

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN
DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN LKPD INTERAKTIF PADA
SISWA KELAS VI SD NEGERI BANYUURIP 1 TURI**

Nanik Haryati¹, Sudaryanto², Dede Dian³

¹SD Negeri Banyuurip 1

²Universitas Ahmad Dahlan

³SD Muhammadiyah Condongcatur

Email coresponden: nanikh2105@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif pada Siswa kelas VI SD Negeri Banyuurip 1 Turi Sleman. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah siswa kelas VI SD Negeri Banyuurip 1 Turi Sleman yang berjumlah 25 siswa. Desain PTK menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM siswa dari kegiatan pra tindakan dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 40%, pada siklus I sebesar 68%, sedangkan pada siklus II sebesar 82%. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra tindakan sebesar 71,64, siklus I sebesar 76,24, sedangkan pada siklus II sebesar 78,36. Begitu juga motivasi siswa dari siklus I juga mengalami kenaikan pada siklus II. Dari siklus I rata-rata indikator motivasi 20% pada siklus II menjadi 46%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Motivasi, Hasil Belajar, IPA, Discovery learning, LKPD Interaktif*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah menyebar di Indonesia semenjak Januari 2020. Pandemi Covid-19 menyebabkan seluruh kegiatan terganggu, tidak terkecuali kegiatan dalam bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran di sekolah terpaksa ditiadakan sejak Maret 2020. Pembelajaran tatap muka di sekolah diganti dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau belajar dari rumah (BDR). Berdasarkan instruksi dan keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Pelajaran 2020/2021 dan tahun akademik 2020/2021 di masa Pandemi Covid-19, SD Negeri Banyuurip 1

Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta juga menyelenggarakan PJJ/ BDR untuk siswa tahun pelajaran 2020/2021.

Selama PJJ/ BDR kegiatan pembelajaran siswa didampingi oleh wali murid masing-masing. Sehingga peran wali, selain sebagai orang tua juga sebagai guru bagi anak-anaknya. Dalam membimbing putra-putrinya, orang tua mendapat pengarahan dari guru. Seiring berjalannya waktu kendala dalam belajar muncul. Dilihat dari segi hasil belajar tes kognitif, terumata pada mata pelajaran IPA rendah. Dari 25 siswa hanya 10 siswa yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Selain itu, motivasi siswa dalam belajar juga mulai nampak menurun, hal ini ditunjukkan dengan menurunnya jumlah siswa yang mengirim tugas tepat waktu, keaktifan bertanya kepada guru mulai berkurang, dan banyak wali yang mengeluh bahwa anaknya sulit diajak belajar.

Donald (Hamalik, 2003:158) berpendapat motivasi adalah perubahan suatu energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Sardiman (2005:75) berpendapat bahwa motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu.

Agar hasil belajar siswa optimal, maka perlu adanya motivasi. Perlu diketahui bahwa motivasi berkaitan dengan suatu tujuan. Berdasarkan hal tersebut, ada tiga fungsi motivasi, yaitu: pertama, motivasi mendorong manusia untuk berbuat. Sehingga, motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Kedua, motivasi menentukan arah perbuatan, yakni mengarahkan ke tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. Ketiga, motivasi menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan. Motivasi membantu seseorang untuk menentukan prioritas suatu tindakan yang dapat mendukung tercapainya apa yang diharapkan. Sehingga seseorang cenderung akan mengabaikan hal yang tidak berguna dalam pencapaian harapan atau tujuan. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain ponsel atau membaca komik, sebab tidak selaras dan berguna dalam mencapai tujuannya.

Selain itu, motivasi juga dapat menjadi pendorong suatu usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang akan melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Keberadaan motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang dilakukan dengan tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat menghasilkan prestasi yang baik. Tingkat motivasi seorang siswa akan mempengaruhi tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Bagi siswa, motivasi dapat membantu mengembangkan aktivitas, mengarahkan serta memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2009:2). Jika pengertian ini dihubungkan dengan perbuatan belajar, maka perbuatan belajar terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku pada

berbagai aspek, diantaranya pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2009:4).

Istilah belajar dan mengajar merupakan dua istilah yang berbeda. Akan tetapi, keduanya memiliki kaitan yang sangat erat karena merupakan suatu proses dalam pembelajaran. Keduanya saling memiliki hubungan timbal balik dan saling menunjang. Telah banyak ahli yang mendefinisikan istilah mengajar ditinjau dari sudut pandang masing-masing. Setiap pandangan yang dikemukakan ahli, akan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Smith dalam Sanjaya (2006:96) mengemukakan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan (*teaching is imparting knowledge or skill*).

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar dapat dipahami tentang makna hasil belajar. Makna hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa menyangkut tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007: 39), yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Dalam penelitian ini hasil belajar yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar pada ranah kognitif, mata pelajaran IPA.

IPA berasal dari kata sains yang berarti alam. Sains menurut Suyoso (1998:23) merupakan “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”. Menurut Abdullah (1998:18), IPA merupakan “pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain”.

Mengamati kenyataan tersebut, peneliti merasakan perlu dilakukan suatu upaya pembaharuan dalam pembelajaran tematik terutama pada mata pelajaran IPA di kelas VI SD Negeri Banyuurip 1. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif. Dalam pembelajaran ini siswa menemukan sendiri konsep yang dipelajari dengan panduan LKPD Interaktif. Penerapan metode *discovery* berbantuan KPD Interaktif mengarahkan siswa aktif untuk memperoleh pengetahuan sehingga materi pelajaran lebih bermakna melalui konstruksi secara mandiri dari siswa. Dengan begitu diharapkan motivasi belajar siswa meningkat dan diikuti dengan hasil belajar siswa yang turut meningkat. Menyadari akan manfaat model *Discovery* yang belum diterapkan secara optimal pada pembelajaran di kelas VI SD Negeri Banyuurip 1, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa Kelas VI pada muatan pelajaran IPA selama pembelajaran daring. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA di Masa Pandemi dengan *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif pada Siswa Kelas VI SD Negeri Banyuurip 1 Kapanewon Turi”.

Metode *Discovery* adalah suatu prosedur mengajar yang menitikberatkan belajar secara individual yang memanipulasi objek, dan eksperimentasi suatu konsep. Metode *Discovery* juga merupakan suatu tipe pengajaran yang meliputi metode yang mendesain untuk memajukan rentang yang luas dari belajar aktif, berorientasi pada proses, membimbing diri sendiri, inkuiri, dan metode belajar reflektif. Subroto (2002:192) mengemukakan bahwa metode *Discovery* adalah metode pembelajaran dimana siswa yang berperan untuk

melakukan penemuan. Langkah-langkah pembelajaran dengan model *Discovery* berbantuan LKPD Interaktif adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery*

Langkah	Perilaku
1) Pemberian rangsangan (stimulation);	- Memberikan rangsangan berupa pertanyaan atau tujuan yang akan dicapai
2) Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement);	- Melakukan Tanya jawab serta mengidentifikasi masalah, dan mengorganisir langkah penyelesaian bersama siswa
3) Pengumpulan data (data collection);	- Siswa melakukan percobaan
4) Pengolahan data (data processing);	- Siswa mengolah data dengan menjawab pertanyaan awal
5) Pembuktian (verification); dan	- Siswa mengomunikasikan hasil percobaan bersama dan saling koreksi
6) Menarik simpulan/generalisasi (generalization).	- Mengomunikasikan hasil penemuan dan menarik kesimpulan bersama sesuai konsep dasar

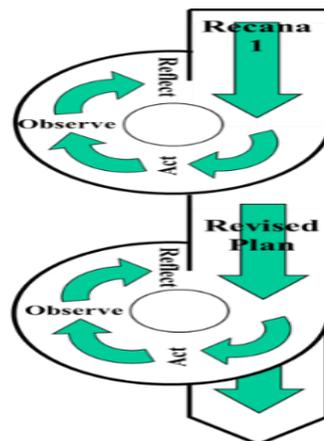
Ada dua macam model pembelajaran *Discovery* (penemuan) yaitu: penemuan murni dan penemuan terarah. Model pembelajaran penemuan murni yaitu model pembelajaran penemuan yang tanpa ada petunjuk atau arahan, berbanding terbalik dengan model penemuan terarah. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *Discovery* terarah dengan berbantuan LKPD Interaktif.

Trianto (2010: 111) berpendapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah panduan peserta didik yang digunakan siswa untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan aspek lain dalam pembelajaran yang berbentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. Sedangkan menurut Depdiknas (2008: 13), LKPD (*student worksheet*) adalah lembaran- lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, biasanya berbentuk petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, di mana tugas itu mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapainya. Penggunaan LKPD Interaktif berkaitan dengan pelaksanaan PJJ dalam jaringan sehingga siswa dapat mendapatkan tambahan wawasan yang lebih luas dan menarik, serta sebagai medium perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima.

METODE PENELITIAN

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus: Perencanaan, pelaksanaan tindakan, Observasi, Refleksi.



Gambar 1. Bagan Penelitian

Siklus I

Perencanaan

Pertama, menyusun RPP dan perangkat pembelajaran termasuk LKPD Interaktif. Kedua, menyiapkan perangkat penelitian: lembar observasi motivasi belajar, soal IPA

Pelaksanaan tindakan

Melakukan tindakan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan platform *Zoom Cloud Meeting*, dan *Google Classroom*.

Observasi

Melakukan pengamatan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA dibandingkan dengan ketika menggunakan Aplikasi WA tanpa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif.

Refleksi

Pertama, mengkaji persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. kedua, mengevaluasi persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. ketiga, membuat daftar permasalahan yang terjadi pada persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. keempat, membuat perencanaan tindak lanjut untuk perbaikan pembelajaran siklus II.

Siklus II

Perencanaan

Pertama, menyusun RPP dan perangkat pembelajaran termasuk LKPD Interaktif. Kedua, menyiapkan perangkat penelitian: lembar observasi motivasi belajar, soal IPA untuk mengukur hasil belajar IPA.

Pelaksanaan tindakan

Melakukan tindakan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan platform *Zoom Cloud Meeting*, dan *Google Classroom*.

Observasi

Melakukan pengamatan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA dibandingkan dengan ketika menggunakan Aplikasi WA tanpa model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interkatif.

Refleksi

Pertama, mengkaji persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. Kedua, mengevaluasi persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. Ketiga, membuat daftar permasalahan yang terjadi pada persiapan, proses dan hasil pembelajaran siklus I. Keempat, membuat analisis data dari siklus II.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Banyuurip 1 pada semester gasal tahun pelajaran 2020/ 2021 sebanyak 25 anak yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 10 anak dan siswa perempuan sebanyak 15 anak.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA pada siswa Kelas VI SD Negeri Banyuurip 1.

Metode Pengambilan Data

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Observasi

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi terhadap motivasi belajar siswa dengan mengamati aktivitas siswa dan guru dalam setiap siklus yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan sebelum tindakan dan setelah tindakan.

Tes

Di samping menggunakan teknik observasi, pengumpulan data juga menggunakan teknik tes untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar siswa mempengaruhi hasil belajar siswa baik secara individual maupun klasikal, khususnya pada muatan pelajaran IPA. Dalam penelitian ini terbagi menjadi dua siklus, pada siklus 1 tes dilakukan setelah dilakukan tindakan. Hasil tes setelah tindakan dibandingkan dengan hasil tes sebelum ada tindakan. Sedangkan untuk siklus 2 tes dilakukan setelah tindakan diukur atau dibandingkan dengan tes hasil siklus 1.

Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa RPP, lembar pengamatan, lembar evaluasi, dan daftar nilai siswa.

Kriteria Ketuntasan Tindakan

Untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif, maka ditetapkan indikator pencapaian keberhasilan sebagai berikut : Pertama, sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode *discovery*, menurut peneliti motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih rendah. Terbukti dengan tingkat keaktifan siswa rendah dan hasil belajar 80% kurang dari KKM. Kedua, setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *discovery*, diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA meningkat. Sehingga hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 80% mencapai KKM yang ditentukan yaitu nilai 75.

Analisis Data

Teknik Analisis Interaktif

Dalam menganalisa data mengenai motivasi siswa, peneliti menggunakan model analisis interaktif. Menurut Miles dan Huberman (1992 : 16) dalam model analisis interaktif terdapat tiga komponen yang saling berkaitan, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Teknis Analisis Diskriptif Komparatif

Dalam menyusun dan menganalisis data hasil tes formatif, peneliti menggunakan teknis analisis diskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil tes formatif antar siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Refleksi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan dalam pembelajaran IPA, siswa kurang bersemangat dan cenderung tidak memperhatikan, hasil belajarnya rendah. Hasil dari observasi awal ini diperoleh informasi mengenai masalah yang terjadi, yaitu : Pertama, pembelajaran di rumah sejauh ini masih menggunakan Aplikasi WhatsApp. Kedua, siswa pasif dan jarang mengirim tugas. Ketiga, motivasi belajar siswa rendah. Keempat, hasil belajar IPA rendah, 10 siswa atau 40% dari 25 siswa yang mencapai KKM. Kelima, interaksi guru dan siswa kurang, karena di masa pandemi. Keenam, dari 25 anak di kelas VI, yang rajin konsultasi sekitar 10 anak saja. Ketujuh, siswa merasa bosan mengerjakan tugas di rumah. Kedelapan, 15 siswa memiliki HP sendiri akan tetapi kontrol orang tua kurang. Kesembilan, wali murid banyak yang bekerja menjadi pekerja (buruh). Hanya 10 siswa yang mendapat pengawasan dari orang tua (Ibu) karena Ibu ada di rumah sebagai IRT.

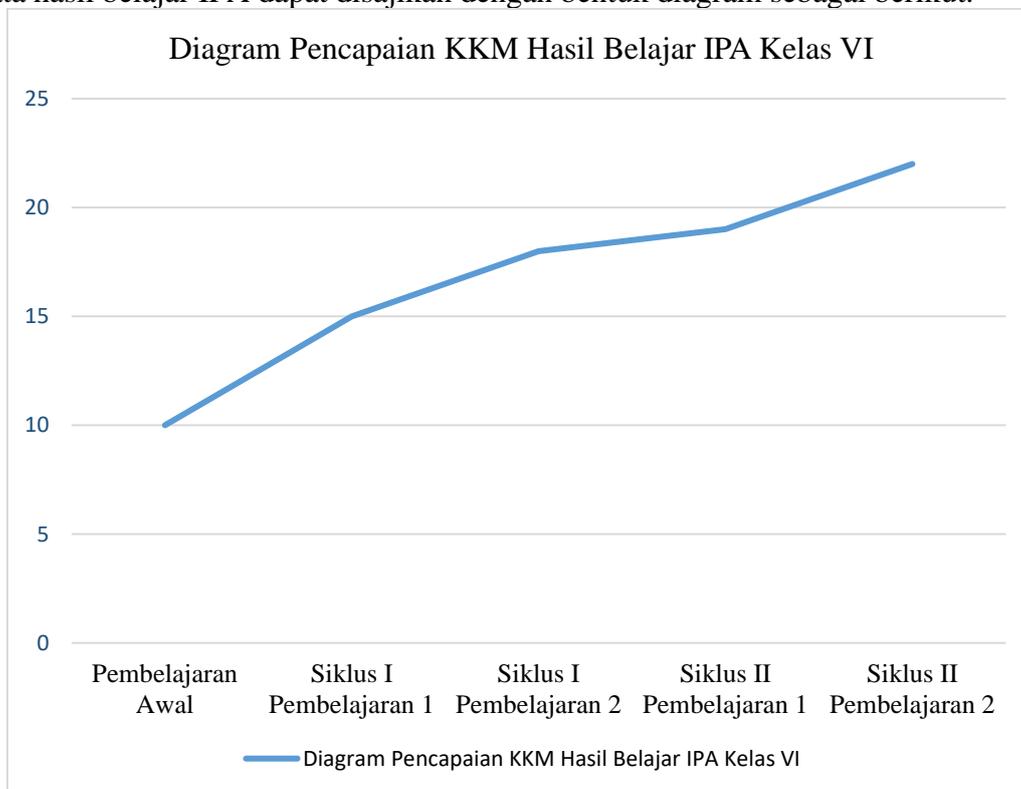
Data Hasil Belajar IPA

Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Untuk Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 2 November 2020. Kemudian pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 4 November 2020. Untuk Siklus II, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 9 November 2020. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 11 November 2020. Pada siklus I dan II diperoleh data Hasil Belajar berupa daftar nilai IPA dan hasil ukur motivasi belajar IPA sebagai berikut. Daftar Nilai IPA dapat dituliskan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI

No	Pembelajaran	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa Yang Mencapai KKM	Prosentase
1.	Pembelajaran awal	71,64	10	40%
2.	Siklus I			
	a. Pembelajaran 1	74,32	15	
	b. Pembelajaran 2	76,24	18	66%
3.	Siklus II			
	a. Pembelajaran 1	76,48	19	
	b. Pembelajaran 2	78,36	22	82%

Data hasil belajar IPA dapat disajikan dengan bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Belajar IPA Kelas VI

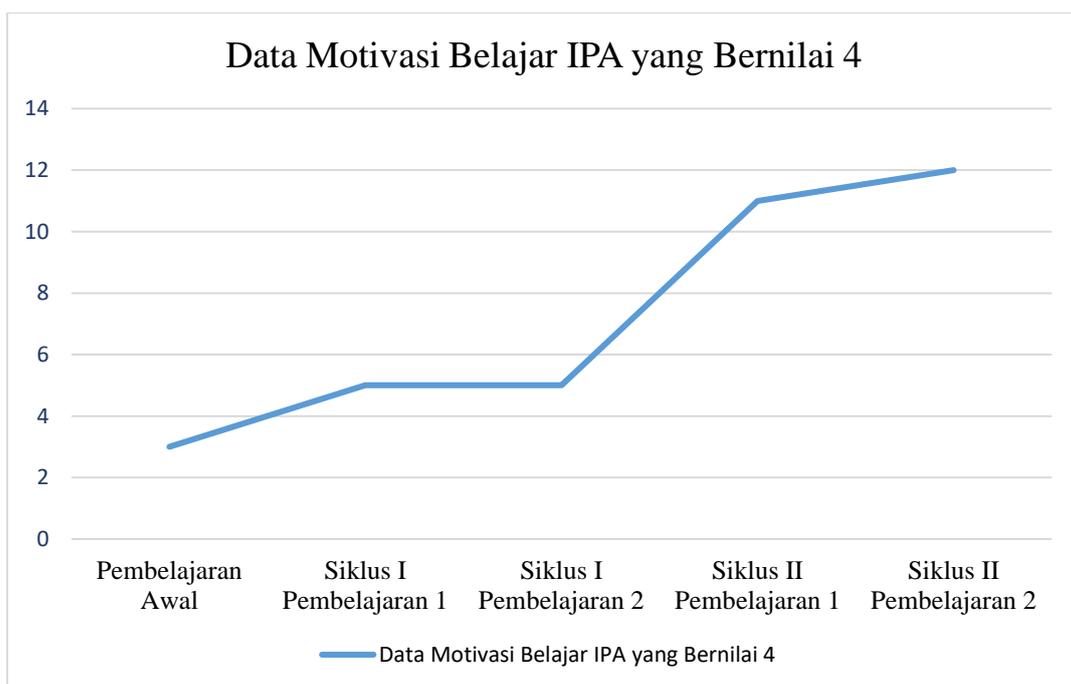
Data Motivasi Belajar IPA

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran awal, serta pada siklus I pertemuan ke-1, siklus I pertemuan ke- 2, siklus II pertemuan ke-1, dan siklus II pertemuan ke-2 didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 3. Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VI

NO	PEMBELAJARAN	MODUS	Jumlah Siswa yang motivasinya Tinggi (Nilai 4)	PROSENTASE Motivasi Belajar
1.	Pembelajaran awal	1	3	12%
2.	Siklus I			
	a. Pembelajaran 1	2	5	
	b. Pembelajaran 2	3	5	20%
3.	Siklus II			
	a. Pembelajaran 1	4	11	
	b. Pembelajaran 2	4	12	46%

Data motivasi belajar IPA dapat disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 3. Motivasi Belajar IPA Kelas VI

Pembahasan

Pembelajaran Awal

Hasil belajar IPA pada pembelajaran awal terlihat nilai rata-rata yang dicapai 71,64 dan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 10 anak (40%). Pada kegiatan pembelajaran awal, siswa memiliki motivasi yang sebagian besar (modus) adalah kategori nilai 1 yang berarti masih banyak siswa yang menunjukkan 1 indikator motivasi belajar. Tingkat prosentase motivasi belajar siswa sebesar 12%. Hasil pengamatan motivasi belajar yang menunjukkan 1 indikator sebanyak 9 siswa, yang menunjukkan 2 indikator sebanyak 7 siswa, yang menunjukkan 3 indikator sebanyak 6 siswa, dan yang menunjukkan 4 indikator sebanyak 3 siswa.

Siklus I

Hasil belajar IPA pada siklus I pembelajaran 1 terlihat nilai rata-rata yang dicapai 74,32 dan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 15 anak. Nilai rata-rata dalam pembelajaran 2 adalah 76,24 dan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 18 anak. Dapat dihitung untuk kenaikan nilai siswa yang mencapai KKM pada siklus I sebesar 66%. Pada kegiatan Siklus I Pembelajaran 1, siswa memiliki motivasi yang sebagian besar (modus) adalah kategori nilai 2 yang berarti masih banyak siswa yang menunjukkan 2 indikator motivasi belajar yaitu sebanyak 9 siswa. Sedangkan 1 siswa masih menunjukkan 1 indikator motivasi. Kemudian yang menunjukkan 3 indikator sebanyak 9 siswa, dan yang menunjukkan 4 indikator sebanyak 5 siswa. Selanjutnya pada pertemuan kedua, hasil pengamatan motivasi belajar siswa menunjukkan sebanyak 10 siswa telah menunjukkan 3 indikator. Kemudian yang menunjukkan 1 indikator sebanyak 1 siswa, yang menunjukkan 2 indikator sebanyak 9 siswa, yang menunjukkan 3 indikator sebanyak 10 siswa, dan yang menunjukkan 4 indikator sebanyak 5 siswa. Tingkat prosentase motivasi belajar siswa pada siklus I ini sebesar 20%.

Siklus II

Hasil belajar IPA pada siklus II pembelajaran 1 terlihat nilai rata-rata yang dicapai 76,48 dan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 19 anak. Nilai rata-rata pada pembelajaran 2 adalah 78,36 dan jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 22 anak. Dapat dihitung untuk kenaikan nilai siswa yang mencapai KKM pada siklus kedua sebesar 82%. Sedangkan untuk motivasi belajar IPA, pada kegiatan Siklus II Pembelajaran 1, siswa memiliki motivasi yang sebagian besar (modus) adalah kategori nilai 4. Banyak siswa yang menunjukkan 4 indikator motivasi belajar yaitu sebanyak 11 siswa. Sedangkan sebanyak 10 siswa telah menunjukkan 3 indikator. Hasil pengamatan motivasi belajar pada pertemuan kedua menunjukkan sebanyak 0 siswa atau tidak ada siswa yang menunjukkan 1 indikator. Sedangkan yang menunjukkan 2 indikator sebanyak 3 siswa, yang menunjukkan 3 indikator sebanyak 10 siswa, dan yang menunjukkan 4 indikator sebanyak 11 siswa. Sedangkan hasil pengamatan motivasi belajar pada pertemuan kedua yang menunjukkan 1 indikator sebanyak 0 atau tidak ada. Sedangkan yang menunjukkan 2 indikator sebanyak 3 siswa, yang menunjukkan 3 indikator sebanyak 10 siswa, dan yang menunjukkan 4 indikator sebanyak 12 siswa. Tingkat prosentase motivasi belajar siswa pada siklus II ini sebesar 46%.

Hasil perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II bertahap mengalami kenaikan yang dapat dikatakan signifikan. Hal ini terbukti dengan semakin naiknya motivasi belajar IPA siswa kelas VI dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif. Selain motivasi, hasil belajar IPA siswa kelas VI juga meningkat dari kondisi awal kemudian ke siklus I dan ke siklus II. Peningkatan hasil belajar diduga karena peserta didik lebih tertarik dalam belajar karena pembelajaran yang menantang dan mengasyikan melalui pembelajaran daring sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa yang tinggi sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:56) bahwa untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap apa yang dipelajarinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri Banyuurip 1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan penggunaan Model *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan simpulan hasil penelitian terdapat beberapa hal yang sebaiknya dilakukan guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kelas, yaitu: 1) Guru dapat meningkatkan kemampuan dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar pada masa pandemi. 2) Model Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa SD di masa pandemi. 3) *Discovery Learning* berbantuan LKPD Interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk melakukan pembelajaran mata pelajaran yang lain di masa pandemi, dan 4) Siswa hendaknya mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, meski tidak bertatap muka langsung dengan guru agar dapat memahami materi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aly, Abdullah dan Eny Rahma. (1998). Ilmu Alamiah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Haris, Abdul dan Asep Jihad. (2009). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hartini, S. (2019). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Peserta Didik: Studi di SDN Karangpucung 04 dan SDN Karangpucung 05 Kabupaten Cilacap. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 3(1), 71-76.
- K. Brahim, Theresia. (2007). Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Melalui Pendekatan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar". *Jurnal pendidikan penabur* no 09 tahun ke 6 hlmn 4.
- Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 01/KB/2020, Nomor 516 Tahun 2020, Nomor HK.03.01/Menkes/363/2020, Nomor 440-882 Tahun 2020 tentang Panduan

Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Pelajaran 2020/ 2021 dan tahun akademik 2020/ 2021 di masa Pandemi Covid-19.

- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru. Jakarta: UIP.
- Prasetyawan, H., & Supriyanto, A. (2016). GUIDANCE AND COUNSELING COMPREHENSIF PROGRAM IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION BASED ON DEVELOPMENTAL TASK. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(3), 95-103.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Irdasari, W. N., Miftahul, A., Oktapiana, S., & Mumpuni, S. D. (2020). Teacher professional quality: Counselling services with technology in Pandemic Covid-19. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 10(2), 176-189.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Suryo, subroto. (2002). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyoso, Suharto, dan Sujoko. (1998). Ilmu Alamiah Dasar. Yogyakarta : IKIP.
- Trianto. (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.