Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Se-Kelurahan Nusukan

Dimas Arya Ardiansyah*, Anggit Grahito Wicaksono, Sarafuddin
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia.
*Corresponding Author: ardiansyahdimasarya@gmail.com

Article History
Received : July 17th, 2026
Revised : September 22th, 2026
Accepted : November 10th, 2026

Abstract: Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam memahami serta menemukan konsep. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD se-Kelurahan Nusukan Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 239 peserta didik kelas V SD se-Kelurahan Nusukan, sedangkan sampel berjumlah 54 peserta didik yang dipilih melalui teknik *Cluster Random Sampling*, terdiri atas 28 peserta didik kelas eksperimen dan 26 peserta didik kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan IBM SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,32, sedangkan kelas kontrol sebesar 61,81. Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD. Penerapan model ini memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam menemukan serta memahami konsep IPAS.

Keywords: *Baamboozle, Discovery Learning*, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang berperan penting mempersiapkan manusia yang memiliki kompetensi yang baik, berakhlak mulia, serta mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Pendidikan tidak cuma fokus pada pencapaian kognitif, tapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai pembelajar dalam sosial. Dengan demikian, proses pendidikan harus dilakukan secara fokus, terstruktur, dan berkelanjutan, dengan mempertimbangkan pengembangan semua aspek perkembangan potensi pelajar pada aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diupayakan mampu membekali pelajar dengan kemampuan untuk belajar secara aktif, mandiri, dan bermakna. Diharapkan, penerapan kurikulum ini dapat mendorong pendidik untuk membangun suasana pembelajaran yang efektif, inovatif, dan bermakna. Melalui pendekatan tersebut, pelajar bukan hanya mendapat informasi, juga mengambil bagian langsung dalam proses pendidikan, sehingga mereka bisa mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal. Guru mengungkapkan bahwa pelajar menghadapi kendala dalam memahami konsep-konsep IPAS, terutama pada bagian yang memerlukan analisis (Fitriyawati et al., 2021). Keterbatasan dalam variasi teknik pembelajaran serta waktu yang tersedia juga berdampak pada tingkat partisipasi pelajar. Guru memilih model pembelajaran inovatif supaya tujuan belajar bisa tercapai dengan optimal. model pembelajaran dirancang

lebih bermakna dan meningkatkan kualitas hasil belajar (Maharani et al., 2025).

Berdasarkan analisis antara kondisi yang diharapkan serta kondisi nyata yang terjadi, ditemukan adanya perbedaan penerapan pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar Negeri Cengklik Surakarta. Seharusnya, pembelajaran IPAS mewujudkan lingkungan pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif pelajar serta interaksi selama proses belajar berlangsung, yang bisa mengutamakan pengembangan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta partisipasi pelajar. Namun, keadaan masih berorientasi ke guru, partisipasi pelajar belum maksimal, dan penggunaan berbagai model pembelajaran masih terbatas.

IPAS adalah mata pelajaran menggabungkan konsep ilmu alam dan sosial, sehingga pembelajar mendapatkan pengalaman belajar yang terpadu. Pelajaran IPAS dimaksudkan untuk membantu pelajar menganalisis fenomena di sekitar mereka melalui penyelidikan dan pemecahan masalah (Agustina & Lein, 2025). Proses pembelajaran IPAS mengharuskan kemampuan berpikir kritis dan kreatif serta mampu menghubungkan konsep-konsep. Pembelajaran IPAS tidak cukup memakai metode konvensial, tetapi memerlukan model yang tepat (Fithriyah et al, 2021). Partisipasi pelajar sepanjang proses belajar merupakan elemen krusial dalam memperbaiki pemahaman akan konsep dan pencapaian akademis (Fariza et al, 2021).

Berdasarkan pengamatan awal pada 5 November 2025 di Kelas 5 SDN Cengklik Surakarta, diindikasikan bahwa metode pembelajaran lebih banyak didasarkan pada ceramah dan tugas tertulis. Dalam konteks ini, peran guru lebih sebagai pusat belajar, sedangkan pelajar menunjukkan sikap yang cenderung pasif dan tidak banyak berkontribusi dalam diskusi maupun eksplorasi topik. Kemampuan mereka dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari masih tergolong rendah. Masalah ini menunjukkan bahwa perlu memakai model pembelajaran inovatif supaya pencapaian belajar meningkat (Ariadi et al., 2024).

Model *Discovery learning* menjadi alternatif untuk dipakai. *Discovery Learning* adalah pendekatan belajar untuk membuat pelajar menjadi peserta aktif melalui proses menjelajah dan memecahkan masalah (Damayanti, 2022). Model ini menempatkan guru sebagai selama proses menemukan pengetahuan baru (Nur et al, 2025). *Discovery Learning* dilaksanakan melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan (Hermawan, 2022). Menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* membantu berpikir kritis, keingintahuan, dan partisipasi selama kegiatan belajar (Nurbaya et al., 2021). Selain itu, model ini mengarahkan pelajar untuk memahami pengetahuan awal dengan konsep baru yang dipelajari (Adriyani et al, 2021).

Keberhasilan penerapan *Discovery Learning* memerlukan dukungan media pembelajaran yang mendukung. Media yang bisa dipakai adalah *Baamboozle*, platform permainan edukatif berbasis kuis dirancang untuk meningkatkan partisipasi pelajar selama pembelajaran (Putri, 2025). *Baamboozle* mendukung proses mengajar materi dan menilai pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif, membuat belajar jadi lebih menyenangkan. (Krisbiantoro, 2020). Penggunaan *Baamboozle* juga bisa meningkatkan motivasi belajar karena pelajar langsung terlibat dalam aktivitas kompetitif dan tim di kelas. Selain sebagai media evaluasi, *Baamboozle* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas kuis yang menarik (Putri, 2025).

Beberapa studi sebelumnya seperti penelitian oleh Siburian et al., (2023) *Discovery Learning* berbantuan media audio visual berdampak signifikan pada hasil belajar di SD. Penelitian Parla et al. (2024) juga membuktikan penggunaan *Discovery Learning* mampu mengembangkan hasil belajar kognitif dalam IPAS. Resmana et al., (2025) membuktikan penggunaan media audio visual berbantuan *Discovery Learning* berdampak di hasil belajar. Annisa et al., (2025) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* berbantuan media audio visual menaikan hasil belajar IPAS kelas V SD. Marhamah et al., (2023) juga membuktikan *Discovery Learning* berdampak signifikan pada hasil belajar IPAS di SD.

Penelitian tentang penggunaan pembelajaran discovery berbantuan media Baamboozle dalam pelajaran IPAS masih tergolong terbatas, terutama di antara pelajar kelas 5 SD di Kelurahan Nusukan. Sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan media audio visual, sedangkan pemanfaatan platform permainan edukatif masih belum banyak dikaji. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya

melibatkan satu sekolah sehingga hasil penelitian belum menggambarkan kondisi. Sehingga, kebaruan dalam penelitian berupa model *Discovery Learning* dengan *Baamboozle* dalam IPAS materi Bermain dengan Cahaya dengan melibatkan pelajar dari beberapa sekolah dasar di Kelurahan Nusukan.

Berdasarkan pemaparan ini, penelitian menganalisis dampak penggunaan model *Discovery learning* berbantuan *Baamboozle* pada hasil belajar IPA kelas V SD. Bagi para pendidik yang ingin memanfaatkan model dan media pembelajaran inovatif untuk peningkatkan hasil belajar, hasil penelitian bisa dijadikan referensi untuk penelitian inovasi dalam pendidikan sains di sekolah dasar di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri Cengklik Surakarta yang beralamat di Jl. Letjen Sutoyo No. 16, Kelurahan Nusukan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V dengan materi IPAS *Bermain dengan Cahaya*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Rancangan tersebut melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan individu secara penuh (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah 239 peserta didik kelas V sekolah dasar se-Kelurahan Nusukan. Sampel penelitian berjumlah 54 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, terdiri atas 28 peserta didik kelas eksperimen dan 26 peserta didik kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Baamboozle*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Baamboozle*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru. Pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan melalui enam tahapan *Discovery Learning*, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* (Hermawan, 2022).

Pada tahap *stimulation*, peserta didik diberikan apersepsi menggunakan media *Baamboozle* untuk membangun rasa ingin tahu terhadap materi. Pada tahap *problem statement*, peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang berkaitan dengan materi *Bermain dengan Cahaya*. Selanjutnya, pada tahap *data collection*, peserta didik mengumpulkan informasi melalui kegiatan observasi, diskusi, dan percobaan sederhana. Informasi yang diperoleh kemudian diolah pada tahap *data processing*, dilanjutkan dengan pemeriksaan atau pembuktian hasil temuan pada tahap *verification*. Pada tahap terakhir, yaitu *generalization*, peserta didik menyusun kesimpulan berdasarkan hasil penyelidikan yang telah dilakukan (Hermawan, 2022).

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk memperoleh data hasil belajar IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran materi *Bermain dengan Cahaya*. Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk memastikan kelayakan instrumen sebagai alat ukur penelitian (Arikunto, 2021).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics. Analisis data diawali dengan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok. Setelah uji prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0{,}05$) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2019). Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dijalankan di semester genap SD Negeri Cengklik Surakarta, Jl Letjen Sutoyo

No. 16, Nusukan, Banjarsari, Surakarta tahun ajaran 2025/2026. Kelas eksperimen memakai model *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle*, untuk kelas kontrol sesuai dengan metode oleh guru. Setelah selesai, kedua kelas diukur melalui pelaksanaan posttest guna mengevaluasi hasil belajar IPAS materi Bermain dengan Cahaya. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis , data dianalisis secara deskriptif untuk membuktikan hasil belajar pelajar di kedua kelompok.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pretest dan *Posttest* Hasil Belajar Pelajar

Kelompok	Tahap Pengukuran	N	Mean	Median	Standar Deviation	Menimum	Maksimum
Eksperimen	*Pretest*	28	66,89	73	9,65	60	93
	Posttest	28	83,32	80	9,51	67	100
Kontrol	*Pretest*	26	61,03	60	10,08	47	80
	Posttest	26	68,80	60	10,81	47	87

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, pelajar di kelas yang belajar memakai model Discovery Learning dan didukung media Baamboozle membuktikan hasil belajar yang tinggi. Kelas eksperimen memdapatkan nilai 83,32, sementara kelas kontrol rata-rata 61,81, dengan selisih 21,51 poin. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa model *Discovery learning* berbantuan *Baamboozle* berkontribusi positif pada meningkatnya hasil belajar IPAS.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Skor Hasil Belajar siswa

Tests of Normality

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	*Pretest* 5A Kelas Kontrol	,923	26	,052
	Posttest 5A Kelas Kontrol	,928	26	,068
	Pretest 5C Kelas Eksperimen	,933	28	,073
	Posttest 5C Kelas Eksperimen	,939	28	,105

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas memakai rumus *Shapiro-Wilk*. membuktikan *Pretest* 0,073 dan *Posttest* 0,105. Data tersebut menunjukkan perbandingan antara *Pretest* dan *Posttest* dilakukan dikelas V SD Negeri Cengklik Surakarta data berdistribusi normal. Karena nilai *Pretest* 0,073 > 0,05 serta *Posttest* 0,105 > 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,392	1	52	,534
	Based on Median	,257	1	52	,614
	Based on Median and with adjusted df	,257	1	51,930	,614
	Based on trimmed mean	,325	1	52	,571

Hasil uji homogenitas lebih dari 0,05 membuktikan kedua kelompok relatif seragam. Kondisi tersebut, bersama dengan terpenuhinya asumsi normalitas, menunjukkan bahwa data telah memenuhi persyaratan untuk dianalisis lebih lanjut melalui *Independent Sample t-tes.*

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	,392	,534	-7,773	52	,000	-21,514	2,768	-27,068	-15,960
	Equal variances not assumed			-7,736	49,949	,000	-21,514	2,781	-27,100	-15,928

Hasil pengujian hipotesis membuktikan skor Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, dibawah taraf signifikansi 0,05. Sebelum analisis tersebut dilakukan, uji homogenitas menghasilkan skor signifikansi 0,534, lebih besar daripada 0,05, sehingga kedua kelompok homogen. Oleh karena itu, analisis dilakukan memakai asumsi Equal Variances Assumed. Selanjutnya, hasil *Independent Sample t-test* membuktikan nilai t = -7,773 dengan df = 52. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan Ha diterima. Temuan tersebut membuktikan ada perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan dari kedua kelompok. Sehingga, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audio visual *Baamboozle* berdampak positif pada hasil belajar IPAS pelajar kelas V SD se-Kelurahan Nusukan Tahun Ajaran 2025/2026.

Pembahasan

Penelitian menilai bagaimana hasil belajar IPAS kelas V SDN Cengklik Surakarta berpengaruh oleh penerapan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* yang digabungkan dengan aplikasi *Baamboozle* . Hasil penelitian bahwa perbedaan capaian belajar antarkelompok mulai terlihat pada saat memperoleh perlakuan pembelajaran yang beda. Hasil uji normalitas memperlihatkan bahwa nilai signifikansi diperoleh adalah 0,105 bagi kelas eksperimen serta 0,083 bagi kelas kontrol,

keduanya melebihi 0,05, sehingga skor *Posttest* terdistribusi normal. Lebih lanjut, uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,534 (sig. > 0,05), membuktikan varians antara kedua kelompok penelitian homogen. Oleh karena itu, uji-t sampel independen untuk menganalisis hipotesis, menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, kurang dari tingkat signifikansi 0,05. Proses pengujian memperlihatkan t hitung = -7,773 dengan df = 52. Nilai sig < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Ini mengartikan adanya perbedaan secara statistik dalam kinerja *Posttest* yang dikaitkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle* pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Siburian et al. (2024), penerapan model *Discovery Learning* berdampak positif pada pencapaian hasil belajar kelas IV SD Negeri 097820 Bah Jambi. Ditunjukkan pada perubahan nilai hasil setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Nilai *Pretest* sebesar 62,65 mengalami peningkatan menjadi 85,64 pada hasil *Posttest* . Hasil tersebut memperlihatkan bahwa setelah diterapkannya model *Discovery Learning* hasil belajar meningkat secara signifikan. Demikian, penggunaan model *Discovery Learning* berpotensi bisa diterapkan dalam strategi untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian terdahulu oleh Nurbaya et al., (2025) penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media audio visual berdampak hasil belajar dalam IPAS kelas IV SD Negeri 22 Palu. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil *Posttest* pada kelas IV A yang mendapatkan nilai 81,46 setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan media audio visual. Sehingga penggunaan *Discovery Learning* dengan dukungan media audio visual bisa berpengaruh hasil belajar meningkat.

Kesimpulannya model *Discovery learning* menggunakan aplikasi Baamboozle memiliki berdampak positif kepada prestasi sains kelas 5 SD Cengklik Surakarta. Model ini berkontribusi dalam membentuk lingkungan pembelajaran interaktif dan mendorong keaktifan pelajar. Model ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta partisipasi dalam bekerja sama.

Model *Discovery Learning* terdiri atas enam tahapan yang bertujuan meningkatkan

efektivitas proses pembelajaran. Tahap pertama yaitu (*Stimulation*), pada tahap ini guru memberikan rangsangan awal melalui penyajian masalah atau meminta membaca maupun menyimak informasi materi pembelajaran. Pemberian stimulus bertujuan meningkatkan keingintahuan pelajar agar mereka terdorong untuk mengeksplorasi informasi dan menemukan konsep secara mandiri. Menurut Prasetyo dan Abduh (2021), stimulus dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan pelajar karena mendorong keterlibatan langsung selama proses belajar.

Tahap kedua yaitu *Problem Statement*, pelajar diarahkan mengamati serta mengidentifikasi bermacam masalah terkait materi pembelajaran. Pada tahap ini, guru berfungsi sebagai pendamping yang membantu dan mengarahkan pelajar dalam menentukan permasalahan yang sesuai untuk dikaji. Selanjutnya, permasalahan tersebut diformulasikan dalam bentuk rumusan masalah atau hipotesis sebagai dasar kegiatan penyelidikan. Menurut Rini (2021), tahap problem statement membantu pelajar mengidentifikasi masalah, merumuskan pertanyaan, serta menyusun hipotesis yang akan diuji. Sejalan dengan itu, Hanifah dan Indarini (2021) menjelaskan kegiatan identifikasi masalah dalam *Discovery Learning* mendorong berkembangnya kompetensi dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan di sekolah dasar.

Tahap ketiga yaitu (*Data Collection*), pelajar dilibatkan dalam kegiatan pengumpulan berbagai informasi yang diperlukan guna memberikan jawaban terhadap pertanyaan atau pengujian hipotesis yang dibuat. Data dikumpulkan melalui kegiatan membaca sumber belajar, observasi, percobaan, wawancara, maupun aktivitas lain yang mendukung proses penemuan konsep. Tahapan ini memotivasi pelajar secara mandiri untuk memperoleh informasi. Kisworo et al., (2024) menjelaskan kegiatan pengumpulan data pada *Discovery Learning* mendorong pelajar melakukan penyelidikan dan membuktikan secara mandiri. Martir et al., (2024) proses pengumpulan serta mendorong berkembangnya berpikir kritis.

Tahap keempat yaitu (*Data Processing*), pelajar mengolah dan menelaah informasi dari serangkaian kegiatan, seperti membaca, wawancara, observasi, dan eksperimen. Data tersebut kemudian disusun secara sistematis, dianalisis, dan diinterpretasikan untuk menganalisis pola serta hubungan antar konsep sehingga mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi. Amanningrum et al., (2025) menjelaskan bahwa proses pengolahan data membantu pelajar menemukan konsep yang berhubungan dengan fokus permasalahan. Putri dan Sumartiningsih (2025) menyatakan bahwa kegiatan analisis dan interpretasi data dalam *Discovery Learning* mampu mendorong peningkatan berpikir kritis pelajar.

Tahap ke lima yaitu (*Verification*), pelajar melaksanakan pemeriksaan terhadap hasil pengolahan berbagai data dan informasi yang telah didapatkan melalui percobaan maupun diskusi. Pelajar melakukan perbandingan terhadap hasil temuan dengan konsep atau teori yang digunakan sebagai dasar dalam membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Kegiatan verifikasi melatih berpikir kritis, teliti, dan objektif dalam menganalisis hasil pembelajaran. Menurut Putri dan Sumartiningsih (2025), proses verifikasi dalam *Discovery Learning* membantu pelajar menguji hasil temuan berdasarkan bukti yang diperoleh. Martir et al. (2024) perbandingan hasil penyelidikan memakai konsep ilmiah mendukung pengembangan berpikir kritis pelajar

Tahap keenam yaitu (*Generalization*), pelajar menyusun menyusun kesimpulan berdasarkan temuan dari hasil pengamatan, percobaan, serta pengolahan data yang telah dilakukan sebelumnya. Kesimpulan tersebut digunakan untuk membentuk konsep umum dengan materi pembelajaran sehingga memperoleh pemahaman yang lebih bermakna dan mampu menerapkan konsep dalam berbagai situasi. Safitri dan Wahyono (2025) menjelaskan bahwa tahap generalisasi membantu pelajar menyusun kesimpulan yang diperoleh dari pembuktian sehingga konsep yang didapatkan bisa digunakan untuk menyelesaikan permasalahan lain. Selain itu, Rahmawati et al. (2026) menyatakan bahwa *Discovery Learning* mampu memperkuat pemahaman konseptual melalui proses menemukan dan menyimpulkan pengetahuan secara mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, model *Discovery Learning* berbantuan *Baamboozle* terbukti berdampak positif hasil belajar IPAS kelas V Sekolah Dasar. Efektivitas model tersebut

terlihat dari capaian belajar kelas eksperimen nilai *posttest* 83,32, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang nilainya 61,81. Hasil tersebut diperkuat oleh pengujian *Independent Sample t-test* yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000, lebih kecil dari taraf sig 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan membuktikan model *Discovery learning* dengan pemanfaatan media interaktif mampu mendorong keterlibatan pelajar secara lebih aktif, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan capaian belajar IPAS. Demikian, model *Discovery Learning* berbantuan media *Baamboozle* layak dipertimbangkan sebagai model efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menngucapkan terima kasih pada kepala SD Cengklik Surakarta, serta guru yang berpartisipasi dan mendukung penelitian ini disetiap tahapnya. Terima kasih juga kepada para dosen pembimbing Universitas Slamet Riyadi, Surakarta, atas bimbingan, saran, dan dukungan dalam membantu peneliti mengerjakan penelitian. Terakhir, terima kasih kepada semua pelajar kelas V yang berkontribusi pada keberhasilan penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

Adriyani, N. L. D., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2021). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Magnet Kelas Vi*. *1*(2), 85–93.

Agustina, D. A., & Lein, M. O. (2025). *Pengembangan Lkpd Berbasis Discovery Learning Untuk Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar Development Of Discovery Learning-Based Student Worksheets For Ipas Learning In Elementary School*. *6*(4), 2032–2039.

Ariadi, N. M., Parwati, N. N., & Agustini, K. (2024). *Dampak Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Laporan Dan Minat Belajar Pelajar Sekolah Menengah Atas*. *4*(2), 183–194.

Bloom, T., Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (N.D.). *Udin Juhrodin Revisi Atas Taksonomi Bloom (Et.Al.)*.

Damayanti, A., & Setyaningsih, M. (2022). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta didik Sekolah Dasar*. *4*(4), 5653–5660.

Fariza Sauqi Mahmada, F.Shoufika Hilyana, & Khamdun. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Ipa Pelajar Kelas Iii Sd 3 Tenggeles. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, *9*(04), 1956–1961. Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V9i04.1858

Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. (2021). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Model Discovery Learning Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. *3*(4), 1907–1914.

Fitriyawati, H., Harjono, N., Praajabatan, P. P. G., Kristen, U., Wacana, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipas Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. *3*(1), 8421–8438.

Hanifah, M., & Indarini, E. (2021). *Jurnal Basicedu*. *5*(4), 2571–2584.

Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis*

Kisworo, T. W., Wibawa, L., Fauziah, P. Y., Dasar, P. P., & Sekolah, P. L. (2023). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inkuiri Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sd*. *5*(2), 186–196. Https://Doi.Org/10.37216/Badaa.V5i1.1236

Krisbiantoro, B. (2020). *The Effectiveness Of Gamification To Enhance Students ' Mastery On Tenses Viewed From Students ' Creativity*. *1*(2), 73–97.

Maharani, E. S., Nichla, S., Attalina, C., & Zumrotun, E. (2025). *Cjpe : Cokroaminoto Juornal Of Primary Education Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ipas Materi Budaya Daerah Di Sekolah Dasar Pendahuluan Pembelajaran Ipas (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial) Di Sekolah Dasar Sangat*. *8*, 1370–1381.

Nur Annisa, Muh. Erwinto Imran, N. (2025). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Audio Visual Pada Pembelajaran Ipas Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Uptd Sdn 167 Samaenre Kabupaten Maros Nur*. *11*.

Nurbaya Moh. Amin Parla, Zulnuraini, Nurul Kami Sani, Nashrullah, N. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv*. *13*(April), 86–94.

Putri, J. C., & Universitas. (2025). *Implementasi Baamboozle Game Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sdn Mojopurno 01 Kabupaten Madiun Juita Cahyani Putri Universitas Pgri Madiun Farida Huriawati Universitas Pgri Madiun Supadmiati Sdn Mojopurno 01 Madiun Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah*. *9*(1), 295–306. Https://Doi.Org/10.35931/Am.V9i1.4061

Ramadhanty, A., Rengganis, I., Wahyuni, E. S., & Belajar, H. (2024). *Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil*. *7*, 14081–14087.

Sa, I., Savitri, A., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. (2021). *Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Sd / Mi Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz Dan Baamboozle*. *11*, 198–204.

Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Yunianti, V. D. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd*. *6*, 9106–9114.

Siburian, T. U., Sitepu, A., Maya, H., Sembiring, S., & Sinaga, R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sd Negeri 097820 Bah Jambi Tahun Ajaran 2023 / 2024*. *1*, 94–104.

Yadi, H. F., & Nirwana, H. (2023). *Discovery Learning Sebagai Teori Belajar Populer Lanjutan*. *1*(2), 234–245.