

**ANALISIS PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Bella Shintya¹, Meirza Nanda Faradita², Deni Adi Putra³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Surabaya

¹bellashintya297@gmail.com , ²meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id,
³deniadiputra@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the application of flashcard media assisted by the Discovery Learning model in supporting science learning at the elementary school level and to provide a new learning method that can be applied in the classroom. Science learning which is still dominated by lecture methods makes students less active and has difficulty understanding concepts concretely. Therefore, this study uses a qualitative descriptive approach with data collection methods in the form of observation, interviews, and documentation. The research subjects included class teachers and third-grade students, with the main focus on the implementation process and the impact of using flashcard media in each Discovery Learning syntax. Data analysis techniques through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that students gave a positive response to the implementation carried out. This is evident from the increased enthusiasm and activeness of students during the learning process. In addition, the use of flashcards helps students understand science material more easily, interestingly, and concretely. The application of the Discovery Learning model in collaboration with flashcard media can be an alternative new learning method applied by teachers in the classroom.

Keywords: *discovery learning, flashcard media, ipas*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media flashcard berbantu Discovery Learning dalam membantu pembelajaran IPAS pada tingkat Sekolah Dasar serta memberikan metode pembelajaran baru yang dapat diterapkan di dalam kelas. Pembelajaran IPAS yang masih didominasi metode ceramah membuat peserta didik kurang aktif dan kesulitan memahami konsep secara konkret. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru kelas dan peserta didik kelas III, dengan fokus utama pada proses penerapan serta dampak penggunaan media flashcard dalam setiap sintak Discovery Learning. Teknik analisis data melalui

tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penerapan yang dilakukan. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan flashcard membantu peserta didik memahami materi IPAS secara lebih mudah, menarik, dan konkret. Penerapan model Discovery Learning yang dikolaborasikan dengan media flashcard dapat menjadi alternatif metode pembelajaran baru diterapkan oleh guru di kelas.

Kata Kunci: discovery learning, flashcard media, ipas

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membangun suasana belajar serta proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Selain itu, menurut Faradita (2018) Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara terencana dan terstruktur guna mengembangkan pengetahuan manusia dari kondisi tidak tahu menjadi tahu. Melalui pendidikan, individu dibekali kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terus berkembang, terutama akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Afiani, 2015). Tujuan dari pendidikan tidak hanya mencakup penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter yang baik, kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan mengendalikan diri,

kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan merupakan proses sepanjang hayat yang berlangsung tidak hanya di kelas, tetapi juga di keluarga dan masyarakat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, peningkatan kualitas pendidikan sangat penting, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang membawa perubahan signifikan pada struktur mata pelajaran, termasuk di sekolah dasar.

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS untuk jenjang SD disatukan menjadi IPAS, langkah ini dimaksudkan agar siswa mampu memahami hubungan antara lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan (Ahmad, 2022). Dalam hal ini, guru diberikan keleluasaan untuk merancang, memilih, serta

menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan konteks, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Pendidikan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi amat besar di kehidupan (Rofiqoh et al., 2023). Sedangkan menurut Putra (2018) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau natural science merupakan bidang ilmu yang mengkaji berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan alam. Ilmu Pembelajaran IPA memiliki hubungan yang kuat dengan penggunaan benda konkret serta pengalaman langsung, maka dari itu, pendidik perlu menanamkan konsep IPA secara tepat agar peserta didik dapat memahami materi tanpa terjadi kesalahan dalam memahami materi (Faradita, 2019). Pembelajaran IPA juga diharapkan bisa menjadi alat bagi peserta didik untuk mengenali diri dan lingkungan mereka, serta mendorong rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan menyadari keterkaitan antara pengetahuan, lingkungan, dan teknologi (Situmorang et al., 2020). Sehingga perlu diterapkan pembelajaran yang mampu membantu peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah Secara mandiri, serta mengembangkan

kreativitas. Hal ini sejalan dengan teori Jerome Bruner menegaskan bahwa proses belajar seharusnya berlangsung melalui kegiatan langsung atau learning by doing, melalui pendekatan ini, peserta didik terdorong untuk terlibat aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Menurut Bruner, (1961) menyatakan bahwa kegiatan menemukan sendiri membantu individu memperoleh informasi dengan cara yang membuat pengetahuan tersebut lebih mudah digunakan ketika memecahkan masalah.

Pandangan ini sejalan dengan penerapan discovery learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pencarian dan penemuan konsep secara mandiri. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan kemandirian belajar, rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan keterampilan memecahkan masalah. Dalam pembelajaran IPAS, setiap langkah discovery learning berkaitan dengan keterampilan proses sains, dan tingginya keterlibatan peserta didik menunjukkan keterlibatan kognitif dan emosional. Agar tujuan tersebut tercapai, dibutuhkan dukungan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan

teknologi yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar secara efektif dan efisien (Masturah et al., 2018). Sedangkan menurut Yanto (2019) Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik, media tersebut dapat berbentuk perangkat fisik maupun digital yang berperan mendukung penyampaian mereka untuk memahami (Khaira Ummah & Mustika, 2024). Ini sebabnya mengapa pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan ketertarikan dalam belajar, khususnya dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Menurut Rohani (2018) manfaat media dapat mendukung peran guru dan peserta didik dalam mencapai standar kemampuan yang telah ditentukan. Berdasarkan hal ini Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam membantu proses pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, guru perlu lebih inovatif dalam menyajikan dan memanfaatkan media pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar adalah flashcard.

Flashcard merupakan kartu gambar yang memiliki gambar atau foto di sisi depan dan terdapat penjelasan kosakata yang sesuai dengan gambar di size depan serta informasi tentang cara membacanya (Iswari, 2017). Media flashcard merupakan kartu yang mengandung gambar, teks, atau simbol yang dibuat dalam berbagai ukuran atau disesuaikan dengan kapasitas kelas yang ada, untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan (Pradana & Santosa, 2020). Pemanfaatan media flashcard dalam pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami, mengingat dan serta mengembangkan minat yang ada didalam diri peserta didik (Bere et al., 2022). Pemanfaatan flashcard akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan pengajaran yang terstruktur, seperti mengintegrasikan flashcard dalam setiap langkah discovery learning, sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan berbasis penemuan sesuai karakteristik siswa kelas 3 SD.

Hasil observasi pembelajaran IPAS di kelas 3 SD Muhammadiyah 8 Surabaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan belum melibatkan peserta didik secara aktif, meskipun telah menggunakan media PowerPoint. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep, kurang mampu mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, serta memiliki minat dan fokus belajar yang rendah. Permasalahan tersebut dapat diatasi melalui penerapan pembelajaran discovery learning yang dipadukan dengan media flashcard. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk aktif menemukan konsep melalui pengamatan, sementara flashcard membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Amyani et al. (2018) berjudul Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa menunjukkan bahwa penggunaan model Discovery Learning pada materi sistem ekskresi mampu meningkatkan aktivitas peserta didik serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar

mereka.

Selain penggunaan model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Kusumawati Selfi (2015) dengan judul Pemanfaatan media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Di Sekolah Dasar. menunjukkan bahwa penggunaan flashcard meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Sugeng Mojokerto. Ketuntasan klasikal meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 91% pada siklus II, sedangkan penilaian sikap siswa naik dari 63% menjadi 85%.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, peneliti menentukan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Penerapan Discovery Learning dengan media flascard dalam membantu pembelajaran IPAS di SD dan memberikan metode pembelajaran yang baru.

B. Metode Penelitian

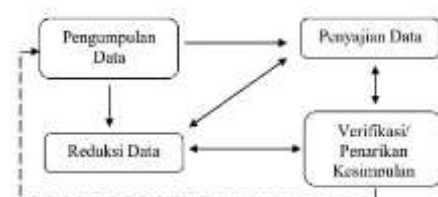
Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti secara langsung

berinteraksi dengan para subjek yang diteliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai sisi kehidupan manusia, sosial, atau budaya (Rachman et al., 2024). Penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan pemaparan yang menyeluruh mengenai suatu peristiwa atau menjelaskan fenomena yang terjadi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik di kelas 3 di SDM 8 Surabaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik data. Sumber primer adalah peserta didik kelas III, sedangkan sumber sekunder meliputi guru kelas dan kepala sekolah. Teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator penelitian meliputi: (1) pemberian rangsangan (stimulation), (2) identifikasi masalah (problem statement), (3) pengumpulan data (data collection), (4) pengolahan data (data processing), (5) pembuktian (verification), dan (6) penarikan kesimpulan (generalization). (Sulistri, 2016)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas peserta didik dan kemampuan guru kelas III dalam mengelola pembelajaran Discovery Learning dengan flashcard menggunakan lembar observasi sesuai tahapan pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru, peserta didik, dan kepala sekolah untuk menilai pengelolaan pembelajaran dan tanggapan peserta didik. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan gambar, dokumen, dan hasil penilaian formatif yang relevan. Ketiga teknik ini membantu menilai aktivitas peserta didik dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Data dianalisis menggunakan pendekatan teori Miles dan Huberman dengan peta konsep sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Miles dan Huberman (Huberman, 2011)

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap utama. Pertama, pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh data

yang saling mendukung dari berbagai sumber. Kedua, reduksi data, yaitu menyeleksi data yang penting, bermakna, dan relevan agar informasi utama yang digunakan dalam analisis. Ketiga, penyajian data, di mana hasil penelitian disusun dalam bentuk teks atau narasi sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan. Keempat, penarikan kesimpulan atau verifikasi yang bertujuan menjawab rumusan masalah penelitian serta memastikan keabsahan dan konsistensi data. Keempat tahap ini saling berkaitan dan berperan penting dalam menjamin penelitian berjalan sistematis serta mencapai tujuan yang ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah penerapan dilakukan, diperoleh hasil sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui teknik observasi, peneliti Meninjau kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran serta aktivitas peserta didik selama kegiatan berlangsung. Teknik Wawancara dilakukan kepada peserta didik, guru kelas, kepala sekolah. Selanjutnya,

Teknik Dokumentasi mencakup nilai sumatif akhir dan dokumentasi kegiatan peserta didik. Teknik yang telah diperoleh dipaparkan sebagai berikut:

1. Observasi

Hasil observasi penerapan Discovery Learning berbantuan media flashcard di SD Muhammadiyah 8 Surabaya menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan baik dan mendapat respon positif dari peserta didik. Proses pembelajaran dibagi menjadi enam tahap, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Hasil observasi mencakup kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan keterlibatan peserta didik di setiap tahap. Pada tahap Stimulation, guru menampilkan flashcard berupa gambar benda terkait cuaca dan musim, memberikan pertanyaan pemantik, serta menekankan pengamatan awal. Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu, dan guru mampu mengelola stimulasi dengan efektif. Pada tahap Problem Statement, guru membimbing peserta didik merumuskan masalah secara mandiri, memberikan arahan, dan

memastikan pemahaman tujuan pembelajaran. Pada tahap Data Collection, peserta didik mengamati flashcard dan mengumpulkan informasi melalui LKPD, dengan guru memberikan bimbingan kepada yang membutuhkan. Tahap Data Processing melibatkan peserta didik menuliskan alasan penggunaan benda dalam situasi cuaca tertentu, menafsirkan hubungan antar benda, dan menerima umpan balik dari guru. Pada tahap Verification, guru memberikan kesempatan peserta didik memeriksa kembali jawaban, menampilkan flashcard secara acak, serta mengoreksi dan memberi apresiasi. Pada tahap Generalization, peserta didik diminta menyimpulkan materi dan mengaitkan dengan pengalaman sehari-hari, dengan guru menegaskan konsep utama. Secara keseluruhan, penerapan Discovery Learning berbantuan flashcard membuat pembelajaran lebih terstruktur, interaktif, dan membantu peserta didik memahami materi dengan baik.



Gambar 2. Kegiatan Observasi Guru Dalam penerapan discovery learning berbantuan media flashcard

Hasil observasi terhadap 27 peserta didik menunjukkan bahwa mereka mampu mengikuti seluruh tahapan Discovery Learning dengan aktif dan mandiri, serta memberikan respon positif terhadap media flashcard. Pada tahap Stimulation, seluruh peserta didik (27) memperlihatkan perhatian penuh, merespon pertanyaan pemantik, dan antusias mengamati gambar, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Pada tahap Problem Statement, sebanyak 26 peserta didik mampu merumuskan pertanyaan atau dugaan awal dari gambar, sedangkan 1 peserta didik masih memerlukan bimbingan. Pada tahap Data Collection, 23 peserta didik bekerja mandiri dalam mengamati flashcard, mencatat informasi, dan membandingkan jawaban dengan teman sebangku, sementara 4 peserta didik membutuhkan bantuan guru. Tahap Data Processing

menunjukkan 25 peserta didik mampu menghubungkan informasi dengan kondisi cuaca dan menjelaskan fungsi benda dengan bahasa sendiri, sedangkan 2 peserta didik memerlukan arahan tambahan. Pada tahap Verification, 25 peserta didik memeriksa kembali pemahaman mereka dan memperbaiki jawaban jika diperlukan, sedangkan 2 peserta didik masih membutuhkan bimbingan. Pada tahap Generalization, 23 peserta didik berhasil menarik kesimpulan yang tepat dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, sedangkan 4 peserta didik memerlukan contoh tambahan. Secara keseluruhan, observasi ini menunjukkan bahwa perkembangan positif pada kemampuan peserta didik dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, mengolah informasi, dan menarik kesimpulan dengan mandiri.

Penggunaan *discovery learning* mampu menciptakan pembelajaran mandiri yang aktif serta mendukung perkembangan peserta didik secara optimal. Melalui tahapan penemuan yang dirancang secara sistematis, peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka, mengamati informasi secara

langsung, serta menemukan sendiri konsep yang dipelajari tanpa bergantung pada penjelasan guru. Aktivitas penemuan membantu peserta didik dalam mengembangkan berpikir kritis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah sesuai konteks materi.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan setelah pembelajaran dengan tiga informan: guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik, yang memberikan tanggapan berdasarkan pengalaman mereka. Menurut Bu RD, guru kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya, penerapan Discovery Learning dengan media flashcard memberikan dampak positif pada pembelajaran IPAS. Flashcard mampu menarik perhatian peserta didik melalui gambar yang jelas, mendorong mereka mengamati, mengajukan dugaan bertanya, berdiskusi, dan mempresentasikan temuan. Guru memberikan penguatan untuk meluruskan pemahaman yang kurang tepat. Pada akhir pembelajaran, peserta didik dapat menarik kesimpulan dari hasil pengamatan dan diskusi serta mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Secara keseluruhan,

penggunaan flashcard membuat pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.



Gambar 4. Dokumentasi Wawancara Guru Kelas

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, penerapan Discovery Learning berbantuan media flashcard pada pembelajaran IPAS dinilai telah berjalan sesuai dengan perencanaan yang ditetapkan oleh sekolah. Guru mampu mengelola setiap tahapan pembelajaran dengan baik, mulai dari pemberian rangsangan hingga penarikan kesimpulan. Penggunaan media flashcard dinilai efektif dalam meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik terlihat aktif dalam mengamati media, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep IPAS dan membantu mereka mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, pembelajaran berlangsung aktif, terarah, dan efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.



Gambar 5. Wawancara dengan kepala sekolah

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 27 peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya, diperoleh bahwa pada tahap *stimulation* seluruh peserta didik (27) menunjukkan ketertarikan dan fokus saat media flashcard digunakan. Pada tahap *problem statement*, sebanyak 24 peserta didik mampu mengajukan pertanyaan atau menebak materi, sedangkan 3 peserta didik masih memerlukan bimbingan. Pada tahap *data collection*, sebanyak 25 peserta didik dapat memahami makna gambar melalui pengamatan, sementara 3 peserta didik membutuhkan bantuan guru. Pada tahap *data processing*, sebanyak 22 peserta didik mampu mengelompokkan dan menjelaskan hubungan antar gambar, sedangkan 5 peserta didik masih memerlukan arahan lanjutan. Pada tahap *verification*, sebanyak 23 peserta didik

dapat mengecek kembali pemahamannya setelah klarifikasi guru, sementara 4 peserta didik membutuhkan pendampingan. Pada tahap *generalization*, sebanyak 20 peserta didik mampu menyimpulkan materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan 7 peserta didik masih memerlukan ilustrasi tambahan.

Pada aspek respon penggunaan media flashcard, seluruh peserta didik (27) menunjukkan perhatian yang baik dan fokus selama pembelajaran. Sebanyak 24 peserta didik aktif berpartisipasi, sementara 3 peserta didik berpartisipasi dengan intensitas lebih rendah. Dalam penggunaan flashcard sesuai instruksi, sebanyak 24 peserta didik mampu menggunakan media dengan tepat, sedangkan 3 peserta didik masih memerlukan arahan tambahan. Pada aspek penyelesaian tugas, sebanyak 23 peserta didik dapat menyelesaikan LKPD dengan benar dan tepat waktu, sementara 4 peserta didik membutuhkan bantuan atau tambahan waktu. Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran

discovery learning berbantuan flashcard mampu meningkatkan keaktifan, fokus, dan keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran.



Gambar 6. Wawancara Peserta didik kelas 3

3. Dokumentasi

Berdasarkan hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran, peserta didik mengerjakan LKPD secara mandiri yang terdiri dari delapan soal sesuai materi yang dipelajari. Hasil pengerjaan menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik bervariasi. Sebagian peserta didik berada pada kategori Baik karena mampu menjawab sebagian besar soal dengan benar, sementara peserta didik lainnya berada pada kategori Cukup dan Kurang sehingga masih memerlukan penguatan konsep. Pengerjaan LKPD ini memberikan gambaran tingkat pemahaman peserta didik setelah pembelajaran, yang hasil lengkapnya disajikan dalam tabel.

Tabel 1. Hasil Pengerjaan LKPD Peserta Didik

NO	Inisial Peserta didik	Jawaban Benar	Presentase	Kategori
1.	AN	8	100%	Baik
2.	AA	8	100%	Baik
3.	AR	7	87,5%	Baik
4.	AP	8	100%	Baik
5.	AR	8	100%	Baik
6.	AZ	8	100%	Baik
7.	AM	7	87,5%	Baik
8.	AI	6	75%	Cukup
9.	AR	8	100%	Baik
10.	AH	7	87,5%	Baik
11.	AS	8	100%	Baik
12.	FN	7	87,5%	Baik
13.	HI	7	87,5%	Baik
14.	MF	8	100%	Baik
15.	MA	8	100%	Baik
16.	MA	8	100%	Baik
17.	MF	7	87,5%	Baik
18.	MA	8	100%	Baik
19.	NK	8	100%	Baik
20.	NA	7	87,5%	Baik
21.	NI	6	75%	Cukup
22.	QA	8	100%	Baik
23.	RS	7	87,5%	Baik
24.	RK	7	87,5%	Baik
25.	RK	6	75%	Cukup
26.	SA	6	75%	Cukup
27.	TM	8	100%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal hingga akhir proses pembelajaran dengan menggunakan discovery learning yang dipadukan dengan media flashcard. Penggunaan *flashcard* mampu menarik perhatian peserta didik, membantu mereka dalam mengamati konsep, serta meningkatkan partisipasi mereka selama kegiatan pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa discovery learning merupakan salah satu pendekatan yang layak diterapkan karena setiap langkahnya saling mendukung dan mendorong peserta didik menemukan konsep secara mandiri. Melalui discovery learning, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memecahkan masalah secara bertahap (Eskris, 2021). Kehadiran media flashcard semakin memperkuat proses belajar karena memberikan gambaran visual yang konkret sehingga peserta didik lebih mudah mengingat materi, fokus saat berdiskusi, dan lebih termotivasi (Budiyanto & Hotimah, 2022). Dengan demikian, pemilihan media

yang tepat dapat mempercepat pemahaman materi yang diberikan.

Discovery Learning adalah pendekatan berbasis aktivitas yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menemukan konsep. Pendekatan ini menjadi lebih efektif bila dikombinasikan dengan flashcard, karena gambar, simbol, atau kata kunci pada kartu membantu peserta didik menghubungkan informasi dan memahami konsep dengan lebih jelas (Ananda & Sutriyani, 2023). Media ini juga memudahkan peserta didik memberikan tanggapan, pendapat, maupun jawaban berdasarkan apa yang mereka temukan selama pembelajaran. Selain itu, penerapan discovery learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi dan menemukan sendiri bagian yang belum mereka pahami. Media flashcard berperan membantu peserta didik mencocokkan informasi pada kartu dengan konsep yang dipelajari sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan pemahaman melalui proses eksplorasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sahila et al. (2024) Dalam jurnal

Ilmiah Pendidikan Dasar di SLN Kandangan II/620 Surabaya berjudul *Penerapan Discovery Learning dengan Bantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila*, penelitian menunjukkan bahwa kombinasi discovery learning dan flashcard meningkatkan antusiasme peserta didik karena pembelajaran lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman baru. Selain itu, capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila, juga meningkat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan discovery learning yang dipadukan dengan media flashcard memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih bersemangat, fokus, dan mudah memahami konsep. Media flashcard membantu mengarahkan perhatian pada informasi inti, sementara discovery learning memberikan kesempatan bagi mereka untuk menelusuri dan menemukan jawaban secara mandiri. Kolaborasi keduanya menjadikan pembelajaran lebih efektif .

D. Kesimpulan

Penerapan *Discovery Learning* dengan bantuan *flashcard* di kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya berjalan sesuai tahapan proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme, dengan flashcard membantu mereka memahami materi melalui penemuan mandiri. Pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terlibat mengamati, menalar, dan menarik kesimpulan, sehingga kepercayaan diri dan keberanian menyampaikan pendapat meningkat. Pendekatan ini dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan menerapkan discovery learning dengan dukungan media flashcard agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh jangka panjang penerapan discovery learning berbantuan flashcard terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berpikir peserta didik, serta menelaah keberlanjutan dampak positif yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, K. D. A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pengajaran Masalah Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD Pada Materi Sudut. In *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* (Vol. 1).
- Ahmad, T. P. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1).
- Amyani, E. S., Ansori, I., & Irawati, S. (2018). Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. 2(1), 15–20.
- Ananda, D., & Sutriyani, W. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Flash Card Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(2), 193–200. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i2.5021>
- Bere, F. B., Handini, O., Apriliana, A., Slamet, U., Surakarta, R., & Card, M. F. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Melalui Media Flash Card Dengan Pendekatan Saintifik Bagi Peserta Didik. 5(3), 318–332.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*.
- Budiyanto, C., & Hotimah, E. (2022). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi. *Bale Aksara*, 3(2), 47–57.
- Eskris, Y. (2021). *Meta Analisis Pengaruh Model Discovery Learning dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik Kelas V SD Yosiana*. 2(1), 43–52.
- Faradita, M. N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Type Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 47–58. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD%0APengaruh>
- Faradita, M. N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Di Sd Dengan Menggunakan Metode Pq4R. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 7–13. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i1.2893>
- Huberman, M. B. M. • A. M. (2011). Qualitative Data Analysis. In *Practitioner Research and Professional Development in Education*. <https://doi.org/10.4135/9780857024510.d49>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. 0(1).
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Kusumawati Selfi, J. (2015).

- Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 03(02). <https://media.neliti.com/media/publications/253504-none-274ed95c.pdf>
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Putra, D. A. (2018). Pembelajaran Berbasis CTL dan Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 55–67. <https://doi.org/10.30651/else.v2i2.1835>
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rofiqoh, A. R. A., Faradita, M. N., & Afiani, K. D. A. (2023). Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(1), 27–36. <https://doi.org/10.17509/jppd.v10i1.56928>
- Rohani, I. R. K.-K. S. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 7(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sahila, S. N., Julianto, Fithriyyah, N. L., Maryana, L., Piyanto, H. K. A., & Hidayati, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learnign Dengan Bantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 321–339.
- Situmorang, S. M. S., Rustaman, N. Y., & Purwianingsih, W. (2020). Identifikasi Kreativitas Siswa SMA dalam Pembelajaran Levels of inquiry pada materi Sistem Pernapasan melalui Asesmen

- Kinerja. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 35–43.
- Sulistri, U. E. S. Y. K. E. (2016). *Penerapan Model Discover Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Kalor. September*, 64–66.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>