IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTU VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR INFORMATIKA PADA POKOK PEMBAHASAN MENINGKATKAN KEAMANAN INFORMASI DI KELAS IX SMP ISLAM TERPADU NGASEM KABUPATEN BOJONEGORO

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
Ahmad Lazim
NIM 21210002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2025

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTU VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *CANVA* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR INFORMATIKA PADA POKOK PEMBAHASAN MENINGKATKAN KEAMANAN INFORMASI DI KELAS IX SMP ISLAM TERPADU NGASEM KABUPATEN BOJONEGORO

SKRIPSI

Diajukan sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:
Ahmad Lazim
NIM 21210002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantu Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika pada Pokok Bahasan Meningkatkan Keamanan Informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem disusun oleh :

Nama	: Ahmad Lazim
NIM	: 21210002
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi

untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi.

Bojonegoro, 10 Juli 2025

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Eruri Stevani, M. Pd	**Drs. Sujiran, M.Pd.**
NIDN. 0723048902	NIDN. 0002106302

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Discovery learning* berbantu Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika pada Pokok Bahasan Meningkatkan Keamanan Informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem Kabupaten Bojonegoro disusun oleh :

Nama	: Ahmad Lazim
NIM	: 21210002
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin. , tanggal 21 Juli 2025

Bojonegoro , 23 Juli 2025

Ketua,

Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H

NIDN. 0707019001

Sekretaris,

Nur Rohman, M.Pd

NIDN. 0713078301

Penguji I,

Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0727128902

Penguji II,

Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd

NIDN. 0703027002

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd

NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Ahmad Lazim
NIM	: 21210002
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: FPIPS (Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

Implementasi Model Pembelajaran *Discovery learning* Berbantu Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika pada Pokok Bahasan Meningkatkan Keamanan Informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem Kabupaten Bojonegoro

Merupakan hasil karyaasli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum

Bojonegoro, 23 Juli 2025

Ahmad Lazim

NIM : 21210002

ABSTRAK

Negoro, Ahmad Lazim. 2025. Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning berbantu Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika pada Pokok Bahasan Meningkatkan Keamanan Informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem Kabupaten Bojonegoro. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Dosen Pembimbing: (I) Dr. Fruri Stefani, M.Pd. (II) Drs. Sujiran, M.Pd.

Penelitian ini mengkaji implementasi model discovery learning berbantu Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika pada Pokok Bahasan Meningkatkan Keamanan Informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem Kabupaten Bojonegoro. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar siswa, yang bersumber dari keterlibatan pasif dalam pembelajaran serta rendahnya keterampilan dan kemampuan kognitif. Faktor internal yang berkontribusi meliputi gaya belajar, tingkat kecerdasan, bakat dan minat, kondisi fisik dan psikologis, dan kecepatan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa kelas IX melalui penerapan model pembelajaran Discovery Learning yang dilengkapi dengan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Informatika. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 36 siswa kelas IX dengan fokus pada materi "Meningkatkan Keamanan Informasi". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada rata-rata nilai kelas, yaitu dari 61,8 (hasil pretest) menjadi 71,3 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82,1 pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 25% menjadi 86,10% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, terutama pada aspek menganalisis dan mengevaluasi. Penelitian menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran Discovery learning berbantu video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar informatika pada pokok pembahasan meningkatkan keamanan informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem, dengan rekomendasi pengembangan profesional guru dan integrasi nilai keislaman dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Discovery learning, Prestasi Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Islam Terpadu, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

ABSTRACT

Negoro, Ahmad Lazim. 2025. Implementation of Discovery Learning Model Assisted by Learning Videos Using Canva Application in Improving Informatics Learning Achievement on the Topic of Improving Information Security in Class IX of Ngasem Integrated Islamic Middle School. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Social Sciences, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor: (I) Dr. Fruri Stefani, M.Pd. (II) Drs. Sujiran, M.Pd.

This study examines the implementation of the discovery learning model assisted by Learning Videos Using the Canva Application in Improving Informatics Learning Achievement on the Topic of Improving Information Security in Class IX of Ngasem Integrated Islamic Middle School. The impetus for this research lies in students' low learning outcomes, which can be attributed to passive engagement in the learning process and insufficient cognitive skills and abilities. Internal factors contributing to this include students' learning styles, intelligence levels, aptitudes and interests, physical and psychological well-being, and learning pace. The purpose of this study is to measure the improvement in learning achievement of class IX students through the implementation of the Discovery learning learning model supported by learning videos using the Canva application in Informatics subjects.s. The research method uses a qualitative approach with Classroom Action Research (CAR) design implemented in two cycles with 36 eighth-grade students focusing on Informatics subjects specifically on the Computer Networks. The results showed a significant improvement in class average scores from 61.8 (pretest) to 71.3 in cycle I and 82.1 in cycle II, with an increase in learning mastery percentage from 25% to 86.10% in cycle II. This model proved effective in developing students' higher-order thinking skills, particularly in analysis and evaluation aspects. The study concluded that the implementation of the Discovery learning learning model assisted by learning videos using the Canva application can improve informatics learning achievement in the topic of improving information security in Class IX of Ngasem Integrated Islamic Middle School., with recommendations for teacher professional development and integration of Islamic values in learning.

Keywords: Discovery learning, Learning Achievement, Classroom Action Research, Integrated Islamic School, Higher-Order Thinking Skills

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa saya panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi dengan judul **"Implementasi Model Pembelajaran *Discovery learning* berbantu Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika pada Pokok Bahasan Meningkatkan Keamanan Informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem Kabupaten Bojonegoro"** ini merupakan salah satu upaya untuk memahami dan mencari solusi atas permasalahan pembelajaran yang ada.

Skripsi ini mengulas secara mendalam kondisi pembelajaran Informatika di SMP Islam Terpadu Ngasem, di mana ditemukan bahwa siswa cenderung pasif, prestasi belajar rendah, dan adanya perbedaan individual yang signifikan dalam menerima materi. Melalui penelitian ini, diidentifikasi bahwa model pembelajaran *Discovery learning* berpotensi besar untuk mengatasi masalah tersebut, memotivasi siswa agar lebih aktif, dan pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar mereka.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak luput dari berbagai tantangan dan hambatan. Penyesuaian jadwal penelitian dengan kegiatan sekolah, serta tantangan dalam menganalisis data merupakan beberapa di antaranya. Namun, berkat kegigihan dan dukungan dari berbagai pihak, hambatan-hambatan tersebut dapat teratasi melalui strategi adaptif dan diskusi intensif dengan pembimbing serta pihak terkait. Kami berharap penulisan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi para pembaca. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Khususnya kepada Ayah Zamrozi, terima kasih atas setiap tetesan keringat, nasihat bijak, dan cinta tak bersyarat yang senantiasa mengiringi langkah saya. Skripsi ini adalah wujud nyata dari buah kesabaran dan dukungan tak terhingga yang Ayah berikan.
2. Dr. Fruri Stevani, M.Pd, dan Drs. Sujiran, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi dalam penyusunan penelitian ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen, serta seluruh staf IKIP PGRI Bojonegoro atas ilmu yang telah dibagi dan pelayanan penuh kesabaran selama masa studi.
4. Bapak M. Ali Baidlowi Mz, M.Pd., selaku Kepala SMP Islam Terpadu Ngasem dan seluruh keluarga besar SMP Islam Terpadu Ngasem atas bantuan dan dukungannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Teman-teman Tingkat 4 Pendidikan Ekonomi atas berbagi pengalaman dan kebersamaan.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu; semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan sebaik-baik balasan.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan senantiasa saya terima dengan lapang dada demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan, serta bermanfaat bagi semua pihak.

Penulis

MOTO

“Bissmillah, Ciptakan Bahagia, Sebarkan Senyuman Untuknya”

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **III**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **IV**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **V**

ABSTRAK ..... **VI**

KATA PENGANTAR ..... **VIII**

MOTO ..... **X**

DAFTAR ISI ..... **XI**

DAFTAR GAMBAR ..... **XIV**

DAFTAR BAGAN ..... **XV**

DAFTAR TABEL ..... **XVI**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **XVII**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 8

D. Manfaat Penelitian 9

1. Manfaat Teoritis 9
2. Manfaat Praktis 9

E. Definisi Operasional 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN **12**

A. Kajian Pustaka 12

B. Kerangka Teoritis 17

C. Kerangka Berfikir 34

D. Hipotesis Tindakan..... 38

B BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 39

A. Pendekatan Penelitian 39

B. Prosedur Penelitian Tindakan 44

C. Tempat dan Waktu Penelitian 50

D. Subjek Penelitian..... 51

E. Data dan Sumber Data 52

F. Teknik Pengumpulan Data..... 53

G. Teknik Analisis Data..... 54

H. Teknik Validasi Data..... 55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 57

A. Hasil Penenlitian 57

B. Pembahasan..... 76

BAB V PENUTUP..... 85

A. Simpulan 85

B. Saran..... 86

DAFTAR PUSTAKA..... 91

LAMPIRAN – LAMPIRAN..... 96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain PTK 42

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir 37

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian..... 51
Tabel 4. 1 Daftar Hasil Nilai Pra Siklus..... 59
Tabel 4. 2 Kesimpulan Nilai Pra Siklus..... 60
Tabel 4. 3 Nilai Posttest Siklus I..... 65
Tabel 4. 4 Kesimpulan Nilai Siklus I..... 66
Tabel 4. 5 Nilai Posttest Siklus II..... 73
Tabel 4. 6 Kesimpulan Nilai Siklus II..... 74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penganta Penelitian…….97

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian……....98

Lampiran 3 Profil SMP Islam Terpadu Ngasem..……....99

Lampiran 4 Modul Ajar.....…….....105

Lampiran 5 Materi Ajar.....…….....117

Lampiran 6 Soal Preetest dan Posttest…….…….....123

Lampiran 7 Dokumentasi.....…….....136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan suatu negara. Tanpa pondasi pendidikan yang kuat, mustahil bagi sebuah bangsa untuk mencapai kemajuan yang signifikan. Masa depan bangsa ada di tangan generasi muda yang berkualitas. Pendidikan yang baik merupakan investasi jangka panjang yang akan membuahkan hasil yang signifikan bagi kemajuan bangsa. Dengan pendidikan yang baik, kita dapat mencetak generasi penerus yang mampu menghadapi tantangan global dan membawa bangsa menuju kejayaan. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasi penerus yang cerdas, inovatif, dan kreatif. UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, melalui Pasal 3 Bab II, secara tegas menyatakan bahwa pendidikan nasional bukan sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan sebuah upaya komprehensif untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh.

Tujuan pendidikan nasional Pendidikan tidak semata-mata berfokus pada penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan, melainkan juga mencakup proses pembentukan karakter yang berakhlak mulia, pengembangan sikap mental yang positif, serta pembudayaan nilai-nilai kebangsaan. Dengan kata lain, sistem pendidikan di Indonesia dirancang untuk menghasilkan individu yang tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual yang tinggi, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, seperti integritas, kejujuran, dan rasa tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan

tujuan untuk mencetak generasi muda yang mampu berkontribusi positif bagi pembangunan bangsa (Jhon Tyson Pelawi, dkk., 2021). Dengan demikian, pendidikan nasional di Indonesia tidak hanya bertujuan untuk menciptakan tenaga kerja yang terampil, tetapi juga untuk membentuk warga negara yang demokratis, memiliki jiwa sosial yang tinggi, dan mampu berkontribusi aktif dalam Pembangunan bangsa.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai salah satu jenjang pendidikan menengah. Lembaga pendidikan lain yang memiliki tingkatan setara adalah Madrasah Tsanawiyah (MTs), yang umumnya menekankan pendidikan agama. Pengelolaan dilakukan oleh Dinas Pendidikan. Oleh karena itu, perhatian guru atau pendidik terhadap hasil belajar siswa sangat penting. Hal ini bertujuan untuk memastikan lulusan memiliki kompetensi yang cukup agar dapat bersaing dan melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah atas.

Sejalan dengan tujuan pendidikan, kualitas kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Informatika dapat dinilai dari sejauh mana siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Faktor pendorong dari tenaga pendidik, dalam hal ini guru, memiliki andil besar dalam memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Penerapan pendekatan pembelajaran yang bervariasi merupakan strategi yang efektif bagi guru dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran serta capaian hasil belajar peserta didik. Pembelajaran bervariasi dalam hal ini adalah pembelajaran dengan model *Discovery learning* yang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mana guru melakukan sebuah

pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses penemuan atau *inkuiri*. Alih-alih guru memberikan informasi secara langsung, siswa didorong untuk aktif mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri pengetahuan atau konsep baru melalui pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan belajar dalam proses pembelajaran ini, guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar dengan tujuan mendongkrak capaian akademik mereka.

Prestasi belajar adalah hasil dari interaksi kompleks antara berbagai faktor internal dan eksternal. Perlu disadari bahwa setiap individu memiliki potensi serta gaya belajar yang beragam, sehingga pendekatan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi terbaiknya. Prestasi akademik merupakan bentuk pencapaian pribadi, dan hasilnya bergantung pada kemampuan individu setiap anak, baik yang dicapai melalui pemahaman dan asimilasi materi yang disajikan di akhir pembelajaran (Firdaus, 2020)

Informatika dianggap sebagai disiplin ilmu yang krusial dalam pengetahuan teknologi modern yang mana akan digunakan siswa saat sudah masanya mereka bekerja. Bidang ilmu yang mempelajari tentang komputer dan sistem komputasi. Namun, cakupannya jauh lebih luas dari sekadar cara menggunakan komputer atau aplikasi. Informatika mempelajari bagaimana informasi direpresentasikan, diproses, disimpan,

dan dikomunikasikan. Ia juga mempelajari bagaimana membangun sistem yang dapat melakukan tugas-tugas tersebut secara otomatis.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses kegiatan pembelajaran Informatika di kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem, Dusun Nglingi, Desa Bareng, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Bojonegoro, ditemukan beberapa masalah krusial yang secara signifikan menghambat tercapainya prestasi belajar yang optimal.

Masalah utama yang teridentifikasi adalah rendahnya pencapaian akademik siswa pada mata pelajaran Informatika, yang ditunjukkan dengan nilai di bawah KKM sebesar 75. Data pra-siklus menunjukkan bahwa sekitar 75% siswa belum mencapai KKM, jauh dari target sekolah yaitu 80% siswa mencapai KKM. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kompetensi siswa dalam bidang teknologi informasi (IT) tergolong rendah, dan kapasitas kognitif mereka belum berkembang secara maksimal.

Sumber-sumber masalah yang melatarbelakangi kondisi tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua faktor utama yaitu faktor internal siswa yang meliputi keterlibatan pasif dalam pembelajaran, sebagian besar siswa cenderung pasif dan enggan menanyakan hal-hal yang belum jelas kepada pengajar. Perbedaan individu dalam menerima materi, Ini merupakan masalah yang paling fundamental, mencakup gaya belajar siswa yang beragam, tingkat kecerdasan siswa yang bervariasi, bakat dan minat yang berbeda-beda, kondisi fisik dan psikologis siswa yang berpengaruh pada konsentrasi belajar, kecepatan belajar siswa yang tidak

seragam. Serta rendahnya keterampilan yang dikuasai siswa dan kurangnya peningkatan pada nilai ulangan harian siswa, yang secara langsung mencerminkan pemahaman materi yang terbatas. Adapun aktor Eksternal (dari proses pembelajaran) meliputi kurangnya komunikasi antar teman dalam proses pembelajaran, yang seharusnya dapat mendukung pemahaman. Pemilihan strategi dan pelaksanaan proses pembelajaran secara keseluruhan yang belum sepenuhnya efektif. Meskipun beberapa model pengajaran telah diterapkan oleh guru, namun tidak sedikit peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Keseluruhan masalah dan sumber masalah ini saling berkaitan dan berimbas pada pencapaian akademik siswa yang belum memadai, serta menjadi alasan kuat untuk dilakukannya penelitian ini guna mencari solusi dalam meningkatkan prestasi belajar Informatika siswa.

Namun melalui upaya penyelesaian terhadap permasalahan yang dihadapi. Salah satunya dengan penerapan model pengajaran yang inovatif dan tidak konvensional diharapkan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Informatika. Siswa kerap menghadapi tantangan dalam pembelajaran, di antaranya kesulitan merespons pertanyaan pengajar, mencerna isi materi, dan cenderung terpaku pada hafalan jangka pendek untuk keperluan ujian. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap materi tersebut mudah

terlupakan. Penerapan model *Discovery learning* dinilai efektif dalam menanggulangi kendala yang muncul dalam pembelajaran, sekaligus mendorong peningkatan motivasi dan minat siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, Selain itu, fokus utama dari penelitian ini adalah pada upaya peningkatan prestasi belajar siswa, di mana model pembelajaran yang diterapkan diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap capaian akademik siswa. Model ini diyakini memiliki keunggulan yang mendukung tercapainya tujuan.

Discovery learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses penemuan aktif oleh peserta didik. Dalam model ini, peserta didik tidak menerima informasi secara pasif, sebaliknya siswa diarahkan untuk secara aktif mengeksplorasi, menyelidiki, dan membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung serta keterlibatan dengan lingkungan belajar. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses penemuan ini dengan memberikan pertanyaan pemicu, menyediakan sumber belajar, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Intinya*, Discovery learning* berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) dan menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep yang mendalam.

Dalam praktiknya, *Discovery learning* melibatkan serangkaian tahapan yang terstruktur, meskipun fleksibel. Dimulai dengan pemberian rangsangan atau masalah yang memicu rasa ingin tahu peserta didik (*stimulation*), kemudian peserta didik merumuskan pertanyaan atau

masalah yang akan dipecahkan (*problem statement*). Selanjutnya, mereka mengumpulkan data melalui berbagai sumber (*data collection*), mengolah dan menganalisis data tersebut (*data processing*), memverifikasi hasil analisis (*verification*), dan akhirnya menarik kesimpulan umum (*generalization*). Melalui proses ini, peserta didik diberi kesempatan untuk mengonstruksi pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang sedang dipelajari, bukan sekadar menghafal informasi. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna dan mudah diingat. Model ini sangat relevan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Kajian ini menitikberatkan pada implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana implementasi tersebut berkontribusi pada peningkatan capaian belajar peserta didik yang sebelumnya dilakukan (Malik, 2024) . Adapun penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data yang dikumpulkan melalui tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian, Setelah pelaksanaan dua siklus pembelajaran, tercatat adanya peningkatan pada setiap indikator yang diamati. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 68,5 pada tahap pra-siklus, menjadi 74,5 pada Siklus I, dan terus meningkat hingga mencapai 85 pada Siklus II, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 26 anak. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatandari yang semula 71%dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 20 anak, sehingga mengalami

kenaikan ketuntasan menjadi 90%, dengan sebanyak 26 anak tuntas. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery learning* yang diterapkan dengan media *Canva* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga di SDN Buring, Malang.

Berdasarkan urian di atas, maka penting untuk dilakukan penelitian dengan judul **" Implementasi Model Pembelajaran *Discovery learning* berbantu Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika Pada Pokok Pembahasan Meningkatkan Keamanan Informasi di Kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem Kabupaten Bojonegoro".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantu Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* dapat meningkatkan prestasi belajar Informatika pada pokok pembahasan meningkatkan keamanan informasi di kelas IX SMP Islam Terpadu Ngasem Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diajukan rumusan tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa kelas IX melalui pengimplementasian model pembelajaran *Discovery learning* yang

didukung video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam mata pelajaran Informatika.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah teori-teori dalam bidang pembelajaran, khususnya terkait implementasi model *Discovery learning* yang dikombinasikan dengan video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* dalam konteks pembelajaran informatika.

2. Manfaat Praktis

   Manfaat yang dapat diperoleh antara lain:

   1) Bagi Guru

      a. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam perencanaan strategi pembelajaran yang lebih optimal.

      b. Guru dapat mengembangkan kompetensi pedagogisnya dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

   2) Bagi Sekolah

      a. Sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran yang terbukti efektif.

      b. Keberhasilan penelitian ini dapat meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif.

3) Bagi Pendidikan

a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

b. Penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangsih nyata terhadap kemajuan dunia pendidikan di Indonesia, terutama dalam aspek teknologi pendidikan.

c. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang tertarik pada topik yang sama.

E. Definisi Operasional

a. Model pembelajaran *Discovery learning*

Model pembelajaran *Discovery learning* adalah pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai penjelajah aktif dalam dunia pengetahuan. Peserta didik tidak sekadar menjadi pendengar pasif atas penjelasan guru, melainkan turut aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bertanya dan menggali informasi secara mandiri, dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan yang terstruktur. Model ini tidak hanya mengejar hasil akhir, melainkan lebih menekankan pada bagaimana siswa mencapai hasil tersebut. Proses penyelidikan dan pemecahan masalah ini merangsang perkembangan kognitif siswa.

b. Video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*

Video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* adalah konten edukatif yang dibuat menggunakan *Canva*, *platform* desain grafis

online. Konten ini berbentuk video dan menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif.

c. Prestasi belajar

Prestasi akademik mengacu pada hasil yang diperoleh mahasiswa di akhir masa studi atau semester, dari awal perkuliahan hingga akhir ujian, untuk berbagai mata kuliah yang telah mereka pelajari. Hasil ini disebut prestasi akademik. Istilah prestasi akademik mengacu pada nilai yang diperoleh mahasiswa setelah ujian, terlepas dari apakah mereka telah mencapai tujuan yang ditetapkan selama proses pembelajaran.

d. Informatika

Informatika adalah bidang yang luas dan multidisiplin yang berfokus pada pengolahan informasi. Ia melibatkan penggunaan teknologi komputer dan telekomunikasi untuk mengumpulkan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, dan menyebarkan data dan informasi.