EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Yang Diintegrasikan dengan Model Experiental Learning Berbasis Google Meet untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di UPT SDN 060932

Siti Qomariah[1], Predi Ari Repi[2], Misra Nova Dayantri[3], Radhinal Abdullah[4], Tri Abdi Syahputra[5] Wahyuddin Nur Nasution[6]
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara[123456]
siti0331234028@uinsu.ac.id[1] ,predi0331234011@uinsu.ac.id[2],
misra0331234057@uinsu.ac.id[3] radhinal0331234001@uinsu.ac.id[4] ,
abdi0331234024@uinsu.ac.id[5] , wahyudinnst70@gmail.com[6]

ABSTRACT

The teaching of Fiqh at UPT SDN 060932 still relies on one-way lecture methods, resulting in passive students, low learning motivation, and suboptimal learning outcomes. The lack of technological innovation in learning, especially in online learning, exacerbates this situation. This study employs the Research and Development method according to Sugiyono, using the Borg & Gall model, to develop a Discovery Learning model integrated with Experiential Learning based on Google Meet. The results show that this model is effective in improving student learning outcomes, as evidenced by an average formative test score of 91, which exceeds the minimum passing grade (75). The development of this model is recommended to be continued to encourage more active and skilled students, and further research is needed to explore its potential in enhancing the quality of Fiqh learning.
Keywords: *Discovery Learning, Google Meet, Fiqh learning*

ABSTRAK

Pembelajaran Fikih di UPT SDN 060932 masih menggunakan metode ceramah satu arah, sehingga siswa kurang aktif, motivasi belajar rendah, dan hasil belajar belum optimal. Minimnya inovasi teknologi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring, memperburuk kondisi ini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development menurut Sugiyono, dengan model Borg & Gall, untuk mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan *Experiential Learning* berbasis Google Meet. Hasil menunjukkan bahwa model ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan nilai rata-rata tes formatif siswa mencapai 91, di atas KKM (75). Pengembangan model ini direkomendasikan untuk terus dilakukan agar siswa lebih aktif dan terampil, serta penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi potensi peningkatan kualitas pembelajaran Fikih.
Kata Kunci: Discovery Learning, Google Meet, Pembelajaran Fikih

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing, dan berakhlak mulia. Dalam dunia pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar, upaya peningkatan keterampilan siswa menjadi salah satu fokus utama yang perlu diperhatikan. Pada mata pelajaran Fikih, keterampilan siswa tidak hanya mencakup penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga kemampuan untuk mengaplikasikan nilai-nilai dan konsep yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam realitas pelaksanaan pembelajaran, terdapat berbagai kendala yang menghambat tercapainya tujuan tersebut.

Hasil observasi di UPT SDN 060932 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Fikih masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat pembelajaran dan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa, serta kurangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan penerapan nilai-nilai Fikih. Selain itu, banyak siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah, sehingga hasil belajar mereka belum mencapai standar yang diharapkan. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran daring yang semakin relevan di era pascapandemi COVID-19.

Pandemi COVID-19 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk di UPT SDN 060932. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, harus beradaptasi dengan model pembelajaran daring. Namun, transisi ini tidak selalu berjalan mulus. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa penggunaan platform pembelajaran seperti Google Meet masih terbatas pada penyampaian materi secara monoton, tanpa melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, pembelajaran daring sering kali hanya menjadi formalitas tanpa memberikan dampak signifikan pada perkembangan keterampilan siswa.

Di sisi lain, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang besar bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan *Experiential Learning* berbasis Google Meet. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam proses eksplorasi dan penemuan konsep, dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemandirian belajar siswa. Sementara itu, *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung, di mana siswa belajar melalui praktik dan refleksi terhadap pengalaman tersebut. Integrasi kedua model ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, relevan, dan mampu memenuhi kebutuhan siswa di era digital.

Pengembangan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan *Experiential Learning* berbasis Google Meet juga relevan dengan tuntutan

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

kurikulum yang mengedepankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Dalam konteks mata pelajaran Fikih, model ini dapat membantu siswa untuk tidak hanya memahami konsep-konsep dasar seperti hukum-hukum ibadah, muamalah, dan akhlak, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemanfaatan Google Meet sebagai media pembelajaran memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa untuk tetap terhubung dan berinteraksi secara efektif, meskipun dalam pembelajaran daring.

Lebih lanjut, penerapan model ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, siswa dapat merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Guru, sebagai fasilitator, memiliki peran penting dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti simulasi, diskusi kelompok, studi kasus, dan proyek kolaboratif. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif siswa, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional mereka.

Dalam konteks UPT SDN 060932, pengembangan model pembelajaran ini memiliki potensi besar untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Proses perancangan model harus melibatkan analisis kebutuhan siswa dan guru, serta uji coba untuk memastikan efektivitasnya. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran ini juga menjadi faktor kunci keberhasilan. Dengan dukungan yang tepat, model ini dapat menjadi inovasi yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan *Experiential Learning* berbasis Google Meet dalam meningkatkan keterampilan siswa pada mata pelajaran Fikih di UPT SDN 060932. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

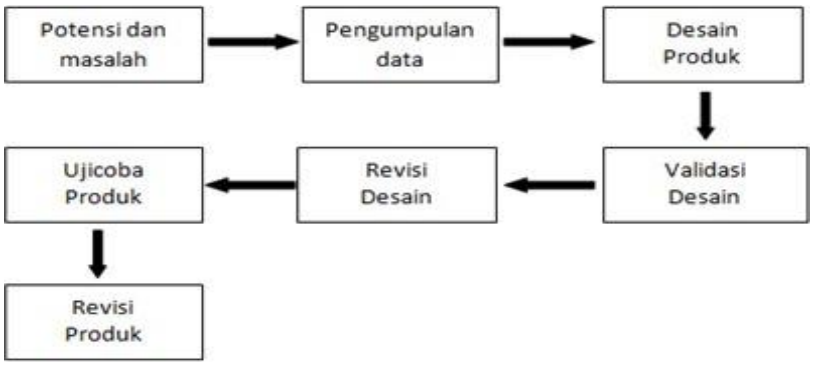
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat. Model penelitian yang digunakan adalah *Borg & Gall* Sugiyono

Menurut Sukmadinata (dalam Ningsih 2013: 61), dalam penelitian dan pengembangan dapat dihentikan sampai dihasil *draft final*, tanpa pengujian hasil. Hasil atau dampak dari penerapan model sudah ada, baik pada uji terbatas maupun uji coba lebih luas karena selama pelaksanaan pembelajaran ada tugas-

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

tugas yang dilakukan siswa juga dilakukan tes akhir setiap pokok bahasan, hasil penilaian tugas dan tes akhir tiap pokok bahasan bisa dipandang sebagai hasil atau dampak dari penerapan model. Selain itu peneliti juga menyesuaikan pada karakteristik, keterbatasan waktu, tenaga serta biaya. Adapun langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Modifikasi Model Pengembangan Borg & Gall

Menurut Sugiyono desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung di uji coba dulu, tetapi harus dibuat dulu menjadi barang". Setelah produk dinilai layak oleh ahli media dan ahli materi maka selanjutnya dilakukan uji pengguna terbatas yaitu siswa yang merupakan pengguna dari produk yang dikembangkan. Penelitian ini penulis melakukan uji coba produk di UPT SDN 060932, dengan membagi menjadi 5 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang beragama Islam berjumlah 10 siswa, dengan teknik penentuan sampel menggunakan *purposive sampling* atau pemilihan subjek penelelitian berdasarkan pilihan langsung dari guru yang bersangkutan dikarenakan alasan tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengukuran dan teknik dokumentasi, dengan alat pengumpuldata berupa angket.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode statistik. Sugiyono mengemukakan bahwa "Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau mengkaji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal, karena datanya kuantitatif, maka analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Sedangkan dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagaisumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (*triangulasi*), dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya jenuh".

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran atau komentar dari ahli materi dan media sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian para ahli dari masing-masing aspek yang

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

mengacu pada skala Guttman (Tabel 1) dan skor angket tanggapan siswa yang mengacu pada skala Likert (Tabel 2).

Tabel 1. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Tabel 2. Skala Likert

Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Untuk analisis data pada rumusan masalah pertama, data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian ahli dianalisis dengan menghitung persentase menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sugiyono (dalam Prasetyo, 2015: 184).

$$K=\frac{F}{N\ x\ I\ x\ R}\ X\ 100\ \%$$

Keterangan :

K = kelayakan media

F = jumlah jawaban responden N = skor tertinggi
I = jumlah item

R = jumlah responden

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Dari persentase yang telah didapat kemudian akan dikategorikan menjadi skala kualitas sesuai dengan rentang skala Guttman seperti yang disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rentang Skala Guttman

Persentase (%)	Kategori
0 – 20	Sangat Lemah / Sangat Tidak Layak
21 – 40	Lemah / Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Baik / Layak
81 – 100	Sangat Baik / Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dianggap sebagai kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan selama proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah elemen atau pola perencanaan yang berfungsi sebagai kerangka untuk melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Ini juga dapat digunakan sebagai tutorial atau untuk mengeksplorasi sumber belajar baru. Secara umum, model pembelajaran adalah jenis pembelajaran yang ditunjukkan dari awal hingga akhir dan disampaikan dengan cara yang unik oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai wadah atau kerangka untuk menerapkan strategi, metode, atau metodologi pembelajaran.

Model pembelajaran sangat penting untuk pelaksanaan proses pembelajaran yang tepat. Guru dapat menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil dari pembelajaran siswa mereka. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menentukan teknik sistematis untuk mengorganisir pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.[1]Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi perancang instruksional dan guru saat mereka menerapkan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mewakili prosedur secara metodis dalam menyusun pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.[2]

[1] Triyanto. *Model Pembelajaran Terpadu*. *(*Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013). hal. 52.
[2] Wisudawati Sulistiowati. *Metodelogi Pembelajaran IPA.* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015). hal. 45.

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran memiliki ciri khusus, antara lain:[3]

1) Memiliki fase-fase pembelajaran yang digunakan sepanjang proses pembelajaran.
2) Memiliki sistem sosial: Selama proses pembelajaran, sistem sosial terbentuk melalui interaksi antara siswa dan guru.
3) Menggunakan konsep reaksi, guru harus mampu memantau, merencanakan, menangkap jawaban siswa, dan memperhatikan siswa selama proses pembelajaran.
4) Memiliki sistem pendukung, yang mencakup sumber daya pembelajaran yang akan digunakan, media pembelajaran, dan fasilitas serta infrastruktur yang harus tersedia agar proses pembelajaran dapat berlangsung.
5) Memiliki efek instruksional atau dampak pembelajaran, dalam melaksanakan proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai pertama-tama diidentifikasi, dampak pembelajaran adalah sejauh mana tujuan pembelajaran ini akan tercapai jika evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran.
6) Memiliki efek pembinaan, proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran tertentu akan menghasilkan efek pendamping tertentu, yang diharapkan dapat membentuk nilai-nilai karakter yang ada pada siswa.

Adupun Ciri-ciri dari model pembelajaran adalah: [4]

a. Para pencipta model pembelajaran menciptakan kerangka kerja yang rasional, teoretis, dan logis.
b. Menetapkan kerangka konseptual yang kuat untuk tujuan pembelajaran, 3) Mengembangkan praktik pengajaran yang efektif untuk implementasi model yang sukses.
c. Lingkungan belajar yang sesuai diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan kualitas yang dinyatakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dikembangkan menggunakan pendekatan ilmiah dan prosedur yang metodis.[5]

Perkembangan model pembelajaran telah menghasilkan munculnya banyak model, dan kualitas model pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

[3] J. Mirdad. *Model-model pembelajaran* (*empat rumpun model pembelajaran).* Jurnal Sakinah, 2(1), 2020, hal.14–23

[4] Mawikere, M. C. S. *Model-Model Pembelajaran EDULEAD :* Journal of Christian Education and Leadership, 3(1), hal. 133–139.

[5] A.Sudrajat. *Pengertian pendekatan*, *strategi*, *metode*, *teknik*, *taktik*, *dan model pembelajaran. Online*, (2008). hal. 1–6.

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

1) Melibatkan komponen intelektual dan emosional siswa melalui kegiatan seperti mengalami, mengevaluasi, bertindak, dan mengembangkan sikap.
2) Keterlibatan aktif dan kreatif siswa dalam pelaksanaan paradigma pembelajaran.
3) Guru berperan sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator untuk kegiatan pendidikan siswa.
4) Penerapan berbagai metodologi, alat, dan bahan pembelajaran.

Jika model pembelajaran menunjukkan fitur-fitur yang disebutkan di atas, model tersebut dapat dianggap sebagai model pembelajaran yang baik. Sebaliknya, jika model pembelajaran gagal memenuhi kriteria ini, model tersebut disebut tidak valid.

Sebuah model adalah abstraksi dari realitas atau representasi dari peristiwa atau sistem yang rumit menggunakan narasi, matematika, gambar, dan simbol-simbol lainnya. Dengan demikian, sebuah model pada dasarnya terkait dengan desain yang dapat digunakan untuk menerjemahkan apa pun dalam kenyataan menjadi sesuatu yang lebih praktis. Model yang baik membantu pengguna dalam memahami dan mengerti suatu proses secara mendasar.Model pembelajaran dianggap memainkan peran strategis dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran karena mereka bekerja dengan mempertimbangkan tuntutan siswa.

Akibatnya, guru harus menyampaikan konten dengan akurat sambil tetap menjaga minat siswa. Sebaliknya, siswa diharapkan untuk tertarik dan terus mengikuti pengajaran dengan harapan rasa ingin tahu mereka akan tetap ada. Beberapa model pembelajaran yang telah dieksplorasi secara luas melalui berbagai studi berusaha untuk mempromosikan kolaborasi antara akademisi dan siswa guna membangun hubungan positif, mengembangkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kemampuan akademis melalui kegiatan kelompok atau individu.

2. Pengertian *discovery learning*

Pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah metode pendidikan yang berorientasi pada inkuiri, di mana siswa didorong untuk menemukan informasi dan memahami konsep melalui eksplorasi aktif. Metode ini memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri, mengajukan pertanyaan, serta mencari jawaban dengan bimbingan minimal dari guru. Pendekatan ini mengacu pada teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Selain itu, pembelajaran penemuan sering dikaitkan dengan metode pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) atau pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*), yang sangat relevan dengan kebutuhan abad ke-2.

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Pembelajaran ini menekankan pada proses eksplorasi, berpikir kritis, dan refleksi terhadap apa yang ditemukan, sehingga memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman mendalam dan keterampilan belajar sepanjang hayat. Kombinasi teknologi dan metode ini juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa, memungkinkan mereka untuk lebih memahami konteks pembelajaran melalui pengalaman langsung. Dikenal dengan model *discovery learning*, metode pembelajaran ini ditemukan oleh psikolog Jerome Bruner pada tahun 1961. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Discovery Learning* memiliki satu tujuan, yaitu agar siswa dapat secara mandiri memperoleh informasi baru dalam proses pembelajaran.

Situasi belajar dan kondisi belajar, belajar melalui penemuan tidak lepas dari dukungan dan bimbingan peserta didik oleh guru. Pembelajaran penemuan terbimbing adalah bentuk pembelajaran aktif yang menggabungkan bantuan dari seorang fasilitator atau pemandu dengan aktivitas eksplorasi yang dilakukan siswa. Dalam metode ini, siswa didorong untuk menemukan fakta, hubungan, atau solusi dengan bimbingan yang dirancang untuk membantu mereka mengarahkan pemahaman dan menyelesaikan masalah. Istilah "penemuan" berasal dari bahasa Latin *discooperire*, yang berarti mengungkapkan atau menemukan sesuatu untuk pertama kalinya.

Pembelajaran ini berakar pada prinsip bahwa siswa belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif, menggunakan pemikiran kritis untuk memahami materi baru. Proses pembelajaran melibatkan eksplorasi objek, diskusi kelompok, manipulasi konsep, dan eksperimen yang memungkinkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pemahaman sebelumnya. Pendekatan ini sering digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), pembelajaran berbasis simulasi, dan pembelajaran berbasis kasus, yang meskipun memiliki kesamaan, tetap berbeda dalam implementasi dan fokusnya.

Penekanan pada penemuan mandiri yang dibimbing, metode ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan analitis, kreativitas, dan pemecahan masalah pada siswa, menjadikannya relevan dalam pendidikan abad ke-21. Karakteristik *Discovery Learning* Pembelajaran berbasis penemuan biasanya ditandai dengan memiliki bimbingan guru yang minimal, penjelasan guru yang lebih sedikit, pemecahan masalah dengan banyak solusi, penggunaan materi langsung, pengulangan dan hafalan yang minimal. Ada beberapa komponen penting yang diperlukan untuk pembelajaran berbasis penemuan yang berhasil, yang meliputi hal-hal berikut:[6]

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

a. Bimbingan guru yang penekanannya adalah membangun penalaran siswa dan menghubungkannya dengan pengalaman mereka.
b. Budaya kelas di mana ada kesamaan tujuan antara guru dan siswa, di mana keterbukaan pikiran dan dialog didorong.
c. Siswa didorong untuk bertanya, bertanya melalui eksplorasi dan berkolaborasi dengan guru dan teman sebaya.

Tugas dalam pembelajaran penemuan mencakup berbagai aktivitas yang memerlukan keterlibatan kognitif tinggi, seperti mendeteksi pola implisit, merumuskan penjelasan, melakukan simulasi, dan menyelesaikan tugas manual.[7] Metode ini memungkinkan siswa menemukan jawabannya sendiri, bukan menerima informasi secara langsung.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Experiential Learning*

Pengertian model pembelajaran *Experiential Learning* memiliki beberapa pendapat para ahli, ada sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan pembelajaran yang langsung dilakukan oleh peserta didik yang berfokus pada proses pembelajaran dengan mengimplementasi dari pengalaman peserta didik tersebut. Fokus utama sekaligus ciri khas model experientiallearning meliputi pengalaman yang pernah dialami, lingkungan tempat tinggal, danindividu sekitar yang berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
2. Menurut David Kolb dalam buku Muhammad Fathurrohman mengatakan bahwa model *Experiential Learning* adalah proses bagaimana pengetahuan diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman. Pengetahuan diakibatkan oleh kombinasi pemahaman dan mentranformasikan pengalaman.
3. Menurut Abdul Madjid dan Khairurrahman mengatakan Model *Experiential Learning* merupakan suatu model belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Karena pengalaman mempunyai peran utama dalam proses pembelajaran, karena pengalaman dapat digunakan sebagai katalisator untuk menolong siswa mengembangkan kemampuannya dalam proses pembelajaran. Model *Experiential Learning* merupakan proses belajar dimana proses perubahan menggunakan

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber pada dari buku atau guru, tetapi juga bisa dari pengalaman siswa.

Experiential Learning (belajar berdasarkan pengalaman) membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan keadaan nyata, sehingga dengan pengalaman nyata tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. *Experiential Learning* memiliki tiga aspek, yaitu Pengetahuan (konsep, fakta, informasi), Aktivitas (penerapan dalam kegiatan) dan Refleksi (Analisis dampak kegiatan terhadap perkembangan individu).

4. Pengertian Zakat Fitrah

Zakat fitrah adalah zakat yang wajib diberikan oleh setiap Muslim setahun sekali menjelang hari raya Idul Fitri, yang berupa makanan pokok sehari-hari (beras, jagung, dll.) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, zakat fitrah adalah zakat yang diwajibkan diberikan oleh setiap orang Islam pada bulan Ramadan sebagai cara untuk menyucikan diri dan mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas nikmat bulan Ramadan.

Agar fakir miskin dapat merayakan hari raya dengan bahagia, zakat ini membersihkan jiwa dari sifat kikir dan dosa kecil. Zakat fitrah diberikan dalam bentuk bahan makanan pokok, seperti beras, gandum, atau kurma, dengan berat sekitar dua setengah kilogram atau satu sha'. Penyerahan zakat fitrah hendaknya dilakukan sebelum salat Idulfitri agar dapat diterima sebagai zakat, bukan sedeka. Dalil zakat fitrah dapat ditemukan dalam Al-Qur'an dan hadis. Di antaranya adalah:

a. Q.S. Al-Baqarah: 43

"Dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat, dan ruku'lah bersama orang-orang yang ruku'." Ayat ini menjadi dasar umum kewajiban zakat, termasuk zakat fitrah, sebagai bagian dari ibadah yang disyariatkan

b. .Q.S. At-Taubah: 103

"Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka." Ayat ini menjelaskan hikmah zakat sebagai penyucian jiwa dan harta

c. Hadis Riwayat Ibnu Umar

Nabi Muhammad SAW bersabda: "Rasulullah mewajibkan zakat fitrah sebesar satu sha' kurma atau satu sha' gandum atas budak, orang merdeka, laki-laki, perempuan, anak kecil, dan orang dewasa dari kaum Muslimin. Dan beliau memerintahkan agar zakat fitrah ditunaikan sebelum orang-orang keluar untuk melaksanakan shalat Id."

d. Hadis Riwayat Ibnu Abbas

Rasulullah SAW bersabda: "Zakat fitrah diwajibkan untuk menyucikan orang yang berpuasa dari perkataan sia-sia dan kotor, serta memberi makan kepada orang-orang miskin. Barang siapa

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

menunaikannya sebelum shalat Id, maka ia adalah zakat yang diterima, dan barang siapa menunaikannya setelah shalat Id, maka itu hanya dianggap sebagai sedekah biasa." (HR. Abu Dawud dan Ibnu Majah).

Zakat fitrah adalah kewajiban bagi setiap orang yang beragama Islam yang memenuhi beberapa syarat. Pertama, zakat fitrah hanya diwajibkan bagi orang Muslim; orang lain tidak harus melakukannya karena itu adalah ibadah khusus dalam Islam. Kedua, zakat fitrah hanya diwajibkan bagi orang yang merdeka, bukan budak seperti yang dilakukan pada masa lalu. Ketiga, selama hari Idulfitri, seseorang harus membayar zakat fitrah jika dia memiliki harta atau makanan pokok yang mencukupi untuk dirinya dan keluarganya selama satu hari satu malam.

Siapa yang harus membayar zakat fitrah didasarkan pada keuntungan ini. Keempat, persyaratan waktu sangat penting; zakat fitrah harus dibayar dari saat matahari terbenam pada hari terakhir bulan Ramadan hingga sebelum salat Idulfitri. Tidak ada pembayaran untuk orang yang meninggal sebelum waktu tersebut atau yang dilahirkan setelahnya, tidak diwajibkan untuk membayar zakat fitrah. Kadar dan nishab zakat fitrah adalah aturan yang menentukan berapa banyak zakat fitrah yang harus dibayar berdasarkan bahan makanan pokok yang umum dikonsumsi di daerah tertentu.

Zakat fitrah dihitung sebesar satu sha', atau setara dengan sekitar 2,5kilogram hingga 3 kilo gram bahan makanan pokok seperti beras dan gandum, antara lain. Kadar ini mengacu pada hadis Nabi Muhammad SAW yang diriwayatkan oleh Ibnu Umar, yang mengatakan, "*Rasulullah SAW mewajibkan zakat fitrah sebanyak satu sha' kurma atau satu sha' gandum atas setiap Muslim, baik merdeka maupun budak, laki-laki maupun perempuan."* (Sahih Bukhari dan Muslim.) Nishab zakat fitrah dihitung berdasarkan kemampuan memenuhi kebutuhan pokok, bukan harta. Jika seseorang mempunyai kelebihan bahan pokok, maka ia wajib membayar Idul Fitri.

Jika seseorang mempunyai kelebihan bahan pokok untuk dirinya dan keluarganya pada malam Idul Fitri dan pada hari Idul Fitri, maka ia wajib membayar Idul Fitri. Apabila seseorang mempunyai harta lebih dari kebutuhan pokok sehari semalam, maka ia wajib mengeluarkan zakat. Tujuannya agar Zakat Fitra bisa menjadi salah satu bentuk penyucian diri sekaligus membantu masyarakat dhuafa dalam merayakan hari raya dengan baik. Waktu Hari Raya Idul Fitri diatur dengan jelas dalam hukum Islam dan terbagi dalam beberapa periode. Waktu wajib Idul Fitri dimulai saat matahari terbenam pada hari terakhir Ramadhan, menjelang Idul Fitri. Saat itu, puasa menjadi wajib bagi setiap umat Islam yang memenuhi syarat. Namun, karena jadwal pembayaran yang fleksibel, Ramadhan dapat dibayar di muka, yaitu mulai bulan Ramadhan. Namun waktu yang paling utama untuk menunaikan Idul Fitri adalah sebelum salat Idul Fitri.

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Hal ini berdasarkan hadits Ibnu Umar yang menyatakan bahwa Nabi Muhammad SAW memerintahkan pembayaran zakat sebelum orang keluar untuk melaksanakan shalat Ied (Bukhari dan HR Muslim). Zakat dibayarkan setelah salat Idul Fitri, sehingga zakat dianggap hanya sedekah biasa dan bukan zakat fitrah. Dalam hadis riwayat Ibnu Abbas, disebutkan: *"Barang siapa yang menunaikannya sebelum salat, maka ia adalah zakat yang diterima. Dan barang siapa menunaikannya setelah salat, maka itu hanya dianggap sedekah biasa."* (HR. Abu Dawud dan Ibnu Majah).

Oleh karena itu, penting bagi setiap Muslim untuk memperhatikan waktu pelaksanaan zakat fitrah agar sesuai dengan tuntunan syariat. [8]Mustahiq zakat fitrah adalah sekelompok orang yang berhak menerima zakat fitrah menurut hukum Islam. Berdasarkan QS. At-Taubah: 60, mustahiq zakat terdiri dari delapan kelompok, yaitu fakir, fakir miskin, amil zakat, mualaf, riqab (budak yang ingin merdeka), gharim (orang yang terlilit hutang), fi sabilillah (orang yang berjuang dalam masyarakat) jalan Allah) dan Ibnu Sabil (musafir yang kehabisan perbekalan). Namun dalam konteks Idul Fitri, fokus utama penyaluran lebih kepada masyarakat yang membutuhkan dan miskin.

Langkah tersebut bertujuan untuk membantu mereka memenuhi kebutuhan sehari-hari selama libur Idul Fitri, sehingga mereka dapat merasakan kebahagiaan dan kesetaraan sosial pada saat itu. Rasulullah Sawi menegaskan dalam sebuah hadits bahwa Zakat diperlukan untuk memberi makan orang miskin: “Zakat diperlukan untuk mensucikan jiwa orang yang berpuasa, untuk membersihkan kata-kata yang tidak berguna dan kotor, serta untuk memberi makan kepada orang miskin.” (HR. Abu Dawud dan Ibnu Majah). Penyaluran zakat fitrah juga sebaiknya dilakukan di wilayah tempat tinggal muzakki (orang yang membayar zakat), sehingga manfaatnya langsung dirasakan oleh masyarakat sekitar.

Zakat fitrah tidak hanya menjadi bentuk penyucian jiwa bagi muzakki tetapi juga solusi sosial untuk mengurangi kemiskinan dan ketimpangan. [9]Pengelolaan wakaf merupakan aspek penting untuk memastikan penyaluran wakaf tepat sasaran dan konsisten dengan prinsip-prinsip hukum Islam. Pengelolaan ini terdiri dari beberapa tahapan, mulai dari pengumpulan, distribusi, hingga pelaporan. Pada tahap pengumpulan, Zakat biasanya dikumpulkan oleh lembaga Zakat seperti Badan Amil Zakat Nasional (Baznas), Lembaga Zakat (LAZ) atau Komite Zakat di tingkat masjid dan masyarakat. Mekanisme ini memudahkan masyarakat dalam membayar zakat dan menjamin transparansi dalam prosesnya. Lembaga zakat berperan dalam mencatat jumlah zakat yang diterima, baik dalam bentuk tunai maupun sembako seperti beras.

[8] Baznas, T. *Panduan Praktis Zakat Fitrah.* (Jakarta: Badan Amil Zakat Nasional, 2024).
[9] Hasan. *Fiqh Islam.* (Bandung: Pustaka Setia, 2021)

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Pengelolaan zakat fitrah yang efektif juga mencakup penerapan teknologi, seperti aplikasi digital atau sistem pembayaran online, untuk menjangkau lebih banyak muzakki (pembayar zakat) serta mempercepat proses distribusinya. Selain itu, pengelolaan zakat fitrah melibatkan pelaporan yang harus dilakukan oleh lembaga zakat. Lembaga zakat berkewajiban untuk menyajikan laporan yang transparan kepada masyarakat mengenai jumlah zakat yang diterima, bagaimana distribusinya dilakukan, serta dampaknya terhadap mustahiq. Pelaporan ini sangat penting untuk membangun kepercayaan masyarakat dan memastikan akuntabilitas dalam pengelolaan zakat sesuai dengan prinsip syariah.

Manajemen zakat adalah suatu proses sistematis yang dirancang untuk memastikan bahwa pelaksanaan zakat efektif, efisien dan konsisten dengan prinsip-prinsip hukum Islam. Pengelolaan ini meliputi perencanaan, pengumpulan, pendistribusian dan pelaporan. Dalam perencanaannya, lembaga zakat seperti Badan Amir Zakat Nasional (Baznas) dan Lembaga Amir Zakat (LAZ) menentukan strategi pengumpulan dan penyaluran zakat. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan teknologi digital untuk memudahkan muzakki (pembayar zakat) dalam memenuhi kewajibannya, seperti melalui mobile apps atau website resmi.

Distribusi dilakukan sebelum pelaksanaan salat Idulfitri agar mustahiq dapat merayakan Idulfitri dengan layak. Pelaporan menjadi tahap akhir dalam manajemen pengelolaan zakat fitrah. Lembaga zakat bertanggung jawab menyampaikan laporan kepada publik terkait jumlah zakat yang terkumpul, proses distribusinya, dan dampak yang dihasilkan.

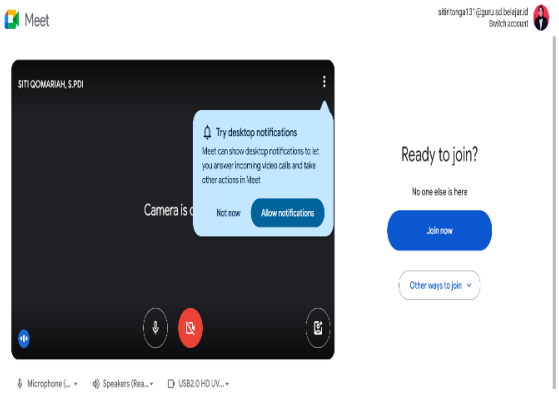
Pengembangan dari penelitian ini menghasilkan sebuah pengembangan modul pembelajaran *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran expriental leraning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis web dengan menggunakan Google meet pada materi Zakat. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian Borg and Gall terdapat 7 langkah penelitian yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Tahap pertama adalah potensi dan masalah (research and information collecting), pada tahap ini akan dilakukan penelusuran informasi terkait kondisi siswa, guru dan sekolah yang akan menjadi sampel penelitian.

Tujuanya memperoleh informasi tersebut akan dilakukan observasi melalui angket dan wawancara kepada siswa kelas VI UPT SDN 060932 dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas tersebut. Selain itu juga akan dilakukan analisis materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menurut siswa kesulitan dalam memahami materi. Masalah yang terdapat di lapangan adalah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa masih merasa kesulitan dalam memahami zakat, dan merasa bosan sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran. pendidik juga belum menggunakan bahan ajar yang membuat siswa tertarik .

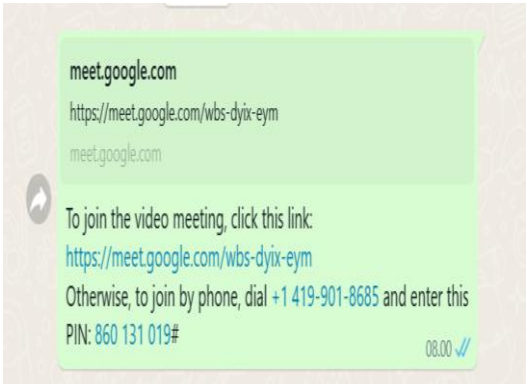
EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Potensi yang diperoleh adalah fasilitas sekolah sudah memadai dan disediakan dari sekolah berupa laptop sekolah 6 unit dan akses wifi. Sehingga penulis memanfaatkan penggunaan teknologi (laptop) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, salah satunya yaitu modul pembelajaran berbasis web dengan mengginakan google meet yang dapat mendorong siswa untuk belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya materi zakat yang menjadi kesulitan para siswa dalam memahaminya secara konsep.

Tahap kedua yaitu planning, mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan bahan ajar atau media yang menunjang. Pada tahap ini akan dilakukan perencanaan beberapa aspek pembelajaran. Mulai dari menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, menyusun indikator dan tujuan pembelajaran, menyusun langkah- langkah pembelajaran yang sesuai dengan Model pembelajaran yang akan dikembangkan, menyusun asesmen dan angket wawancara berkaitan dengan model serta membuat link google meet dengan Gmail akun belajar peneliti.



Gambar 2. tampilan google meet



Gambar 3. link google meet

Tahapan pertama yaitu potensi & masalah serta tahapan kedua yaitu mengumpulkan data/ informasi telah selesai dilakukan maka selanjutnya adalah mendesain produk. Ketiga adalah tahap Develop preliminary form of product, pada tahap ini akan dilakukan pembuatan produk awal mengembangkan model *Discovery Learning* dengan mengintegrasikan model experiental learning berbasis web dengan Google meet. Produk disusun dengan memanfaatkan Microsoft Word dan Canva. Produk awal ini selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media.

Tujuan validasi adalah untuk memperoleh masukan dan justifikasi ahli terkait kebenaran materi dan strategi penyajian materi melalui model *Discovery Learning* dengan mengintegrasikan model experiental learning berbasis web dengan Google meet. Setelah produk selesai didesain, hal yang dilakukan adalah penilaian oleh para ahli. Dilakukannya penilaian para ahli ini agar produk yang dikembangkan mencapai tujuan yang diinginkan (Zakiy dkk., 2018). Validasi desain pada model pembelajaran

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

ini diuji oleh 1 validator ahli yaitu ahli model pembelajaran. Peneliti menggunakan sumber-sumber sebagai referensi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Model

Skor Rata-rata	Kriteria	Keterangan
80,25 %	Baik	Tidak revisi

Berdasarkan tabel 4 bahwa validasi ahli Model pembelajaran peniliaian yang dilakukan oleh validator meliputi Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran pada materi pembelajaran, Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik, Kelengkapan Komponen Model, Kelayakan Implementasi, Keefektifan Potensial, Kreativitas dan Inovasi, Kesesuaian Media dan Sumber Belajar, Aspek Evaluasi Pembelajaran. Dari validasi ahli model pembelajaran diperoleh hasil bahwa model pembelejaran *Discovery Learning* yang diintegrasikam dengan model pembelajaran eksperiental learnng layak dan siap digunakan dengan kriteria "baik".

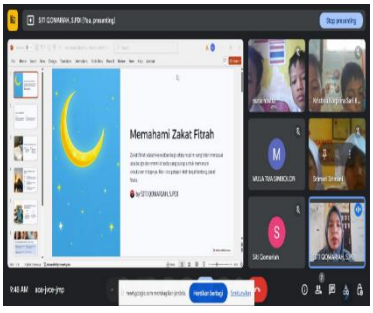
Berdasarkan validasi oleh ahli model Pembelajaran, maka model pembelajaran ini layak sebagai model pembelajaran yang di pakai dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi Zakat. Kelayakan model pembelajaran ini tentunya tak terlepas dari bimbingan, masukan dan saran para ahli. Setelah model pembelajaran sudah divalidasi sesuai dengan masukan dan saran validator, maka model siap melakukan uji coba produk. Uji coba produk untuk meyakinkan model pembelajaran yang didasari dengan respon siswa berikan saat pembelajaran berlangsung.

Uji daya tarik dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba produk dengan kelas sampling yakni kelas VI SD sebagai kelompok yang digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran dan kelas kontrol yakni kelas V SD sebagai kelompok yang tidak menggunakan model discovery dalam proses pembelajaran berbasis web dengan menggunakan google meet. Selanjutnya dilakukan tahap uji coba pemakaian menggunakan tes untuk mengetahui keefektifan produk berupa soal pilihan yang telah dibagikan kepada siswa, untuk melakukan uji coba produk.

Berikut proses pengembangan model pembelajaran *Discovery Learning* yang di integrasikan dengan model pembelajaran pembelajaran Eksperiental learning pada materi zakat berbasis google meet.

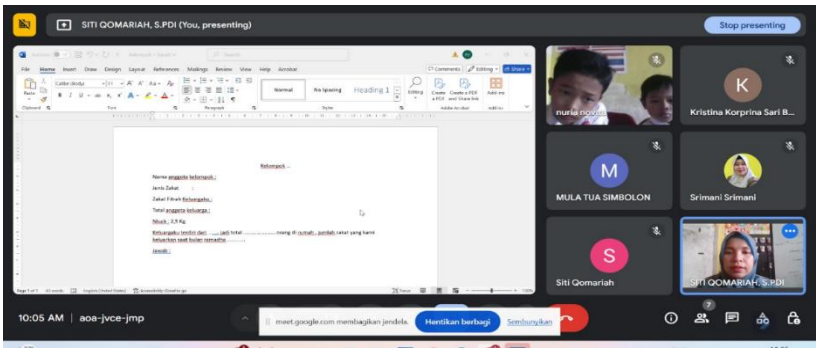


Gambar 4. Siswa dalam Kelompok)



Gambar 5. Penyampaian Materi

EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies
Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469



Gambar 6. Penyajian Masalah



Gambar 7. Siswa/Siswi Presentasi

Peneliti juga memberikan test formatif yang memuat soal-soal mengenai materi zakat untuk melihat peningkatan kemampuan 12 siswa/i kelas VI sebagai sampling dari model yang digunakan.

Tabel 5. hasil test formatif materi zakat

No	Nama	Nilai
1	Alif Joy	100
2	Defira Putri	90
3	Apriyansyah	80
4	Radika Wijaya	95
5	Revan Adhitya	100
6	Wandani Rezky	85
7	Keni	85
8	Rezeki Ramadhani	90
9	Youna Andara Sibarani	100
10	Miftahul Jannah	85

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Berdasarkan gambar dan Tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran ekperiental Learning berbasis web dengan menggunakan Google meet yang dikembangkan menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dari 10 langkah menjadi 7 langkah yang dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli model.

KESIMPULAN

Dari respon siswa dan guru Pendidikan Agama Islam di UPT SDN 060932 bahwa pengembangan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran ekperiental Learning berbasis web dengan menggunakan Google meet efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran hal ini dibuktikan dengan peningkatan kemampuan siswa yang di uji dari test formatif dan seluruh siswa sebagai sampling memperoleh nilai di atas KKM yang mana KKM Pembelajaran Agama Islam 75 dan rata-rata perolehan nilai siswa yakni 91 .

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan agar pengembangan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran ekperiental Learning berbasis web dengan menggunakan Google meet terus di kembangkan guna membantu siswa agar siswa lebih aktif dalam belajar serta meningkatnya kemampuan siswa/i dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

DAFTAR PUSTKA

Andriantoni Syafaruddin Nurdin. (2016). Kurikulum Dan Pembelajaran . *Jakarta: PT Raja Grafindo Presda*, 180–181.

Bakker, A. (2018). *Discovery learning: zombie, phoenix, or elephant*. *46*(1), 169–183.

Bruner, J. (1961). The Act of Discovery. Available at. *Https://Psycnet.Apa.Org/Record/1962-00777-001* .

Dean Jr., D., & Kuhn, D. (2007). Direct instruction vs. discovery: The long view. *Science Education*, *91*(3), 384–397. https://doi.org/10.1002/sce.20194

Fajri, N. and T. A. and L. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas VIID SMP Negeri 1 Enrekang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(2), 496–501.

Lavine, R. A. (2012). Guided Discovery Learning. In *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp. 1402–1403). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_526

Mawikere, M. C. S. (2022). Model-Model Pembelajaran. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, *3*(1), 133–139. https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.91

Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran. *Jurnal Sakinah*, *2*(1), 14–23.

Muhammad Faturohman. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif . *Jakarta: AR-Ruzzmedia*, 29–30.

Muis, A. and R. S. and others. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model *Discovery Learning* pada Peserta Didik Kelas XI Biologi 1 SMA Negeri 2 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, *6*(2), 144–148.

Neber, H. (2012). *Discovery Learning* Model. In *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp. 1013–1013). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_3824

Peters, J. (2014). Learning Model | Learning Space. *Https://Juliepeters57.Wordpress.Com/2014/11/23/Learning-Model/* .

Rehalat, A. (2010). Model pembelajaran pemrosesan informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *23*(2), 1–10.

Vol 5 No 1 (2025) 385 - 404 P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269
DOI: 47467/eduinovasi.v5i1.6469

Shobari, A. and F. K. and Y. F. and W. A. and J. N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pamekasan Pada Bidang Sains. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *2*(1).

Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Online)(Http://Smacepiring. Wordpress. Com*, 1–6.

sulistiowati Wisudawati. (2015). Metodelogi Pembelajaran IPA. *Jakarta: PT. Bumi Aksara*, 45.

Suzanti, S. (2021). Penerapkan Model *Discovery Learning* Melalui Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Viii. 4 Smp Negeri 17 Batanghari. *Journal Education Of Batanghari*, *3*(3), 211–223.

Triyanto. (2013). Model Pembelajaran Terpadu. *(Jakarta: PT. Bumi Aksara*, 52.