



## Desain Pembelajaran IPA Melalui *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Kelas VI SD

Eva Adelia<sup>1</sup>, Ahmad Sukri Nasution<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ [evaadelia68@gmail.com](mailto:evaadelia68@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan RPP yang sesuai dengan kurikulum 2013 serta mengembangkan Desain Pembelajaran IPA melalui *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Kelas VI SD Materi Sifat-sifat Magnet dalam kehidupan sehari-hari. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluation*), namun penelitian ini hanya dilakukan sampai dengan tahap pengembangan (*development*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101884 Limau Manis. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Subjek dalam penelitian ini adalah 4 validator. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil validasi angket berupa desain pembelajaran dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi angket desain pembelajaran berupa RPP oleh guru kelas VI menunjukkan rata-rata total 90.5% dengan demikian desain pembelajaran menunjukkan kriteria "Sangat Baik". Pada hasil validasi angket media pembelajaran berupa media gambar *scrapbook* oleh dosen ahli media menunjukkan rata-rata total 80% dengan demikian media pembelajaran menunjukkan kriteria "Baik". Kesimpulan penelitian ini adalah desain pembelajaran dan media pembelajaran yang dihasilkan layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

### Kata Kunci

*Discovery Learning, Media Gambar, Pembelajaran IPA*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap melalui pembelajaran dan penelitian. Pendidikan berperan penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Semakin meningkat mutu pendidikan maka semakin meningkat pula sumber daya manusia.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa pembelajaran bukan hanya pada penguasaan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Peserta didik diarahkan untuk mencari tahu dan memecahkan masalahnya sendiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya (Kemendikbud, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di Sekolah Dasar yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami

alam sekitar secara lebih mendalam hakikat pembelajaran IPA (Depdiknas dalam Suyitno, 2002: 7).

Salah satu materi IPA yang sulit dipahami siswa di kelas VI SD adalah Sifat-Sifat Magnet dalam Kehidupan Sehari-hari. Pada pembelajaran mendeskripsikan sifat-sifat magnet yang dilakukan hanya dengan metode ceramah dan penugasan saja kurang untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Endang Sumariati tahun 2015 yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Sifat-sifat Magnet dengan Pendekatan Scientific Siswa Kelas V SD" menunjukkan bahwa terbukti hasil belajar anak yang diperoleh melalui teknik tes pada pembelajaran ini tidak memuaskan. Rata-rata nilai siswa hanya 66; 51 % siswa yang nilainya dibawah KKM (KKM 75); 19 siswa dari 37 siswa yang belum tuntas untuk materi mendeskripsikan sifat-sifat magnet.

Rendahnya pemahaman siswa terhadap gaya magnet disebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Guru harus bisa menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswanya. Akan tetapi pada saat sekarang ini masih banyak guru yang belum menguasai kompetensi-kompetensi yang seharusnya mereka miliki. Hal ini dikarenakan masih banyaknya guru-guru mengajar yang masih menggunakan cara lama, yaitu proses pembelajaran satu arah melalui metode ceramah. Dalam pembelajaran guru hanya bersikap sebagai pelaksana tugas dan bukan sebagai pemberi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswanya. Guru jarang menciptakan model

pembelajaran IPA dengan mengadakan pengamatan langsung, percobaan atau simulasi. Guru lebih banyak berceramah, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran dan sulit untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Siswa cenderung bersikap pasif, hanya lebih banyak sebagai pendengar, keaktifan siswa hanya terlihat dalam mengerjakan soal-soal IPA saja. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dan pembelajaran IPA kurang bermakna. Inilah yang membawa efek negatif terhadap hasil belajar IPA masih kurang memuaskan. Siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran IPA, suasana kurang kondusif karena siswa asyik bercerita sendiri ketika guru menjelaskan materi, dan ada juga yang mengantuk serta keluar masuk kelas dengan alasan buang air kecil secara bergantian

yang ternyata siswa hanya duduk di depan kamar mandi menunggu waktu agar cepat selesai pembelajaran IPA yang menurut mereka menjenuhkan.

Di sekolah penerapan model pembelajaran belum maksimal, selain kemampuan kognitif peserta didik yang masih rendah, hal tersebut dipengaruhi oleh waktu yang sedikit dan pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan model pembelajaran sangat penting agar peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari, maka salah satu model yang bisa digunakan yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*.

*Discovery Learning* adalah salah satu model dalam pengajaran teori kognitif dengan mengutamakan peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Penerapan model

pembelajaran akan lebih maksimal apabila guru juga menggunakan media pembelajaran.

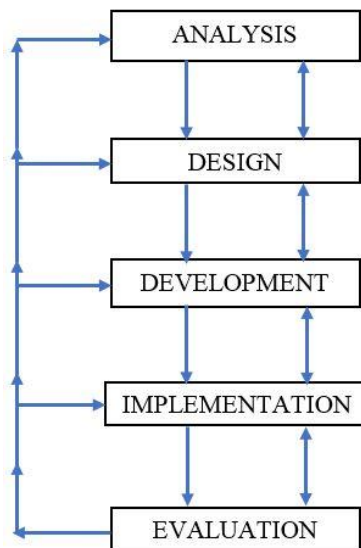
Media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajaran IPA tentunya harus didukung oleh berbagai faktor salah satunya adalah pengembangan desain pembelajaran. Dari berbagai uraian dan masalah yang telah peneliti jabarkan di atas hal ini menjadi alasan peneliti untuk merancang desain pembelajaran dan untuk mengantisipasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul "Desain Pembelajaran IPA Melalui *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar Kelas VI SD".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan suatu jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang valid dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menghasilkan desain pembelajaran IPA melalui *Discovery Learning* berbantuan media gambar kelas VI materi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari.

Model desain pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluation*).



**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE**

Penelitian ini hanya dilakukan sampai dengan tahap pengembangan (*development*) karena keterbatasan peneliti. Berikut penjelasan dari tahap ADD (*Analysis, Design dan Development*)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan desain pembelajaran IPA melalui *Discovery Learning* Berbantuan Media Gambar berupa RPP dan Media Gambar *Scrapbook* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan. Akan tetapi, peneliti hanya menggunakan 3 tahapan yaitu sampai pada tahap ADD (*Analysis, Design dan Development*).

Tahap pertama, yang terdiri dari tahap analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis tugas. Berikut hasil analisis: tahap 1) analisis peserta didik, peneliti mengkaji karakteristik peserta didik sesuai dengan desain pembelajaran dan media pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri 101884 Limau Manis. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru kelas VI, guru menyampaikan bahwa hasil belajar belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai siswa, sebanyak 60% siswa dari satu kelas belum mencapai KKM yaitu 75. Menurut guru ini disebabkan berkurangnya antusias siswa untuk mempelajari materi Sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut dikhawatirkan guru dapat terulang kembali serupa tahun pelajaran berikutnya. Tahap 2) analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar yang berlaku di SD Negeri 101884 Limau Manis menggunakan kurikulum 2013. Tahap 3) analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi-materi utama yang akan dijabarkan, menyusunnya secara sistematis dan memilah materi-materi

individual sehingga dapat dikategorikan mana materi yang kritis dan mana materi yang tidak relevan. Analisis materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Sifat-sifat Magnet dalam kehidupan sehari-hari kelas VI SD mengacu pada kurikulum 2013. Tahap 4) hasil analisis tugas mengacu pada analisis materi, disamping itu rincian analisis tugas untuk materi Sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari merujuk pada kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Tahap kedua yaitu Perancangan (*Design*). Peneliti melakukan perancangan terhadap desain pembelajaran berupa RPP dan media pembelajaran. Perancangan desain pembelajaran berupa RPP yang dilakukan yaitu menentukan identitas terlebih dahulu seperti identitas sekolah, menentukan KI/KD , menentukan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan indikator kemudian peneliti menentukan sumber belajar dan media yang digunakan. Peneliti merancang RPP dengan 3 kali pertemuan, pada pertemuan pertama: membedakan macam-macam magnet, pertemuan kedua: mengidentifikasi sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari, pertemuan ketiga: mengidentifikasi benda magnetis dan nonmagnetis. Setelah tahap rancangan RPP dilakukan kemudian peneliti merancang media pembelajaran berupa media gambar *Scrapbook* yaitu membuat sampul depan dengan judul "Sifat-sifat Magnet dalam kehidupan sehari-hari", membuat daftar isi yang berisi materi pembelajaran yang akan dibahas pada halaman isi yang terdiri dari (1) pengertian magnet, (2) jenis magnet, (3) bentuk-bentuk magnet, (4) benda magnetis dan nonmagnetis, (5) sifat-sifat magnet, dan (6) contoh penerapan magnet dalam kehidupan sehari-hari. Yang terakhir, pada halaman isi memuat keterangan disertai gambar mengenai materi yang dibahas.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan (*development*). Setelah merancang desain pembelajaran berupa RPP dan media pembelajaran berupa media gambar *Scrapbook* peneliti melakukan pembuatan desain pembelajaran secara utuh dari konseptual selanjutnya akan direalisasikan dengan tahap validasi oleh validator. Adapun keempat validator yang memberikan penilaian yaitu, Liya AFriyanti Nasution, S.Pd., M.Pd, dan Juliandi Siregar, S.Pd., M.Si selaku dosen Universitas Muslim Nusantara serta Nining Suryani, S.Pd dan Lydia Nani Galingging, S.Pd selaku guru SD Negeri 101884 Limau Manis. Hasil penelitian dari validasi desain pembelajaran berupa RPP yang dilakukan kedua validator diperoleh dengan rata-rata total 90.5% dengan kriteria "sangat baik", dan hasil validasi media pembelajaran berupa media gambar *scrapbook* yang dilakukan kedua validator diperoleh dengan rata-rata total 80% dengan kriteria "baik". Namun validator memberikan komentar dan saran untuk penyempurnaan desain pembelajaran berupa RPP dan Media Pembelajaran. Kemudian peneliti mengevaluasi desain pembelajaran berupa RPP dan Media Pembelajaran sesuai dengan kritik dan saran. Adapun hasil dari penilaian validator menyatakan desain pembelajaran berupa RPP dan Media Pembelajaran sudah layak digunakan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, akan tetapi peneliti hanya melakukan 3 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*) dan Pengembangan (*Development*).
2. RPP yang dihasilkan sangat layak digunakan dengan skor 90.5% dengan kriteria "Sangat baik" sehingga RPP dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Media gambar *scrapbook* yang dihasilkan layak digunakan dengan skor 80% dengan kriteria "Baik" sehingga media pembelajaran dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, R. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI C SDN 004 Tembilahan Kota. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(1), 276-285.
- Andriyani, F., Slameto., & Radia, E. H. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Discovery Learning. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(2), 123-131.
- Anita. (2013). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya. (Skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia.
- Asyah, N. (2018). Kurikulum Pembelajaran. Modul Kuliah. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
- Budiasa, P., & Gading, I. K. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Gambar Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 252-263.
- Candra, A., Sujana, W., & Ardana, K. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas VI SD Gugus Yos Sudarso Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017. *e-Journal Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1-10.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif. Ilmu Pendidikan*, 32(1). DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Elvianti, M. (2020). Penerapan Model Discovery Learning dapat Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Pada Materi Ciri-Ciri Khusus Makhluk Hidup

- Siswa Kelas VI MIN 8 Aceh Barat Daya Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Vokasi (JP2V)*, 44-57.
- Farida, N. K. (2016). Pembelajaran IPA SD. Malang: Ediide Infografika.
- Fitrianingtyas, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(6), 708-720.
- Herak, R. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA* (Vol. 1 pp. 1132-1138).
- Jalil, M. (2016). Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6(2), 130-137.
- Khamida, N., Wiranto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning : Penerapan Dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87-99.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90-98.
- Lisma, E. (2018). Psikologi Pendidikan. Modul Kuliah. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
- Maharani, B. Y. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5), 549-561.
- Mujakir. (2015). Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Lantanida Journal*, 3(1), 82-92.
- Mutaropah, M. (2014). Penggunaan Media Gambar Pada Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Sidomulyo Sekampung Tahun Pelajaran 2013/ 2014. (Skripsi). Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Jurai Siwo Metro.
- Nurhayati. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Tema Selamatkan Makhluk Hidup Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Muatan Pembelajaran IPA Bagi Siswa Kelas VI Semester 1 SD Negeri 1 Binangun Kecamatan Watumalang Kabupaten Wonosobo Tahun 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(2), 94-100.
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas II A SDN 78 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(1), 252-266.

- Permana, B. A., Baisa, H., & Fahri, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V MI Andina. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 4(1).
- Punaji, S. H. (2020). Desain Pembelajaran. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Rahmi, A. (2014). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya Magnet di Kelas V SDN 2 Labuan Lobo Toli-Toli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(9), 160-170.
- Rosarina, G, Dkk. (2016). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 371-380.
- Savitri, Wibawa. (2020). Efektivitas Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Visual Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 46-58.
- Setiasih, S. D., Panjaitan, R. L., & Julia. (2016). Penggunaan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Magnet di Kelas V Sdn Sukajaya Kecamatan Jatunjung Kabupaten Sumedang, *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1) 421-430.
- Silalahi, B. R. (2019). Pengembangan Pendidikan IPS SD. Modul Kuliah. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sulthon. (2016). Pembelajaran IPA Yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Ilmiah*, 4(1), 38-54.
- Sukmawarti, Dkk. (2019). Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar. Modul Kuliah. Medan: Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
- Sumariati, E. (2015). Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Sifat-sifat Magnet dengan Pendekatan Scientific Siswa Kelas V SDN Balowerti I Kota Kediri. *Jurnal PINUS*, 3(2), 76-85.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 160-171.
- Supradyana, K. W., Garminah, N. N., & Rati, N. W. (2016) Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1-12.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Metode Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 006 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 205-215.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1).



- Variani., & Agung. (2020). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(2), 290-302.
- Virgiana, S., Mulyana, E. H., & Mulyadiprana, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Tipe Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Gaya Magnet. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 84-89.
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 21-28.