



---

## **MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK KELAS IX MENGUNAKAN PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA BERBASIS CANVA**

**Rini Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Sugiarti<sup>2</sup>, Sehalyana<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Makassar

Email : [rinisri66@gmail.com](mailto:rinisri66@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Makassar

Email : [sugiarti@unm.ac.id](mailto:sugiarti@unm.ac.id)

<sup>3</sup> UPT SPF SMP Negeri 30 Makassar

Email : [sehalyana@gmail.com](mailto:sehalyana@gmail.com)

---

### **Artikel info**

*Received; 02-05-2024*

*Revised; 03-06-2024*

*Accepted; 04-07-2024*

*Published; 04-08-2024*

---

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui media interaktif berbasis Canva. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 30 Makassar. sebanyak 37 peserta didik yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 20 anak perempuan. Objek penelitian ini berupa penguasaan konsep peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media berbasis canva dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan darisiklus I sampai dengan siklus II yaitu hasil siklus I mencapai 61,1% dan hasil siklus II mencapai 88,9%.

---

### **Keywords:**

*Discovery Learning,  
Listrik Statis, Media  
Canva, Penguasaan  
Konsep.*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Keterampilan abad 21 mengharuskan guru mengambil peran sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam mereka. Pendidikan abad 21 ini memiliki tantangan dan tanggungjawab yang tidak mudah, yakni harus mencetak *output* atau individu yang berkualitas untuk mampu bersaing. Salah satu cara yaitu dengan menerapkan atau membekali peserta didik kompetensi 4C yaitu *critical thinking*, *creative thinking*, *collaborating*, dan *communicating* melalui pembelajaran dan kegiatan positif oleh sekolah, guru dan peserta didik. Akan tetapi melihat realita di lapangan masih banyak sekali

lembaga pendidikan yang belum mampu mencetak individu yang siap bersaing di abad 21 ini. Hal itu disebabkan oleh pelaksanaan pendidikan di sekolah yang masih belum merujuk pada pembekalan 4C, melainkan masih berorientasi pada seberapa jauh peserta didik mampu menghafal materi, dan menjawab soal (Partono, dkk 2023).

Guru dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain berperan aktif, yang perlu diperhatikan juga adalah bagaimana pada proses pembelajaran peserta didik merasa nyaman dan tidak tertekan, sehingga pembelajaran yang efektif dan efisien dapat terwujud. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model *Discovery Learning*. *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan secara keseluruhan, melainkan melibatkan peserta didik untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah (Rusli, 2020). Hal tersebut dapat dihubungkan dengan ketepatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan hasil menarik minat belajar peserta didik. Selain itu dibutuhkan inovasi dari pendekatan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi guru dituntut untuk menyediakan media yang interaktif guna mendukung tercapainya lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan berpihak pada peserta didik. Media pembelajaran ialah alat atau perantara dalam membantu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berbasis pada teknologi (Pelangi, 2020).

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Media canva dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran fisika dan juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain di sekolah (Tanjung, 2019). Pelajaran IPA merupakan pelajaran yang memberikan pengetahuan tentang alam semesta untuk berlatih berpikir dan bernalar, melalui kemampuan penalaran seseorang yang terus dilatih sehingga semakin berkembang (Erviani, 2016). Selain itu, menurut Pratama (2015) tujuan pembelajaran IPA yaitu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga mereka tidak hanya mampu dan terampil dalam bidang psikomotorik dan kognitif, melainkan juga mampu menunjang berpikir sistematis, objektif dan kreatif.

Hasil studi pendahuluan dengan mewawancarai Guru IPA SMP Negeri 30 Makassar diperoleh informasi bahwa motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran masih kurang, akibatnya mayoritas peserta didik masih kurang memahami dan menguasai konsep pada materi IPA terutama yang berhubungan dengan materi fisika. Hal ini berpengaruh pada nilai kriteria ketuntasan minimum IPA yang masih rendah khususnya pada kelas IX pada tahun ajaran 2021/2022 dan tahun ajaran 2022/2023 pada materi Listrik Statis, dimana peserta didik yang memenuhi nilai standar KKM hanya 47% dan 38% padahal kriteria ketuntasan minimum yang harus dicapai adalah 75% dari jumlah peserta didik. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan sekolah pada mata IPA yaitu 75. Disebutkan pula pembelajaran IPA dikelas IX masih sering menggunakan pembelajaran konvensional, misalnya metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi tanpa memahami konsep yang diajarkan. Menurut Sufariorh (2016), berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi kurikulum 2013 adalah model pembelajaran inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran penemuan

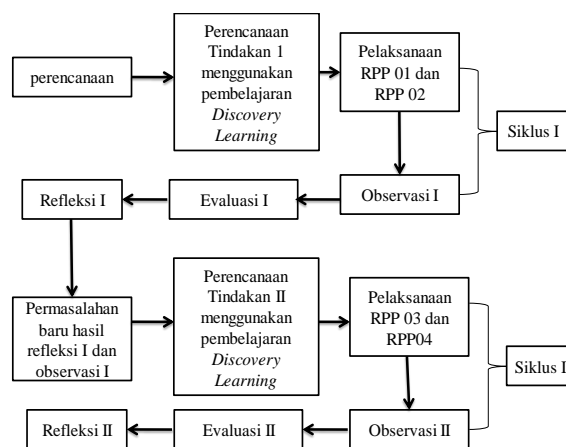
(*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis permasalahan (*Problem Based Learning*).

Rendahnya penguasaan konsep peserta didik disebabkan sulitnya peserta didik untuk memahami materi dalam proses pembelajaran. Aktivitas peserta didik saat pembelajaran hanya mencatat, mendengarkan, dan mengerjakan soal latihan, tetapi proses mental peserta didik seperti mengamati, membuat hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, membuat kesimpulan serta menemukan dan melakukan penyelidikan sama sekali belum nampak sehingga menyebabkan pembelajaran masih di dominasi oleh guru. Pada awal kegiatan pembelajaran guru memberikan permasalahan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, tetapi dalam proses menyelesaikan permasalahan tersebut peserta didik hanya menggunakan rumus yang ditulis secara matematis tanpa adanya analisis yang lebih mendalam. Akibatnya, peserta didik merasa kesulitan dalam menguasai konsep-konsep fisika karena peserta didik hanya berusaha menghafal materi akan tetapi pada kenyataannya mereka tidak memahaminya.

Mengingat akan rendahnya penguasaan konsep peserta didik, guru perlu terus menerus berupaya untuk melakukan inovasi dalam mengajar. Oleh karena itu guru diharapkan mampu menawarkan model atau strategi pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran peserta didik aktif dalam menemukan konsep sendiri, serta mampu menggunakan penalarannya dalam memahami dan memecahkan masalah yang dihadapi (Kemendikbud, 2013). Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan penguasaan konsep yaitu model *Discovery Learning* karena meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi fisika dan memiliki efek untuk meningkatkan keterampilan berpikir dan argumentasi kelompok. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dipandang perlu untuk dilakukan di kelas IX SMP Negeri 30 Makassar dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "**Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas IX Menggunakan Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Berbasis Canva**".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadopsi dari model penelitian Kurt Lewin dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart berupa siklus yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1 Desain Model Penelitian Tindakan Kelas

Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik kelas IX.2 SMP Negeri 30 Makassar tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 37 orang peserta didik, yang terdiri dari 17 orang peserta didik laki-laki dan 20 orang peserta didik perempuan. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian selama 4 kali pertemuan, untuk siklus I pada 22 dan 23 November 2023 dan untuk siklus II pada 29 dan 30 November 2023. Peneliti melakukan kegiatan penelitian didampingi dan dibantu oleh teman sejawat yang berperan sebagai pengamat atau observer terhadap proses pelaksanaan kegiatan penelitian.

Metode pengumpulan data oleh peneliti selama penelitian penguasaan konsep peserta didik dilakukan dengan melakukan tes penguasaan konsep berupa soal essay yang terdiri dari 5 soal pada siklus I dan siklus II. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran distribusi ketuntasan penguasaan konsep peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media berbasis canva.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I yaitu ketuntasan penguasaan konsep peserta didik kelas XI SMP Negeri 30 Makassar menggunakan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* diperoleh peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II, terlihat pada siklus I persentase ketuntasan penguasaan konsep peserta didik sebesar 61,1% dengan rata-rata nilai ketuntasan pemahaman konsep peserta didik sebesar 77,5 dan pada siklus II sebesar 88,9% dengan rata-rata nilai ketuntasan pemahaman konsep peserta didik sebesar 83,67.

### Pembahasan

Kondisi awal penguasaan konsep peserta didik kelas IX SMP Negeri 30 Makassar. Dimana hanya 11 dari 37 orang peserta didik, atau sebanyak 41% peserta didik saja yang memiliki pemahaman konsep yang baik, sedangkan 59% peserta didik lainnya kurang atau tidak memiliki pemahaman konsep yang baik. Mereka cenderung hanya melihat-lihat gambar ataupun berbicara dan bergurau sendiri dengan temannya daripada membacadan memahami konsep materi yang dipelajari. Berdasarkan pada hal tersebut, dilakukan tindakan penyelesaian masalah, yaitu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media berbasis canva untuk menciptakan pembelajaran yang interkatif dan menuntut partisipasi aktif peserta didik. Pada siklus I hanya menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* saja dan siklus II menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media berbasis canva.

Siklus I, dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Maret 2024, peneliti menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan tujuan peserta didik aktif menemukan informasi terkait materi pembelajaran untuk memecahkan masalah yang diberikan pada lembar LKPD dan mampu menjawab pemahaman konsep berupa soal essay. Berdasarkan hasil tes pada siklus pertama pemahaman konsep peserta didik mengalami peningkatan sebesar 61,1% dengan rata-rata nilai 77,5. Pada tindakan siklus 2, peserta didik sangat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Didorong juga dengan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media baru yang sedang digunakan. Kelemahan-kelemahan pada siklus I, diperbaiki pada siklus II. Guru dalam memotivasi peserta didik untuk mengajukan hipotesis dengan menunjuk secara langsung beberapa peserta didik untuk bersedia mengungkapkan jawaban sementara terkait pertanyaan/masalah yang diajukan untuk diselidiki, dan memberikan jeda waktu kepada peserta didik untuk memikirkan pertanyaan

yang akan diajukan, sehingga peserta didik antusias dalam menjawab pertanyaan dan mengajukan hipotesis. Guru lebih memperhatikan dan mengarahkan peserta didik yang kurang aktif untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya sehingga peserta didik yang kurang aktif dalam proses pelaksanaan kegiatan diskusi dapat ikut membantu menyelesaikan LKPD, sehingga peserta didik menjadi aktif dan berani tampil di depan kelas. Guru lebih mengefektikan kegiatan umpan balik terhadap hasil kinerja kelompok/tim kolaborasi, sehingga peserta didik aktif dalam membuat kesimpulan. Guru melakukan langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang merujuk pada alokasi waktu yang ada pada RPP.

Sesuai dengan hasil analisis deskriptif mengenai hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Diperoleh bahwa rata-rata penguasaan konsep peserta didik pada siklus I adalah 77,2 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,6. Persentase ketuntasan belajar peserta didik juga terus meningkat, dijelaskan bahwa pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas adalah 23 orang peserta didik dengan persentase sebesar 61,1% dan meningkat pada siklus II yakni berjumlah 33 orang peserta didik dengan persentase sebesar 88,9% dan peserta didik belum tuntas berjumlah 4 orang peserta didik dengan persentase 11,1%. Persentase ketuntasan penguasaan konsep IPA pada siklus II telah mencapai ketuntasan penguasaan konsep peserta didik secara klasikal yakni  $>75\%$ . Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siahaan (2023), menunjukan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada pembelajaran. Dengan demikian, jawaban atas permasalahan telah terungkap bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA peserta didik kelas IX SMP Negeri Makassar pada materi Listrik Statis.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan penguasaan konsep peserta didik kelas IX SMP Negeri 30 Makassar menggunakan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media berbasis canva diperoleh peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I persentase ketuntasan penguasaan konsep peserta didik sebesar 61,1% dan pada siklus II sebesar 88,9%. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA kelas IX SMP Negeri 30 Makassar yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus II pada materi Listrik Statis. Dimana diperoleh sebaran nilai pada siklus I yakni nilai terendah 50, nilai tertinggi 96, dan nilai rata-rata 77,2, sedangkan pada siklus II diperoleh nilai terendah 54, nilai tertinggi 98, dan nilai rata-rata 83,6.

## DAFTAR PUSTAKA

- Erviani, F R, Sutarto, & Indrawati, 2016, Model Pembelajaran *Instruction, Doing, Dan Evaluating* (MPIDE) Disertai Resume Dan Video Fenomena Alam Dalam Pembelajaran Fisika Di SMA, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5, No. 1.
- Kemendikbud, 2013 Permendikbud No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum dan dan Pedoman Umum Pembelajaran.

- Partono, Wardhani H N, & Setyowati I, 2021, Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Communicating, & Collaborating*), *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 14, No. 1.
- Pelangi G, 2020, Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol.8 No.2.
- Pratama, N S, & Istiyono, E, 2015, Studi Pelaksanaan Pembelajaran Fisika Berbasis *Higher Order Thinking (HOTS)* Pada Kelas X Di SMA Negeri Kota Yogyakarta, *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika (SNFPF)*, Vol.6, no.1.
- Rahayu, R, Iskandar, S, & Abidin, Y, 2022, Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia, *Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.2.
- Rusli, 2020, Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam meningkatkan Hasil Belajar PAI di Sekolah Menengah Pertama, *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya, dan Kependidikan*, Vol. 7, No. 1.
- Siahaan F E, Sihotang C, 2015, Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Satya Budi Perdagangan, *Jurnal Simki Pedagogia*, Vol.6, No.1.
- Sudjana, 2002, *Metoda Statistika (Edisi Revisi)*, Bandung : Tarsito.
- Sudjana, N., 2006, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono, 2015, *Metode penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D, 2019, Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 7, No.2.