murid, aktivitas belajar murid, dan aktivitas mengajar guru.

Keaktifan Belajar Murid

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar murid dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi keaktifan belajar murid selama proses pembelajaran. Perubahan keaktifan belajar murid pada setiap tahap penelitian disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Keaktifan Belajar Murid

No	Aspek keaktifan	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Visual	50,00	65,92	93,92
2	Lisan	42,00	63,39	87,67
3	Mendengarkan	50,00	56,34	83,50
4	Menulis	31,50	59,54	93,92
5	Mental	44,00	63,75	83,51
6	Emosional	50,00	73,08	87,84
Rata-rata		43,00	63,45	88,82

Sumber: Data Hasil Observasi Penelitian.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa keaktifan belajar murid mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Rata-rata keaktifan belajar murid pada tahap pra-siklus sebesar 43,00%, kemudian meningkat menjadi 63,45% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 88,82% pada siklus II. Hal ini didasarkan pada model pembelajaran *Discovery Learning* yang memiliki sejumlah kelebihan, antara lain meningkatkan motivasi belajar murid, menstimulasi proses pembelajaran, dan menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada murid (Widia et al., 2025) yang dimana saat pembelajaran dipadukan dengan media *puzzle* menawarkan solusi pembelajaran melalui kegiatan

bermain yang terstruktur dan terarah (Pratama et al., 2025) sehingga murid tetap fokus pada tujuan pembelajaran meskipun berada dalam suasana yang menyenangkan.

Pada tahap pra-siklus, seluruh aspek keaktifan belajar murid masih berada pada persentase yang relatif rendah, dengan aspek menulis memperoleh persentase terendah yaitu 31,50%. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, seluruh aspek mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut semakin terlihat pada siklus II, dengan aspek visual dan menulis memperoleh persentase tertinggi, yaitu masing-masing sebesar 93,92%. Sementara itu, aspek mendengarkan memperoleh persentase sebesar 83,50% dan menjadi aspek dengan persentase terendah pada siklus II, meskipun tetap menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan tahap sebelumnya.

Secara keseluruhan, peningkatan rata-rata keaktifan belajar murid dari 43,00% pada pra-siklus menjadi 63,45% pada siklus I dan 88,82% pada siklus II menunjukkan bahwa keaktifan belajar murid mengalami perkembangan yang positif setelah diterapkannya tindakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* mampu mendorong murid untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Aktivitas Mengajar Guru dan Aktivitas Belajar Murid

Selain mengamati keaktifan belajar murid, observasi juga dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran dan aktivitas belajar murid selama penerapan tindakan. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran serta keterlibatan murid selama mengikuti pembelajaran IPAS dengan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle*. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas belajar murid mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan tindakan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah dan mendorong murid untuk terlibat secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas belajar murid dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Aktivitas Mengajar Guru dan Aktivitas Belajar Murid

No.	Jenis Aktivitas	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Aktivitas Mengajar Guru	71,05	86,59
2	Aktivitas Belajar Murid	64,29	84,83

Sumber: Data Hasil Observasi Penelitian.

Berdasarkan Tabel 2, aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar murid mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas mengajar guru meningkat dari 71,05% pada siklus I menjadi 86,59% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin baik dalam melaksanakan tahapan pembelajaran sesuai dengan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle*. Sementara itu, aktivitas belajar murid juga mengalami peningkatan dari 64,29% pada siklus I menjadi 84,83% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa murid semakin terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, berdiskusi, menggunakan media *puzzle*, maupun menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat menurut Nisem (Suryani et al., 2023), yang mengatakan bahwa *puzzle* dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran serta memperkuat daya ingat. Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru dan aktivitas belajar murid menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II berlangsung lebih optimal dibandingkan dengan siklus I.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPAS murid kelas III C SD Negeri Percobaan 4 Wates pada materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal. Sebelum tindakan dilakukan, kondisi pembelajaran menunjukkan bahwa murid cenderung pasif, jarang bertanya, dan kurang terlibat dalam diskusi. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi pra-siklus dengan rata-rata keaktifan belajar sebesar 43%. Pada siklus I, setelah diterapkan model *Discovery*

Learning berbantuan media *puzzle*, keaktifan belajar murid meningkat menjadi 63,45% dengan kategori sedang. Aktivitas mengajar guru memperoleh rata-rata 71,05% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas belajar murid sebesar 64,29% dengan kategori cukup. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* mulai mendorong murid untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Widia et al., (2025) bahwa *Discovery Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar dan menjadikan pembelajaran berpusat pada murid.

Penggunaan media *puzzle* turut mendukung keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Kegiatan menyusun *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong murid untuk berinteraksi serta bekerja sama. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Permadani et al., (2023) bahwa *puzzle* merupakan permainan bongkar pasang yang mampu mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran. Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, yaitu pemberian motivasi dan bimbingan, penambahan *ice breaking*, pemberian *reward*, optimalisasi kegiatan menulis, serta penggunaan media *puzzle* secara berkelompok. Hasilnya, keaktifan belajar murid meningkat menjadi 89% dengan kategori tinggi. Aktivitas mengajar guru meningkat menjadi 86,59% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas belajar murid meningkat menjadi 84,83% dengan kategori baik.

Peningkatan pada siklus II terjadi karena murid mulai terbiasa mengikuti tahapan *Discovery Learning*, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* (Nababan et al., 2023). Tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah informasi, memverifikasi hasil temuan, serta menarik kesimpulan. Penggunaan *puzzle* secara individu maupun kelompok juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong interaksi antarmurid (Rusanti et al., 2022). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Dewi et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar murid pada setiap siklus. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada murid. Secara keseluruhan, keaktifan belajar murid mengalami peningkatan dari 43% pada pra-siklus, menjadi 63,45% pada siklus I, dan 89% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* berhasil meningkatkan keaktifan belajar IPAS murid kelas III C SD Negeri Percobaan 4 Wates Tahun Ajaran 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPAS materi Sejarah Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggal pada murid kelas III C SD Negeri Percobaan 4 Wates Tahun Ajaran 2025/2026. Peningkatan keaktifan belajar terlihat dari rata-rata persentase keaktifan murid yang pada tahap pra-siklus sebesar 43,00%, meningkat menjadi 63,45% pada siklus I, dan mencapai 88,82% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* mampu mendorong keterlibatan murid dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mengamati, bertanya, berdiskusi, mengumpulkan dan mengolah informasi, serta menyimpulkan hasil pembelajaran. Penerapan model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam menemukan pengetahuan melalui tahapan *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*.

Penggunaan media *puzzle* turut mendukung proses tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan mendorong interaksi antarmurid. Dengan

demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPAS yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada murid. Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu penelitian hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah 26 murid sehingga hasil penelitian masih terbatas pada karakteristik subjek dan kondisi pembelajaran di kelas tersebut. Selain itu, penelitian berfokus pada keaktifan belajar sehingga belum mengkaji penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* terhadap aspek motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep dan minat belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam, serta mengkaji aspek pembelajaran lainnya, agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media *puzzle* juga perlu disesuaikan dengan karakteristik materi, kemampuan murid, dan alokasi waktu agar penggunaannya dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada IKIP PGRI Wates, SD Negeri Percobaan 4 Wates, dosen pembimbing, kepala sekolah, guru kelas III C serta seluruh murid kelas III C yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar murid tentang bangun datar di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahamurid Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118-129. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.12799>
- Casnan, P., Purnawan, I., Firmansyah, H., & Triwahyuni, H. (2022). Evaluasi proses pembelajaran dengan pendekatan systems thinking. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(3). <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p31-38>
- Dewi, R. A. K., & Sunanto, L. (2025). Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 872-883. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23960>
- Dewi, R. A. K., Sunanto, L., & Casniti. (2025). Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning* di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23960>
- Evitasari, A. D. (2018). *Self-sufficiency optimization of students learning through module. In social, humanities, and educational studies (shes): Conference Series* (Vol. 1, No. 2, pp. 67-74). <https://doi.org/10.20961/shes.v1i2.26776>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media diorama dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <http://dx.doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fitriyawati, H., & Harjono, N. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar ipas dengan menggunakan model *Discovery Learning* di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 8421-8438. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4376>
- Karimah, N., Rasimin, R., & Andiyaksa, R. (2022). Identifikasi tingkat keaktifan belajar siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12972–12977. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4514>

- Martir, L., Sayangan, Y. V., & Beku, V. Y. (2024). Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 757-766. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1829>
- Nababan, D., Bakara, A., & Sihite, C. E. (2023). Penerapan strategi pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 766-773. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/182>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27778. <http://repository.uki.ac.id/13167/1/PendidikanHolistik.pdf>
- Permadani, R., Kusuma, Y. Y., Zulfah, Z., Alim, M. L., & Hardi, V. A. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 325-335. <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i4.1872>
- Pratama, D., Maulana, S. P., & Valentino, B. (2025). Pengembangan media puzzle edukatif sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai demokrasi bagi siswa SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 858-862. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.457>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2022). Kritik terhadap teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531-539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Rohmah, N. W., & Hermawan, D. (2025). Pengaruh keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa madrasah tsanawiyah. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 4(1), 159-173. <https://doi.org/10.58192/insdun.v4i1.2894>
- Rusanti, F., Umam, N. K., & Subayani, N. W. (2022). Pengembangan media puzzle berbasis *Make a Match* materi menentukan ide pokok paragraf kelas 3. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 340-348. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.778>
- Setianingrum, S., & Wardani, N. S. (2018). Upaya peningkatan hasil belajar tematik melalui *discovery learning* siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 149-158. <https://doi.org/10.21009/JPD.092.01>
- Sumianto. 2020. Peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan media pop up pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1446-1459. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.727>
- Suryani, D. D., Setyawati, R. D., & Roshayanti, F. (2023). Pengaruh model PBL menggunakan lkpd berbantuan media puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika kelas II A. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 776-788. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1359>
- Wardhani, R. S., & Utaminingsy, S. Pedagogical content knowledge guru sekolah dasar sebagai faktor penentu pemanfaatan media pembelajaran IPAS: Kajian Literatur. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v14i1.115425>
- Widia, D., Rosba, E., & Sari, L. Y. (2025). Model DL (*Discovery Learning*) berbantuan media video terhadap keterampilan berpikir kritis murid SMA Fase E. *Journal of Classroom Action Research*, 7(4), 1645-1650. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i4.12285>

Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis keaktifan belajar siswa sekolah dasar menggunakan aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>

AI Disclosure

Generative artificial intelligence (AI) and AI-assisted technologies were used solely to improve the readability and organization of the manuscript. All outputs generated through these tools were carefully reviewed, edited, and validated by the author to ensure accuracy, completeness, and alignment with the study's original content. The author assumes full responsibility and accountability for the integrity of the work, including its analysis, interpretation, and conclusions. AI tools were not used for data generation, data analysis, or as a substitute for scholarly judgment, and are not listed as authors or co-authors of this study.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2026 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](#). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.