

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah akumulasi pengalaman yang didapat oleh siswa, meliputi aspek intelektual, emosional, dan keterampilan fisik. Proses belajar tidak semata terfokus pada pemahaman teori maupun konsep materi, melainkan juga mencakup pembentukan pola perilaku, cara pandang, ketertarikan, dan potensi, adaptasi dalam lingkungan sosial, beragam kemampuan, serta realisasi aspirasi, tujuan, dan impian tiap individu (Rinjani et al., 2021). Hasil belajar siswa berhubungan dengan transformasi yang terjadi dalam wawasan, penalaran, sikap, dan perilaku individu mereka. Hasil belajar adalah salah satu indikator penting yang dapat digunakan untuk menilai kualitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Nurdiansyah et al., 2022). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa selama kegiatan pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar ini menunjukkan adanya pergeseran dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, serta tindakan individu akibat dari pengalaman yang didapat selama proses belajar. Selain itu, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran, sehingga perubahan yang terjadi secara

alami karena pertumbuhan dan perkembangan tidak termasuk hasil belajar (Alawiya et al., 2023).

Berdasarkan konsep Taksonomi Bloom, hasil dari proses pembelajaran dikelompokkan dalam tiga domain utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pertama, aspek kognitif berhubungan dengan kapasitas berpikir, yang terdiri dari enam tingkatan: informasi, pengertian, penggunaan, penguraian, penggabungan, dan penilaian. Kedua, aspek afektif berhubungan dengan sikap dan nilai, yang mencakup lima tingkat kemampuan, yakni menerima, menanggapi, mengevaluasi, mengatur, dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut sebagai bagian dari kepribadian. Ketiga, aspek psikomotorik meliputi kemampuan jasmani, seperti keterampilan motorik, pengendalian benda, serta sinergi antara sistem saraf dan aktivitas fisik. Di antara ketiga ranah tersebut, pembelajaran kognitif dianggap sebagai yang paling utama karena lebih mudah untuk diamati dan dievaluasi secara langsung jika dibandingkan dengan ranah afektif dan psikomotorik (Andryannisa et al., 2023).

Menurut Isma et al. (2021), Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perkembangan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh efektivitas proses pembelajaran yang diterapkan sehingga pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik akan membantu siswa memahami materi secara optimal serta menghasilkan pencapaian belajar yang lebih tinggi (Khoiri, 2021). Selain itu,

hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat jangka panjang, bermanfaat, positif, dan disadari oleh individu. Pencapaian pembelajaran tersebut tidak terlepas dari tahapan penilaian. Oleh sebab itu, diperlukan cara dan langkah-langkah penilaian yang sesuai untuk secara efisien menilai baik jalannya kegiatan maupun hasil yang diperoleh dari pembelajaran (Nurlayali & Sohiah, 2020).

Pendidikan dan pengajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mengalami perubahan dalam dirinya sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilalui, yaitu melalui program dan aktivitas yang direncanakan serta diimplementasikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat digunakan untuk memahami kemampuan dan perkembangan yang dicapai siswa serta menjadi indikator keberhasilan dalam proses pendidikan (Yandi et al., 2023). Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri individu akibat interaksi dengan lingkungan belajarnya. Perubahan tersebut dapat diamati melalui penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan selama proses pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran meliputi penilaian diagnostik, formatif, dan sumatif yang dilaksanakan pada tahap awal, selama proses, dan akhir pembelajaran. (Dianti et al., 2025). Hasil pembelajaran juga dapat dilihat sebagai derajat kesuksesan dalam kegiatan belajar yang biasa disebut nilai. Penilaian merupakan proses pengumpulan serta pengolahan informasi yang digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa (Ulfah et al., 2021).

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal siswa seperti kemampuan berpikir kreatif, inovatif, serta kemandirian atau otonomi dalam belajar (Saputri & Asih, 2025). Hasil belajar diraih siswa terbentuk dari dinamika antara dua unsur pokok, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Siregar, 2024).

a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi aspek fisiologis yang berkaitan dengan kondisi fisik, serta aspek psikologis yang berkaitan dengan kondisi psikis.

1) Aspek Fisiologis

Kesehatan jasmani yang menandai tingkat kesegaran organ-organ dalam dan persendiannya, bisa berpengaruh pada motivasi dan keaktifan peserta didik dalam menjalani proses belajar. Untuk memelihara kondisi fisik, terdapat beberapa aspek yang harus dijaga seperti konsumsi makanan dan minuman secara terjadwal, aktivitas fisik, serta istirahat yang cukup.

2) Aspek Psikologis

Berbagai elemen yang tergolong dalam dimensi psikologis mampu memengaruhi jumlah dan mutu hasil pembelajaran siswa. Akan tetapi, di antara unsur-unsur rohaniah siswa yang kerap dianggap lebih fundamental ialah taraf kecerdasan/akal siswa, cara pandang, potensi alami, ketertarikan, dorongan siswa. Faktor

psikologis yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan kondisi psikis individu.

3) Intelegensi siswa

Intelegensi ialah kemampuan yang mencakup tiga aspek, yakni keterampilan untuk menangani dan menyesuaikan diri dalam kondisi baru secara cepat dan efisien, memahami serta menerapkan gagasan abstrak dengan tepat, dan mengenali hubungan serta menguasainya dengan cepat. Kemampuan intelektual atau kecerdasan siswa jelas sangat memengaruhi kesuksesan proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecerdasan siswa, maka semakin besar kesempatan yang dimilikinya untuk mencapai keberhasilan. Sebaliknya, apabila tingkat kecerdasan siswa rendah, peluang mereka untuk meraih prestasi akan semakin menurun.

4) Sikap siswa

Sikap (attitude) ialah fenomena psikologis yang bersifat afektif, berupa kecenderungan bereaksi secara konsisten terhadap objek tertentu, baik manusia maupun benda, dalam bentuk respons positif atau negatif. Sikap positif siswa dalam merespons guru ditunjukkan melalui perilaku yang baik, seperti ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Hal ini menjadi tanda awal yang mendukung proses belajar. Sebaliknya, sikap

negatif siswa ditunjukkan dengan kurangnya minat terhadap materi yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengikuti pembelajaran.

5) Bakat

Bakat merupakan potensi alami yang dimiliki individu untuk meraih keberhasilan di masa mendatang. Setiap individu pada dasarnya memiliki bakat, yaitu kemampuan yang memungkinkan seseorang berpeluang mencapai prestasi pada tingkat tertentu. Oleh karena itu, bakat dapat berpengaruh terhadap tinggi rendahnya hasil belajar seseorang.

6) Minat siswa

Minat ialah unsur kejiwaan yang berfungsi memotivasi individu untuk mencapai sasaran yang diinginkan, sehingga ia rela menjalani aktivitas seputar hal yang disukai. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu mata pelajaran cenderung mampu memusatkan perhatian lebih baik dibandingkan teman-temannya. Lantaran konsentrasi yang mendalam terhadap bahan ajar tersebut, pelajar itu terdorong untuk belajar lebih tekun, hingga akhirnya meraih hasil yang diharapkan.

7) Motivasi siswa

Motivasi ialah penggerak yakni sebuah kesengajaan yang dilakukan untuk memengaruhi sikap seseorang supaya ia terdorong

jiwanya untuk berbuat suatu hal hingga tercapai sebuah target atau maksud yang diinginkan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Uraian berikut membahas kedua faktor tersebut.

1) Lingkungan Sosial

a) Lingkungan sosial masyarakat Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Apabila di sekitar lingkungan atau tempat tinggal masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan tinggi, dan memiliki sikap yang baik, maka secara otomatis ini juga akan mempengaruhi dan mendorong anak untuk giat dalam belajar. Sebaliknya apabila lingkungan atau tempat tinggalnya banyak anak-anak yang tidak baik, dan tidak berpendidikan tinggi, maka juga akan mendorong anak untuk malas dalam belajar.

b) Lingkungan sosial keluarga Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua,

akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

- c) Lingkungan sosial sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran. Hubungan ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Maka para pendidik, orang tua, dan guru perlu memerhatikan dan memahami bakat yang dimiliki oleh anaknya atau siswanya.

- 2) Lingkungan Non-sosial Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan siswa. Apabila gedung sekolah yang tidak mendukung, maka proses belajar mengajar juga tidak akan baik, begitu juga dengan kondisi rumah yang berantakan dan terlalu padat akan berpengaruh buruk terhadap kegiatan belajar siswa.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam mengevaluasi hasil belajar, diperlukan sejumlah indikator untuk mengetahui tingkat pencapaian yang telah diraih oleh siswa. Menurut Fauhah & Rosy

(2021), hasil belajar dapat dibagi ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah cara untuk memahami dan mengevaluasi tingkat berpikir atau pemahaman seseorang ketika mempelajari sesuatu. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan kemampuan berpikir menjadi enam tingkatan. Tingkatan pertama adalah "mengingat" di mana siswa dapat mengulang informasi yang telah diberikan. Kemudian, ada "memahami" yang menunjukkan bahwa siswa mulai mengerti makna dari informasi tersebut. Selanjutnya, "menerapkan" adalah kemampuan siswa dalam memanfaatkan pengetahuan pada situasi nyata. "Menganalisis" merupakan kemampuan untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami. "Menilai" melibatkan kemampuan siswa dalam mengevaluasi nilai atau keberhasilan suatu gagasan atau konsep. Dan yang terakhir adalah "mencipta" yaitu kemampuan siswa untuk membuat sesuatu yang baru berdasarkan pemahaman yang mereka miliki. Dengan demikian, setiap tingkatan kemampuan berpikir membawa individu menuju tingkat pemikiran yang semakin tinggi dan kompleks.

b. Ranah Afektif

Salah satu area yang membahas sikap, perasaan, dan nilai seseorang adalah ranah afektif. Ranah ini menggambarkan bagaimana seseorang

bereaksi, menerima, dan menghargai fakta atau keadaan tertentu. Ada lima proses dalam ranah afektif: menerima, merespons, menghargai, mengorganisasi, dan mengklasifikasikan sesuai dengan nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Penilaian kemampuan motorik dan fisik seseorang dikenal sebagai ranah psikomotorik. Area psikomotorik dalam pendidikan mencakup berbagai keterampilan motorik, termasuk bakat praktis yang digunakan di kehidupan sehari-hari, dan keterampilan manipulatif. Lima tahap ranah psikomotorik adalah artikulasi, naturalisasi, presisi, imitasi, dan manipulasi.

4. Hasil Belajar IPAS

Menurut Andreani & Gunansyah (2023), Salah satu pembaruan dalam Kurikulum Merdeka untuk memperbaiki pendidikan dasar di Indonesia adalah menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan hasil pengembangan kurikulum yang memadukan pembelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat memahami berbagai fenomena di lingkungan secara lebih menyeluruh karena pembelajaran ini menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (Permatasari et al., 2025).

Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Evitasari et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membantu siswa memahami

keterkaitan antara fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dilakukan untuk memberikan keleluasaan kepada guru dan siswa dalam berinovasi, berpikir kreatif, dan belajar secara mandiri sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan pembelajaran IPAS adalah agar siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan untuk mewujudkan kehidupan yang berkelanjutan. Bahkan, dengan adanya pembelajaran IPAS, berpotensi mengembangkan kemampuan inkuiri siswa dalam mengenali, merumuskan, dan memecahkan permasalahan secara nyata (Susilowati, 2023). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, hasil belajar menjadi salah satu indikator untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran IPAS telah diterapkan pada seluruh jenjang pendidikan, namun hasil belajar siswa masih belum mencapai hasil yang diharapkan karena masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Penerapan Kurikulum Merdeka menuntut guru memiliki kompetensi dan profesionalisme dalam mengajar, salah satunya melalui pemanfaatan model pembelajaran kontekstual pada pembelajaran IPAS guna mewujudkan proses pembelajaran yang optimal sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya inovasi dan perbaikan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu mereka memahami materi yang diajarkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran kontekstual dengan memanfaatkan media benda konkret. Penerapan model tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan kondusif sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut siswa menemukan konsep secara mandiri melalui pengorganisasian kegiatan belajarnya tanpa memperoleh konsep dalam bentuk akhir secara langsung. Dalam penerapannya, model pembelajaran *Discovery Learning* mendorong siswa untuk aktif berdiskusi dalam kelompok sejak awal hingga akhir pembelajaran guna menemukan konsep yang dipelajari. Melalui kegiatan diskusi tersebut, siswa dapat mengemukakan gagasan yang dimilikinya sehingga kemampuan berpikir dalam menyelesaikan suatu masalah dapat berkembang.

Menurut Cahyaningsih dan Assidik (2021), *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep atau prinsip secara mandiri melalui

kegiatan pengamatan, percobaan, dan analisis. Model ini memiliki peran penting karena mampu meningkatkan rasa ingin tahu serta mendorong siswa untuk berpikir aktif dalam memperoleh pengetahuan. Menurut Olivia et al., (2023), *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep atau pengetahuan secara mandiri melalui proses pembelajaran, sehingga membantu mereka dalam memecahkan berbagai permasalahan. Pembelajaran seperti ini lebih efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam dibandingkan hanya menerima informasi dari guru secara pasif.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan baru melalui proses penemuan secara mandiri, bukan melalui penyampaian informasi secara langsung oleh guru (Palupi & Indriani, 2024). Manfaat dari model pembelajaran *Discovery Learning* adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan logis (Pratama & Mardiani, 2022). Dengan demikian, Siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi, melainkan turut berperan aktif dalam proses penemuan pengetahuan. Sejalan dengan hal tersebut, *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses membangun pemahaman melalui kegiatan eksploratif dan pengalaman belajar secara langsung (Ramadani et al., 2026). Dalam proses ini, siswa lebih aktif dalam menggali informasi, mengolah data, dan menarik kesimpulan. Melalui proses tersebut, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta

memiliki kepercayaan diri yang lebih baik dalam mengemukakan hasil temuannya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri konsep-konsep pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* Menurut Fajri (2019) ada kesamaan dengan penelitian Arika, tetapi ada yang berbeda pada poin 1, sebagai berikut: a) mengeksplorasi dan memecahkan masalah sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru dari pengalaman nyata; b) Pembelajaran di dalam kelas masih terpusat pada guru disebut juga pembelajaran satu arah. Guru berperan sebagai pembimbing yang menyediakan sumber informasi bagi siswa; c) Kegiatan bertujuan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang ada. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih meningkat, terutama siswa SD.

Menurut Azizah (2020), karakteristik model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya sebagai berikut:

- a. Lebih menekankan pada proses pembelajaran daripada proses pengajaran.
- b. Mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap masalah yang dipilih.
- c. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalaman empiris.
- d. Model pembelajaran yang berorientasi pada siswa.
- e. Mendorong perkembangan rasa ingin tahu alami pada siswa.
- f. Siswa memiliki ketrampilan untuk melakukan kegiatan pengumpulan, kategorisasi, analisis, dan penarikan kesimpulan terhadap informasi dan pengetahuan yang diberikan.
- g. Terdapat kegiatan yang mengarah pada pengintegrasian pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa.
- h. Guru memainkan peran sebagai pembimbing yang menyediakan sumber informasi bagi siswa.
- i. Siswa belajar secara aktif.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Windarti et al. (2018) langkah-langkah dalam model pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- a. *Stimulation* (pemberian rangsangan), yakni siswa dihadapkan pada situasi yang menimbulkan rasa ingin tahu, diikuti dengan pengejaran konsep yang tidak diungkapkan secara utuh untuk mendorong siswa

aktif menemukan sendiri dan memenuhi rasa ingin tahu mereka dalam pembelajaran.

- b. *Problem Statement* (Identifikasi masalah), yakni siswa diberi peluang untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis.
- c. *Data Collection* (Pengumpulan data), yakni siswa diberi peluang untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan, kemudian mereka diberi kesempatan untuk menguji kebenaran hipotesis mereka.
- d. *Data Processing* (Pengolahan data), dalam tahap ini setiap siswa memiliki tugas untuk mengelaborasi informasi atau data yang telah mereka kumpulkan, termasuk data dari wawancara, observasi dan sebagainya.
- e. *Verification* (pembuktian), siswa secara bergantian mempresentasikan hasil temuan dari pengolahan data yang telah mereka lakukan, sementara siswa yang lain memberikan tanggapan dan berpartisipasi dalam sesi tanya jawab terkait temuan tersebut. Proses ini melibatkan kerjasama antara siswa dan guru untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran.
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan), guru meminta siswa untuk merangkum pemahaman mereka dan memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang disampaikan siswa, yang didasarkan pada hasil pembuktian yang telah diperoleh.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kelebihan dari *Discovery Learning* menurut Nurmawati et al., (2022)

Adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang melibatkan kegiatan dan pengalaman langsung dapat meningkatkan ketertarikan siswa serta membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir dalam membentuk keterampilan dan proses kognitif yang berguna bagi keberhasilan belajar.
- b. Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki sifat yang lebih nyata dan bermakna karena memungkinkan siswa untuk secara langsung menerapkan berbagai kegiatan atau percobaan yang diberikan oleh guru, serta belajar sesuai dengan kemampuan intelektual yang dimilikinya.
- c. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah, sehingga siswa didorong untuk berpikir solutif dan inovatif dalam menghadapi serta menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemui.
- d. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menghasilkan pengetahuan yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa dalam jangka waktu yang lebih lama.
- e. Membantu siswa mengembangkan kemampuan mengingat dan menerapkan hasil belajar sebelumnya dalam situasi pembelajaran yang baru.

- f. Dapat membantu mengembangkan bakat serta keterampilan individu sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing siswa.

kekurangan dalam model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Mukaramah & Kustina (2020) adalah sebagai berikut:

- a. Model ini menuntut kesiapan belajar yang tinggi dari siswa, padahal setiap individu memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda dalam proses pembelajaran.
- b. Penerapan model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.
- c. Model pembelajaran *Discovery Learning* cenderung berfokus pada pengembangan pemahaman siswa, sehingga aspek konsep, keterampilan, dan emosi belum dapat dikembangkan secara optimal dan menyeluruh.
- d. Dalam penerapan *Discovery Learning*, siswa yang kurang memiliki kemandirian, rasa percaya diri, serta kebiasaan belajar aktif akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena model ini menuntut siswa berperan sebagai subjek yang aktif.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "medium" dalam bahasa latin, yang berarti penghubung atau perantara, adalah asal dari istilah "media". Media diartikan sebagai sarana

yang digunakan untuk menyalurkan komunikasi dari pengirim ke penerima. Di tingkat sekolah dasar, anak-anak mungkin mendapatkan informasi dari media. Dengan menggunakan media, proses berpikir siswa dapat dirangsang, fokus mereka dapat ditingkatkan, dan minat mereka dalam belajar dapat ditarik, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat diubah bentuknya, dilihat, didengar, atau dibaca, dan dapat digunakan seefektif mungkin dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

Media pendidikan merupakan suatu bentuk instrumen yang strategis untuk menentukan tercapainya proses pembelajaran, karena dengan adanya media dapat memberikan dinamika tersendiri bagi siswa. Media pembelajaran adalah informasi yang akan diberikan dari sumber yaitu guru kepada penerimanya yaitu siswa. Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media juga diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan dari guru kepada siswa agar proses pembelajaran lebih efektif (Wulandari et al., 2024).

Menurut Gawise et al. (2022) media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan efektivitas proses

pembelajaran. Sejalan dengan itu, Aisyah et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara menyampaikan materi, di mana guru berperan sebagai penyampai informasi. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang tepat. Secara umum, media pembelajaran meliputi berbagai jenis alat atau bahan yang diterapkan dalam proses belajar untuk menyampaikan informasi, dan mampu memicu pikiran, emosi, minat, serta perhatian siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang strategis dalam proses belajar mengajar karena berfungsi mendukung efektivitas pembelajaran dan membantu tercapainya keberhasilan belajar siswa (Mega & Martadi, 2021). Sejalan dengan itu, Fauzi et al. (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Selain itu, Gawise et al. (2022) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa dalam

memahami materi, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga membantu mengatasi kebosanan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang memberikan panduan dalam proses pembelajaran, di mana informasi yang disajikan melalui media sebaiknya mampu melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Menurut Suparlan (2020), peran utama media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran saat proses belajar berlangsung. Sementara itu, Suranda et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi penting, di antaranya:

- a. Fungsi atensi, yaitu kemampuan media dalam meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Fungsi afektif, yaitu kemampuan media dalam membangkitkan minat dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar.
- c. Sedangkan fungsi kompensatoris mengacu pada peran media pembelajaran dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi agar tetap dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung penyampaian materi,

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, serta meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa.

3. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar (Nurrita, 2018). Memanfaatkan media, saat proses belajar dapat lebih menarik bagi siswa, jadi meningkatkan minat mereka untuk belajar. Selain itu, penyajian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Media juga menyediakan metode penyampaian yang beragam, tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal dari pengajar. Akibatnya, siswa tidak cepat merasa bosan, guru tidak cepat merasa lelah, dan siswa mempunyai peluang lebih besar untuk terlibat aktif, bukan hanya sebagai pendengar.

Nurfadhillah, et al. (2021) menyatakan penggunaan media pembelajaran mempunyai manfaat, yaitu:

- a. Media dapat membuat siswa semakin tertarik dan meningkatkan minatnya dalam belajar.
- b. Cara mengajar yang beragam, sehingga penggunaan media pembelajaran bisa mencegah siswa merasa bosan.
- c. Siswa terlibat dalam pembelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa berpartisipasi di berbagai kegiatan seperti mengamati, memamerkan, mendemonstrasikan, serta melakukan pengamatan.

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, yaitu: (1) memberikan pedoman kepada guru agar lebih mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan (2) memberikan arahan dan motivasi belajar kepada siswa agar tertarik mengikuti proses belajar mengajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna (Dzikri et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat bagi guru dan siswa. Media pembelajaran memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang sulit serta membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran memfasilitasi komunikasi yang efisien antara guru dan siswa sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih menarik.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, diantaranya: (1) media audio visual gerak (2) media audio visual diam (3) media audio semi gerak (4) media visual gerak (5) media visual diam (6) peta dan globe (7) gambar fotografi (8) dan media serbaneka, dari beberapa media tersebut pendidik dapat memilih media yang tepat untuk proses belajar mengajar berlangsung baik tatap muka maupun daring Tafonao dalam (Wastriami & Mudinillah,

2022). Menggunakan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik.

Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis yang dapat digunakan dalam mempermudah proses belajar mengajar, berikut ini penjelasan dari berbagai jenis media pembelajaran:

a. Media audio

Menurut Kurniaman et al. (2023), media audio merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur suara sehingga siswa memahami materi melalui indera pendengaran. Pada umumnya, media audio digunakan dalam pembelajaran yang menekankan kemampuan menyimak. Contoh media audio yang dapat digunakan adalah radio dan telepon.

b. Media visual

Menurut Wastriami & Mudinillah (2022) media visual hanya dapat digunakan dari penglihatan saja atau biasa disebut media pandang agar seseorang dapat memahami materi tersebut. Materi yang diharuskan menggunakan gambar bisa dengan media visual, dan media ini juga dapat menarik peserta didik karena mudah diingat. Contohnya e-book ABC, flashcard, bingkai film, peta, poster.

c. Media audio visual

Menurut Putri et al. (2022), media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur auditif (mendengar) dan unsur visual (melihat).

Dengan adanya kombinasi suara dan gambar, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Penggunaan media audio visual juga dapat membantu memperjelas penyampaian materi sehingga siswa lebih paham dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Contoh media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah televisi, video, dan film.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Ketiga jenis media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.

D. Media Pembelajaran Monopoli

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli merupakan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti proses belajar (Ardhani et al., 2021). Selain itu, dalam penelitian dan pengembangan ini, media monopoli berfungsi sebagai alat bantu bagi guru yang berupa permainan, di mana monopoli sudah dikenal oleh anak-anak baik di perkotaan maupun pedesaan, sehingga saat pelajaran dimasukkan ke dalam permainan tersebut, anak-anak akan tertarik untuk mengikuti proses belajar. Tetapi tidak seperti alat permainan monopoli standar, perbedaannya akan ditunjukkan dengan menggunakan benner, yang mencegah tampilannya menjadi tidak udah sobek. Tujuan permainan ini adalah

mendapatkan bintang sebanyak mungkin dari setiap petak yang dapat diakses. Diharapkan media monopoli yang telah disiapkan dapat membantu pembelajaran mata pelajaran IPAS, khususnya pakaian adat, yang selama ini sering diajarkan melalui buku. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media monopoli adalah permainan yang dibuat untuk membantu pendidik dalam tugas belajar mengajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memfasilitasi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Ulfaeni et al. (2017) media yang berkaitan dengan permainan Monopoli berkontribusi pada pengembangan lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan menyenangkan. Monopoli merupakan permainan klasik yang telah dikenal oleh sebagian besar siswa sehingga penerapannya dalam pembelajaran relatif mudah. Penggunaan media permainan monopoli di dalam kelas bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Ashari et al. (2024) menjelaskan bahwa selama pembelajaran menggunakan media permainan monopoli, siswa belajar secara berkelompok, aktif berdiskusi, bertukar pendapat, serta membangun pemahaman bersama terhadap materi pembelajaran. Selain itu, permainan monopoli yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi. Sejalan dengan hal tersebut, Mahesti & Koeswanti (2021) menyatakan bahwa permainan monopoli sangat ideal digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena mudah dimainkan dan mampu mendukung proses pembelajaran siswa.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli

Dalam proses pembelajaran, seorang guru akan menyiapkan dan menguji media permainan monopoli sebelum digunakan oleh siswa. Media permainan monopoli memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Menurut Lestari et al. (2021), menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan yang berkaitan dengan media permainan monopoli, antara lain sebagai berikut:

Kelebihan media permainan monopoli yaitu:

- a. Dibuat dengan semenarik mungkin,
- b. Meningkatkan minat untuk belajar siswa,
- c. Memperkuat ikatan kebersamaan antaranggota kelompok.

Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran monopoli memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada satu mata pelajaran saja dan belum bersifat tematik,
- b. Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama,
- c. Media permainan monopoli tidak cocok digunakan untuk anak yang lebih menyukai belajar dengan mendengarkan musik atau suara.

2. Langkah-langkah Permainan Monopoli

Langkah-langkah permainan monopoli dalam penelitian ini disusun oleh peneliti dan disesuaikan dengan karakteristik materi Seperti Apakah Budaya Daerahku? (bagian dari Daerahku Kebanggaanku) serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun langkah-langkah permainan sebagai berikut:

- a. Pertama, semua bidak ditaroh di kotak start semua. Perwakilan kelompok hompimpa dengan kelompok lainnya, yang menang boleh menjalankan bidak sesuai dengan angka yang keluar pada dadu dan diteruskan oleh kelompok selanjutnya.
- b. Kedua, jika bidak berada pada kotak gambar warisan budaya maka peserta akan mendapatkan soal yang akan dijawab oleh peserta yang mendapatkan tugas tersebut dan akan mendapatkan reward 1 bintang.
- c. Ketiga, jika bidak berhenti di kotak bintang maka peserta akan mendapatkan 3 bintang.
- d. Keempat, jika bidak berada di kotak granat maka peserta diperbolehkan mengambil bintang kelompok lain sebanyak 2 bintang.
- e. Kelima, jika bidak berada pada kotak gambar menyanyi maka semua anggota wajib menyanyikan 1 lagu daerah.
- f. Keenam, jika bidak berada di kotak finish maka 1 kelompok mendapatkan 5 bintang dan reward dari guru.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif penerapan model Pembelajaran *Discovery Learning* yang didukung oleh Media Monopoli terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V di sekolah dasar. Berikut ini beberapa penelitian yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam studi ini, di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aliyyah et al. (2021) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD pada materi magnet. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap siklus, (2) terjadi peningkatan signifikan hasil belajar siswa dari pra siklus sebesar 40,62% menjadi 75% pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 87,5% pada siklus II sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan sebesar 80%. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil karena penggunaan media video pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media video pembelajaran pada penelitian terdahulu mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Terdapat persamaan dan perbedaan antara studi sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaannya terletak pada fokus peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA/IPAS. Perbedaannya adalah pada model pembelajaran dan media yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan media video pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aisya (2025) dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Dengan Media Monopoli Tiga Dimensi Terhadap

Kemampuan Berpikir Kritis IPAS” Berdasarkan hasil uji *paired sample test* diperoleh nilai 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah treatment model *Discovery Learning* dengan media monopoli tiga dimensi selama 3 kali pertemuan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis IPAS dan pengaruh yang signifikan dari model tersebut; hal ini terlihat dari persentase setiap indikator kemampuan berpikir kritis IPAS yang meningkat dari pretest (analisis 29,20%, pemecahan masalah 31,33%, penjelasan 21,20%, menyimpulkan 38,50%, evaluasi 23,70%) ke postes kelas eksperimen (analisis 75,20%, pemecahan masalah 59,12%, penjelasan 55,30%, menyimpulkan 60,12%, evaluasi 62,25%), sehingga dibuktikan bahwa model *Discovery Learning* dengan media monopoli tiga dimensi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis IPAS siswa. Dengan demikian, data tersebut memperlihatkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dengan media monopoli tiga dimensi pada penelitian terdahulu juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terdapat kesamaan dan perbedaan antara studi sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaannya terletak pada penggunaan model *Discovery Learning* dan media monopoli dalam pembelajaran IPAS. Perbedaannya adalah pada tujuan hasil yang diukur; penelitian sebelumnya memfokuskan pada kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

F. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar khususnya pada kelas V sering kali masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Banyak guru tetap memusatkan pembelajaran pada metode ceramah dan penugasan buku teks sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi secara pasif. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS secara mendalam, kurang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, serta kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Situasi ini pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

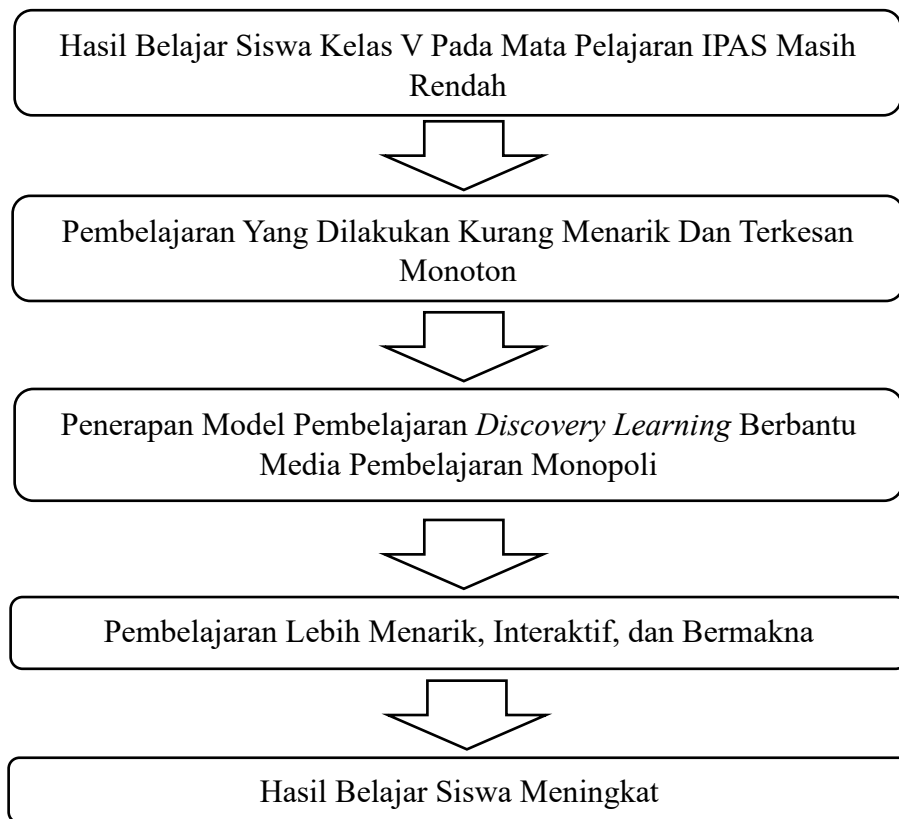
Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mampu mendorong siswa berpikir kritis serta memahami konsep secara lebih bermakna. Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan permasalahan ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses menemukan konsep atau prinsip melalui kegiatan penyelidikan, observasi, dan refleksi. Dalam penerapan model ini, siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan secara bertahap dilatih untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, memproses informasi, serta menyimpulkan hasil belajarnya sendiri.

Agar proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* lebih menarik dan kontekstual bagi siswa kelas V, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang relevan dan interaktif, seperti media monopoli. Media monopoli dirancang dengan materi yang disesuaikan dengan kompetensi IPAS sehingga siswa dapat mengeksplorasi konsep-konsep pelajaran melalui permainan yang menyenangkan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa terhadap materi pembelajaran, memupuk interaksi antarsiswa, serta mendorong mereka untuk belajar secara aktif. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi dan mampu memahami materi IPAS secara lebih mendalam.

Melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dibantu dengan media monopoli, diharapkan proses pembelajaran IPAS menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain melalui keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Sementara itu, media pembelajaran monopoli yang dirancang sesuai dengan kompetensi IPAS diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan memahami materi secara lebih mendalam. Dengan penggabungan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media monopoli

ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan kontekstual, tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori, Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang kebenarannya belum terbukti dan masih perlu diuji melalui penelitian (Junaedi & Wahab, 2023). Dalam penelitian, asumsi atau prediksi akan diuji secara empiris, jika data yang dikumpulkan bertentangan dengan hipotesis, maka hipotesis tersebut dapat dianggap tidak benar. Karena memandu proses penelitian untuk memverifikasi kebenaran dan ketepatan hipotesis yang diajukan, hipotesis merupakan hal yang krusial dalam metodologi penelitian.

Rumusan hipotesis berikut ini dapat dibuat berdasarkan kerangka berpikir penelitian.

Ha : Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.

H0 : Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media monopoli tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS.