

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ruswianti¹, Yoni Hermawan², Astri Srigustini³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Jawa Barat

e-mail: 192165059@student.unsil.ac.id

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Kelas yang dipilih menjadi sampel penelitian yaitu kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Data diperoleh melalui tes yaitu berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen (2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol (3) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan model *discovery learning* berbantuan media Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Canva, *Discovery Learning*, Hasil Belajar.

Abstract

The research was motivated by the low learning outcomes of grade X social studies students at SMA Negeri 1 Cihaurbeuti for the 2022/2023 academic year. This study aims to see the effect of Canva's media-assisted discovery learning model to improve student learning outcomes. The research method used is an experimental method with a quasi-experimental design in the form of nonequivalent control group design. The study population is all students of class XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti for the 2023/2024 academic year. The sampling technique used is purposive sampling. The classes selected as research samples are class XI IPS 4 as an experimental class and class XI IPS 2 as a control class. Data is obtained through tests, namely in the form of pretest and posttest. The results showed that: (1) There were differences in student learning outcomes in the experimental class (2) There were differences in student learning outcomes in the control class (3) There were differences in student learning outcomes between the experimental class and the control class. So the conclusion of this study is that the use of Canva's media-assisted discovery learning model can improve student learning outcomes

Keywords: Canva, *Discovery Learning*, *Learning Outcomes*.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang no 20 Tahun 2004, Pendidikan bermakna sebagai suatu usaha sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tanpa adanya pendidikan seseorang sulit mengembangkan potensi diri yang dimilikinya secara optimal baik itu dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa tujuan pendidikan nasional

yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pemerintah mengupayakannya melalui beberapa cara dan kebijakan. Salah satunya yaitu melalui lembaga pendidikan. Selain itu, pemerintah juga membuat kebijakan wajib belajar 12 tahun yang diharapkan agar negara memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan globalisasi. Adapun pendidikan erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya ialah proses interaksi dua arah yang melibatkan komunikasi antara guru dengan peserta didik. Namun pada prosesnya, pembelajaran tidak selalu berjalan lancar, masalah pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (*teacher center learning*) dan penggunaan model pembelajaran yang belum sepenuhnya diterapkan oleh guru sehingga proses pembelajarannya hanya terpusat pada guru serta pembelajaran kurang melibatkan peserta didik untuk aktif. Ketika permasalahan tersebut masih membayangi pada saat proses pembelajaran, itu akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada kelas X IPS SMAN 1 Cihaurbeuti ditunjukkan dengan data Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil kelas X IPS SMAN 1 Cihaurbeuti yang memperoleh rata-rata sebesar 39,6. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut masih tergolong sangat rendah, bahkan nilai tertinggi yang dicapai oleh peserta didik belum dapat menyentuh nilai KKM. Adapun faktor penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik dipicu dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan strategi mengajar guru yang kurang dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan adanya perubahan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif sehingga mampu merangsang kreativitas peserta didik dan melatih kepekaan terhadap pembelajaran yang akhirnya akan berdampak pada hasil belajar. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *discovery learning*. Dengan model pembelajaran ini maka ruang gerak berpikir peserta didik akan bebas sehingga dapat berdampak terhadap perkembangan hasil belajarnya. Kemudian strategi selanjutnya pendidik dapat menggunakan bantuan dalam proses pembelajaran berupa media Canva agar pemahaman peserta didik mengenai konsep materi yang mereka temukan melalui proses diskusi dan pencarian materi menjadi lebih kuat menempel dalam ingatan.

Discovery menurut Echols & Shadily (1996) berasal dari kata "to discover" yang memiliki arti menemukan, mengetahui. Menurut Jerome Bruner (Maskun dan Rachmedita, 2018:88) *discovery learning* merupakan sebuah model pengajaran yang dirancang dengan tujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah kehidupan sehari-hari, yang memusatkan pada pentingnya membantu peserta didik memahami struktur ataupun ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan peserta didik yang terlibat aktif dalam proses belajar dan kepercayaan bahwa pembelajaran yang sejati terjadi melalui penemuan pribadi. Model pembelajaran *discovery* mengacu pada pembelajaran yang terjadi pada saat peserta didik terlibat dalam pengalaman dan percobaan, dimanapun nantinya mereka mendapatkan pengetahuan dan konsepnya sendiri. Menurut Hamalik model pembelajaran *discovery* menekankan pada pentingnya pemahaman suatu konsep melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini menekankan pada pembentukan pengetahuan peserta didik dari pengalamannya selama proses pembelajaran. Adapun sintak model *discovery learning* menurut Syah (Ahmad Yani dan Ruhimat (2018:69) ada 6 (enam) yaitu: 1) *stimulation*; 2) *problem statement*; 3) *data collection*; 4) *data processing*; 5) *verification*; 6) *generalization*. Sejalan dengan pendapat Syah, Kemendikbud (2013) juga mengemukakan ada 6 (enam) langkah atau prosedur model *discovery learning* yaitu: 1) pemberian rangsangan; 2) pernyataan/identifikasi Masalah; 3) pengumpulan data; 4) pengolahan data; 5) pembuktian; 6) menarik simpulan/generalisasi. Canva menurut Kharissidqi dkk (2022:110) merupakan sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang dapat digunakan untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Adapun terdapat beberapa kelebihan Canva menurut Kharissidqi dkk (2022:110-111) yaitu: 1) Memudahkan pengguna dalam membuat desain yang dibutuhkan; 2) Memudahkan pengguna

dalam membuat desain yang menarik; 3) Mudah dijangkau, karena dapat diakses melalui smartphone, iped, maupun pc. Kemudian dapat digunakan melalui aplikasi atau via website. Canva dijadikan media pembelajaran bertujuan agar pemahaman peserta didik mengenai konsep materi yang telah ditemukan melalui diskusi dapat lebih kuat menempel dalam ingatan. Penerapan model *Discovery Learning* sejalan dengan teori Konstruktivisme Lev Vygotsky. Dimana Vygotsky dalam Arsyad (2021:39) mengemukakan bahwa teori ini memusatkan pada *assisted-discovery* atau hakikat sosiokultural dari pembelajaran. Hal ini berarti bahwa belajar bagi peserta didik dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisik. Ketika peserta didik menghadapi pengalaman baru yang membingungkan, mereka akan berusaha untuk mengatasi kebingungannya dengan cara berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Pada saat berdiskusi maka terjadi interaksi antar peserta didik. Dari proses interaksi tersebut, peserta didik akan saling bertukar pikiran terkait permasalahan yang sedang dihadapi sehingga mereka mampu untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan dengan baik. Penggunaan model yang tepat, dan media yang dapat mendukung penuh terhadap model yang digunakan dirasa mampu membawa perubahan terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. W. Winkel (Guanabara dkk 2020:7) mendefinisikan hasil belajar sebagai keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk prestasi belajar yang dinyatakan dalam angka, seperti nilai ujian atau tes. Sementara itu, menurut Sudjana (Guanabara dkk. 2020:7) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Definisi dari Sudjana ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, melainkan juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik yang dapat dilihat dari kemampuan peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar. Oleh karena itu, dalam menilai hasil belajar peserta didik, perlu memperhatikan berbagai aspek kemampuan yang dimiliki peserta didik dan bukan hanya aspek kognitif saja. Hal ini sejalan dengan indikator hasil belajar yang dikemukakan Bloom (1956) yang mana hasil belajar dibedakan kedalam tiga ranah/domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian, indikator tersebut dilakukan revisi oleh Anderson dkk (2001) pada domain kognitif. Adapun domain kognitif terdiri dari enam dimensi/level: 1) menghafal; 2) memahami; 3) mengaplikasikan; 4) menganalisis; 5) mengevaluasi; 6) membuat. Kemudian domain afektif meliputi lima dimensi/level: 1) penerimaan; 2) respon; 3) penilaian; 4) organisasi; 5) karakterisasi. Selanjutnya pada domain psikomotorik terdiri dari lima dimensi/level, yaitu: 1) imitasi; 2) manipulasi; 3) presisi; 4) artikulasi; 5) naturalisasi. Selain itu, Gagne (Purwoko, 2015:3-7) mengemukakan terdapat lima macam hasil belajar atau kapabilitas yang terdiri dari tiga kapabilitas kognitif, satu kapabilitas afektif dan satu kapabilitas psikomotorik. Adapun kategori kapabilitas hasil belajar menurut Gagne: 1) *verbal information*; 2) *intellectual skills*; 3) *cognitive strategies*; 4) *attitude*; 5) *motor skills*. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media canva untuk meningkatkan hasil belajar melalui kegiatan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi".

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu: 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Canva di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?; 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir? 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Canva pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen yang merupakan bagian dari pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2019:72) diartikan

sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Metode eksperimen dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari satu perlakuan yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dilakukan di kelas eksperimen dan penerapan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang berarti kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Populasi penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2023/2024 sebanyak 166 orang. Sampel dipilih berdasarkan teknik *sampling purposive*. Sugiyono (2019:85) mengatakan bahwa, *sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. pertimbangan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari nilai peserta didik ketika pelaksanaan PAS (Penilaian Akhir Semester). Sampel yang akan digunakan pada penelitian adalah kelas XI IPS 2 dan Kelas XI IPS 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu melalui tes (*pretest* dan *posttest*) dan non tes (observasi). Instrumen penelitian ini yaitu berupa soal tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 30 soal dengan aspek kognif yang diukur disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator hasil belajar sesuai dengan materi yang digunakan. Kemudian untuk teknik analisis data yaitu dengan melakukan uji analisis prasyarat dan uji hipotesis dengan bantuan *software IBM SPSS* versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji *Paired Sample T-test*

Uji *paired samples t-test* atau uji *t* sampel berpasangan menurut Duwi Priyatno (2017:202) digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan. Dalam penelitian ini, uji *paired samples t-test* digunakan untuk mengukur perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah adanya perlakuan yang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji *paired sample t-test*, yaitu:

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji *Paired Sample T-test*

Data	Mean	T	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> Eksperimen	35,27	-29,32	0,000
<i>Posttest</i> Eksperimen	80,30		

Sumber: Data penelitian diolah 2023

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan rata-rata nilai pada pengukuran awal (*pretest*) dengan nilai pengukuran akhir (*posttest*) yaitu sebesar 35,27 menjadi 80,30 ini berarti bahwa nilai pada pengukuran akhir (*posttest*) lebih tinggi dibandingkan nilai pada pengukuran awal (*pretest*). Selain itu, tabel diatas juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, dengan demikian nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media Canva di kelas eksperimen pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).

Uji *Paired Sample T-test*

Uji *paired samples t-test* atau uji *t* sampel berpasangan menurut Duwi Priyatno (2017:202) digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan. Dalam penelitian ini, uji *paired samples t-test* digunakan untuk mengukur perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah adanya perlakuan yang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji *paired sample t-test*, yaitu:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Paired Sample T-test

Data	Mean	T	Sig. (2-tailed)
Pretest Eksperimen	35,52	-21,30	0,000
Posttest Eksperimen	72,44		

Sumber: Data penelitian diolah 2023

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan rata-rata nilai dari pengukuran awal (*pretest*) dengan nilai pengukuran akhir (*posttest*) yaitu sebesar 35,53 menjadi 72,44 ini berarti bahwa nilai pengukuran akhir (*posttest*) lebih tinggi dibandingkan nilai pada saat pengukuran awal (*pretest*). Selain itu, tabel diatas juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, dengan demikian nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).

Uji Independent Sample T-test

Uji beda dua rata-rata menurut Duwi Priyatno (2017:193) digunakan untuk menguji dua rata-rata dari dua kelompok data yang independen. Dalam penelitian ini, Uji *independent samples t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media canva dan yang tidak mendapat perlakuan (model pembelajaran konvensional). Adapun hasil uji *independent sample t-test*, yaitu:

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Paired Sample T-test

Data	Mean	Mean Difference	T	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	80,30	7.85882	2.764	0,008
Kontrol	72,44		2.768	0,007

Sumber: Data penelitian diolah 2023

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pengukuran akhir (*posttest*) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Canva yaitu sebesar 80,30. Sedangkan untuk kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional (pembelajaran langsung) adalah sebesar 72,44. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, tabel diatas juga menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* kelas eksperimen sebesar 0,008 dan kelas kontrol sebesar 0,007 nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Canva dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional setelah perlakuan.

Proses Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Model *Discovery Learning* berbantuan Media Canva di Kelas Eksperimen pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Canva di kelas eksperimen pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) yang mengalami kenaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putu Gede Oki Artawan dkk (2020); Adenirwati Gulo (2022); dan Abidah Dwi Rahmi Satiti (2020) yang menyatakan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Sebelum diterapkan model *discovery learning*, di kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model konvensional. Peserta didik menilai bahwa pembelajaran yang menggunakan model konvensional bersifat monoton. Monoton disini yaitu proses pembelajaran hanya bersifat satu arah dan peserta didik hanya fokus pada penjelasan guru sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan menjadi pasif. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang bisa membangkitkan gairah belajar peserta didik agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model *discovery learning* berbantuan media Canva. Model dan media ini dipilih karena pada penerapannya, peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat memecahkan masalah secara individu maupun kelompok sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga bertanggung jawab mencari informasi mengenai materi yang sedang dibahas pada pertemuan saat itu dan harus memproses informasi tersebut kedalam media Canva sebagai bahan untuk presentasi.

Berdasarkan fakta dilapangan, pada pertemuan pertama peserta didik diberikan soal *pretest* sebanyak 30 butir soal yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terkait materi yang belum dipelajari yaitu tentang materi Pendapatan Nasional. Kemudian pada pertemuan kedua mulai diberikan perlakuan yaitu berupa model *Discovery Learning* di kelas eksperimen yang dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali perlakuan yaitu pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat. Pada setiap perlakuan, peserta didik dibagi menjadi 6 (enam) kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 (lima) orang. Pada perlakuan pertama, setiap kelompok mencari informasi-informasi yang relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Data yang diperoleh kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk media canva untuk kemudian di presentasikan dan kelompok lain menyimak. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, peserta didik dibebaskan untuk aktif bertanya kepada kelompok yang sedang presentasi sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan tidak monoton. Pada perlakuan pertama, peserta didik masih dalam proses penyesuaian sehingga peneliti perlu berperan aktif sebagai fasilitator untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik, kemudian memantau kemajuan proses pengumpulan informasi dan pengolahan informasi. Pertemuan ketiga peserta didik kembali diberikan perlakuan berupa model *Discovery Learning* berbantuan media Canva. Pada perlakuan kedua ini, peserta didik sudah mulai menyesuaikan diri dengan model dan media yang sedang diberlakukan kepada mereka, sehingga peserta didik sudah mulai menikmati proses pembelajaran. Begitu juga dengan perlakuan ketiga, peserta didik sudah mulai terbiasa aktif berdiskusi saat mengumpulkan informasi terkait materi, membuat media untuk presentasi dan sudah terbiasa bertanya dengan aktif ketika kelompok lain sedang presentasi.

Setelah selesai diberi perlakuan, peserta didik kemudian diberikan soal *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir setelah diberikan perlakuan. Secara keseluruhan, pada saat *posttest* nilai peserta didik mengalami peningkatan dengan kategori tinggi sehingga hal tersebut membuktikan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media Canva yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 4 pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan adanya hasil observasi yang menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam aspek afektif dan psikomotorik menjadi berkembang. Aspek afektif disini memuat beberapa indikator yaitu sikap jujur, tanggung jawab, bekerjasama, disiplin dan keaktifan sudah mengalami perkembangan yang dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata predikatnya yaitu A. Selain itu aspek yang berkaitan dengan keterampilan (psikomotorik) juga mengalami perkembangan. Aspek ini berkenaan dengan beberapa indikator yaitu keterampilan berbicara, wawasan, kerapian, dan kreativitas yang memperoleh hasil rata-rata dari setiap indikator berpredikat B.

Penerapan model *Discovery Learning* sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa belajar dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Ketika peserta didik menghadapi pengalaman baru yang membingungkan, mereka akan berusaha untuk mengatasi kebingungannya dengan cara berdiskusi dengan teman satu kelompoknya.

Pada saat berinteraksi, peserta didik akan saling bertukar pikiran terkait permasalahan yang sedang dihadapi sehingga mereka mampu untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan dengan baik.

Proses Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol pada Pengukuran Awal (*Pretest*) dan Pengukuran Akhir (*Posttest*)

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukurang akhir (*posttest*) yang mengalami peningkatan. Sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional, peserta didik diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap materi pendapatan nasional yang belum dipelajari. Setelah dilakukan *pretest*, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik rendah, hal ini dapat dilihat dari perolehan skor dan nilai yang rendah, maka untuk selanjutnya dilakukan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Adapun model pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Guru disana biasanya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru. Kemudian, ketika selesai menyampaikan materi, guru memberikan soal latihan kepada peserta didik, maka model pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah model pembelajaran langsung.

Model pembelajaran langsung ini merupakan model yang dirancang untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan yang deklaratif dan pengetahuan prosedural, sehingga pada setiap pembelajaran guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang sedang dibahas, kemudian setelah itu peserta didik diberikan soal sebagai bentuk latihan. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat, pada pertemuan terakhir dilakukan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik terkait penguasaan materi. Dari hasil *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar mereka meningkat dalam kategori sedang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Multasyam dkk (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X SMA Handayani Sungguminasa meningkat dalam kategori sedang setelah diterapkan model pembelajaran langsung. Selain itu, penelitian Komang Wiwik Supartini (2021) jungan memperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran *direct learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pengamatan langsung oleh peneliti, pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung tidak semua peserta didik dapat fokus mendengarkan penjelasan/pemaparan materi dari awal sampai akhir. Selain itu, dari media yang digunakan yaitu papan tulis dan spidol menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan sulit meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hal itu, model pembelajaran konvensional yang dilaksanakan di kelas XI IPS 2 dapat terlaksana dengan baik apabila peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar dan diperlukan kesiapan agar peserta didik mampu mendengarkan penjelasan materi dengan baik. Kemudian diperlukan media pembelajaran untuk membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran.

Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik antara Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Canva dengan Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 cihaurbeuti, dari kedua kelas yang diteliti yaitu kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang berbeda secara keseluruhan pada kedua kelas tersebut, namun kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Canva menunjukkan hasil belajar

yang lebih baik daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional (pembelajaran langsung). Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional (pembelajaran langsung) peserta didik cenderung pasif karena selama proses pembelajaran peserta didik hanya fokus pada materi yang disampaikan oleh guru (peneliti). Sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran baik itu dalam proses mencari informasi, mengolah informasi, pada saat proses diskusi dengan teman satu kelompoknya.

Kemudian untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan analisis statistik untuk membuktikan hipotesis penelitian. Uji statistik yang dilakukan adalah uji *independent sample t-test* yang memperoleh hasil bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka itu berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Canva dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional (pembelajaran langsung) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat dari nilai rata-rata pengukuran akhir (*posttest*) yang telah dilakukan. Rata-rata nilai pengukuran akhir (*posttest*) kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Canva lebih besar dibandingkan nilai rata-rata pengukuran akhir (*posttest*) kelas kontrol yang menggunakan model konvensional (pembelajaran langsung). Maka dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model konvensional.

Hal tersebut dikarenakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media Canva peserta didik diberikan suatu permasalahan yang membuat peserta didik kebingungan dan perlahan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya secara optimal melalui keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran *Discovery Learning* ditambah dengan penggunaan media yang interaktif ini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena merupakan model pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi peserta didik.

Selain peningkatan hasil belajar yang dilihat dari aspek kognitif, peserta didik pada kelas eksperimen juga mengalami perkembangan hasil belajar pada aspek afektif dan psikomotorik. Hal ini didasari dengan penggunaan model *Discovery Learning* yang membebaskan peserta didik untuk mencari sendiri pemahamannya tanpa terbatas hanya dari pemaparan guru saja sehingga hasil belajar pada aspek yang lain pun ikut berkembang. Perkembangan aspek afektif dan psikomotorik peserta didik diperkuat dengan adanya hasil observasi yang telah dilakukan oleh observer yang memperoleh hasil bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada aspek afektif yaitu pada predikat A dan rata-rata hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotorik yaitu pada predikat B. Kemudian respon yang ditunjukkan oleh peserta didik terkait model *Discovery Learning* berbantuan media Canva cenderung baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa. 1). Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media canva pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). 2). Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). 3). Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media canva dengan peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Saran untuk penelitian selanjutnya, penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media Canva dapat menjadi rujukan apabila ingin melakukan penelitian yang sejenis dan peneliti selanjutnya dapat

menggunakan media Canva dengan fitur yang lain selain yang digunakan oleh penelitian ini yaitu fitur poster, infografis, dan video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. 11th ed. ed. Pipih Latifah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Prosedur Penelitian*. 15th ed. Jakarta: PT Rineksa Cipta.
- Arsyad, M. 2021. *Teori Belajar Dan Peran Guru Pada Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*. 1st ed. ed. Saiyidah Mahtari. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Artawan, Putu Gede Oki, Nyoman Kusmaryatni, and Dw. Ny. Sudana. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3(3): 452.
- Damayanti, Alfina, and Maryanti Setyaningsih. 2022. "Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(4): 5653–60.
- Darmina. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta didik Kelas Xii Ipa 2 Sma Negeri 8 Pekanbaru Tp. 2016 / 2017." *Journal of Chemical Information and Modeling* 21(2): 1689–99. [https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance Notebook 2.6 Smoke.pdf](https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance%20Notebook%202.6%20Smoke.pdf).
- Fitriani, Wiyatul. 2015. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana Di SMK Negeri 2 Temanggung." *Journal Unnes* 2(1): 6–12.
- Guanabara, Editora, Koogan Ltda, Editora Guanabara, and Koogan Ltda. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Peserta didik*. 1st ed. Pusat penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Publikasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar et al. 2022. "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif." *Indonesian Journal of Education And Humanity* 2(4): 108–13.
- Kompri. 2017. *BELAJAR; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. 1st ed. Yogyakarta: media akademi.
- Marlina, Leni, and Solehun. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong." *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 2(1): 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>.
- Maskun, and Valensy Rachmedita. 2018. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. 1st ed. yogyakarta: graha ilmu.
- Melly, Mukarramah. 2020. "Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Orphanet Journal of Rare Diseases* 21(1): 1–9.
- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. 1st ed. ed. Ratih Indah Utami. Yogyakarta: ANDI.
- Purwoko. 2015. "Teori Belajar Gagne." *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD* 7(1): 1–14. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625.
- Setiyowati, Pipin, and Vertika Panggayuh. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol Terhadap Hasil Belajar Smk Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018." *Joeict (Jurnal of Education and Information Communication Technology)* 3(1): 12–21. <https://jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/694>.
- Silalahi, Ulber. 2018. *Metodologi Analisis Data Dan Interpretasi Hasil*. 1st ed. ed. Nurul Falah

- Atif. Bandung: PT Reflika Aditama.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 27th ed. Bandung: alfabeta.
- Susanti, Lidia. 2019. *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Trianto. 2015. *MODEL PEMBALAJARAN TERPADU : Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. 1st ed. ed. Fatna Yustianti. Jakarta: bumi aksara.
- Wagiran. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori Dan Implementasi*. 1st ed. Yogyakarta: deepublish.
- www.kemendikbud.go.id
- Yani, Ahmad, and Mamat Ruhimat. 2018. *Teori Dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. 1st ed. ed. Rachmi. Bandung: Refika Aditama.