

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS VIDEO  
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS  
PESERTA DIDIK KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**SILVIA NOVI FITRIANA  
NPM 2213053062**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**SILVIA NOVI FITRIANA**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 38 peserta didik, seluruh populasi dipilih sebagai sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Pengujian hipotesis menggunakan analisis uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026.

**Kata Kunci:** hasil belajar, media video interaktif, model *discovery learning*.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF INTERACTIVE VIDEO–BASED DISCOVERY LEARNING ON THE LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE (IPAS) OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**SILVIA NOVI FITRIANA**

The problem addressed in this study is the low learning outcomes in Science (IPAS) among fifth-grade students at SDN 1 Nambah Dadi. This study aims to determine the effect of an interactive video–based Discovery Learning model on students' learning outcomes in Science (IPAS). This research employs a quantitative approach with an experimental research type. The method used is a quasi-experimental design, specifically the nonequivalent control group design. The population of this study consists of 38 students, all of whom were selected as the sample using a saturated sampling technique. Data collection techniques in this study include both test and non-test methods. Hypothesis testing was conducted using simple regression analysis. The results indicate that there is a significant effect of the implementation of the interactive video–based Discovery Learning model on the Science (IPAS) learning outcomes of fifth-grade students at SDN 1 Nambah Dadi in the 2025/2026 academic year.

**Keywords:** learning outcomes, interactive video media, Discovery Learning model.

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS VIDEO  
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS  
PESERTA DIDIK KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Oleh

**SILVIA NOVI FITRIANA**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Silvia Novi Fitriana**

No. Pokok Mahasiswa : **2213053062**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Amrina Izzatika, M.Pd.  
NIP 19891218 202521 2 058

Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19950101 202406 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : Amrina Izzatika, M.Pd.

Sekretaris : Agung Dian Putra, S.Pd., M.Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.

*Amrina*  
.....  
*Agung*  
.....  
*Fadhilah*  
.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

*ibet*  
Dekan : Ibet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 3 Juni 2026

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Silvia Novi Fitriana  
NPM : 2213053062  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan Bahwa Skripsi Yang Berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 3 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Silvia Novi Fitriana  
NPM. 2213053062

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Silvia Novi Fitriana, dilahirkan di Desa Nambah Dadi, Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung pada 26 November 2003. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara pasangan Bapak Slamet dan Ibu Sunarseh.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 4 Nambah Dadi lulus pada tahun 2016
2. MTs Negeri 1 Lampung Tengah lulus pada tahun 2019
3. MAN 1 Lampung Tengah lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Mekar Asri, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mekar Asri, Kecamatan Gedung Aji Baru, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung.

## **MOTTO**

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

**(QS. Ar-Ra'd: 11)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Segala puji ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan lancar. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada sosok yang paling berharga dalam hidup saya.

### **Cinta Pertamaku dan Pintu Surgaku Bapak Slamet dan Ibu Sunarseh**

Tiada kata yang mampu sepenuhnya mewakili rasa syukur ini, selain ucapan terima kasih yang tulus dan tak terhingga untuk bapak dan ibu. Terima kasih atas setiap tetes keringat, setiap langkah pengorbanan, dan kerja keras yang tanpa lelah dilakukan demi memberikan yang terbaik bagi penulis. Bapak yang menyalakan cahaya saat asa mulai gelap dan ibu yang melapangkan dada serta jalan penulis dengan doa-doanya. Semoga bapak dan ibu selalu sehat dan hiduplah lebih lama, bagi bapak dan ibu harus selalu ada di setiap perjalanan dan pencapaian hidupku.

### **Kakak-kakakku Tersayang Susiyanti dan Sepsi Lisdayanti**

Terima kasih telah menjadi bagian yang berarti dalam setiap langkah perjalanan hidup penulis. Engkau bukan sekadar saudara, tetapi juga sahabat yang setia, penguat di saat rapuh, dan tempat bersandar ketika penulis merasa lelah. Terima kasih atas kasih sayang dan ketulusan yang tak ternilai.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

## SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd.,M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S. Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1-PGSD Universitas Lampung, sekaligus Dosen Penguji Utama yang senantiasa menyetujui, memfasilitasi, dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., Dosen Pembimbing I, ketua penguji yang telah senantiasa membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, senantiasa meluangkan waktunya di tengah-tengah kesibukan untuk tetap memberikan bimbingan, saran yang luar biasa, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Agung Dian Putra, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing II, sekretaris penguji yang telah senantiasa membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, senantiasa meluangkan waktunya di tengah-tengah kesibukan untuk tetap memberikan bimbingan, saran yang luar biasa, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Tegar Pambudhi, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen Validator yang senantiasa memberikan saran, motivasi, serta membantu peneliti dengan memvalidasi perangkat pembelajaran guna pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh Dosen dan staf S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala sekolah, wali kelas VA, VB, dan VIA, peserta didik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan uji instrumen dan penelitian.
10. Sahabat-sahabatku tersayang yang telah menjadi tempat keluh kesah serta memberikan semangat. Semoga kalian sukses dan sehat selalu.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun dengan segala keterbatasan peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian dari proses pembelajaran bersama.

Metro, 3 Juni 2026  
Yang Membuat Pernyataan,

Silvia Novi Fitriana  
NPM. 2213053062

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Belajar dan Pembelajaran .....	11
1. Pengertian Belajar .....	11
2. Teori Belajar .....	12
3. Ciri-ciri Belajar.....	15
4. Tujuan Belajar .....	16
5. Pengertian Pembelajaran .....	18
B. Hasil Belajar .....	19
1. Pengertian Hasil Belajar .....	19
2. Indikator Hasil Belajar .....	20
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	25
C. Model Pembelajaran .....	26
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	26
2. Manfaat Model Pembelajaran.....	28
3. Macam-macam model Pembelajaran .....	30
D. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	31
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	31
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	32
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	39
E. Video Pembelajaran Interaktif.....	40
1. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif.....	40

2.	Manfaat Video Pembelajaran Interaktif .....	41
3.	Karakteristik Video Pembelajaran Interaktif.....	43
4.	Langkah-langkah Pembelajaran Video Interaktif HTML 5 Package (H5P).....	45
F.	Pembelajaran IPAS di SD.....	46
1.	Pengertian Pembelajaran IPAS di SD .....	46
2.	Manfaat Pembelajaran IPAS di SD .....	48
3.	Capaian Pembelajaran IPAS di SD .....	50
G.	Penelitian Relevan .....	52
H.	Kerangka Pikir .....	54
I.	Hipotesis Penelitian .....	56
<b>III.</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	57
A.	Jenis dan Desain Penelitian .....	57
1.	Jenis Penelitian .....	57
2.	Desain Penelitian .....	57
B.	Setting Penelitian .....	58
C.	Prosedur Penelitian .....	58
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	60
1.	Populasi Penelitian .....	60
2.	Sampel Penelitian .....	61
E.	Variabel Penelitian .....	61
1.	Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ) .....	61
2.	Variabel Terikat ( <i>Dependent</i> ).....	62
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	62
1.	Definisi Konseptual Variabel .....	62
2.	Definisi Operasional Variabel .....	63
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	65
1.	Teknik Tes .....	65
2.	Teknik Non Tes .....	65
H.	Instrumen Penelitian .....	66
1.	Instrumen Tes .....	66
2.	Instrumen Non-tes .....	68
I.	Uji Prasyarat Instrumen .....	69
1.	Uji Validitas.....	69
2.	Uji Reliabilitas.....	70
3.	Uji Daya Pembeda Soal.....	71
4.	Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	72
J.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	74
1.	Teknik Analisis Data .....	74
2.	Uji Prasyarat Analisis Data .....	75
3.	Uji Hipotesis Penelitian.....	77
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	79
A.	Hasil Penelitian.....	79
1.	Pelaksanaan Penelitian .....	79
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	80
3.	Analisis Data Penelitian .....	81

4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....	87
5. Hasil Uji Hipotesis .....	89
B. Pembahasan .....	91
C. Keterbatasan Penelitian .....	97
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>98</b>
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi .....	3
2. Sintaks Model <i>Discovery Learning</i> .....	34
3. Analisis sintaks Model <i>Discovery Learning</i> Berbasis Video Interaktif....	37
4. Langkah-langkah Video Interaktif .....	45
5. Capaian Pembelajaran IPAS Fase C .....	50
6. Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas V .....	60
7. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar .....	67
8. Kisi-kisi Lembar Observasi Model <i>Discovery Learning</i> .....	68
9. Rubrik Penilaian.....	68
10. Hasil Uji Validitas.....	70
11. Koefisien Reliabilitas .....	71
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	72
13. Hasil Uji Daya Beda Soal .....	72
14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	73
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	73
16. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar.....	75
17. Kategori Aktivitas Peserta Didik .....	75
18. Kategori Uji <i>N-Gain</i> .....	77
19. Jadwal Penelitian.....	79
20. Deskripsi Hasil Penelitian.....	80
21. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen...	81
22. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	83
23. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	85
24. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	86

25. Hasil Uji Normalitas Data.....	88
26. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	89
27. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	89
28. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana .....	90
29. Determinasi Koefisien.....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	56
2. <i>Non-Equivalent Control Group Design</i> .....	58
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen .....	82
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol .....	82
5. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	84
6. Histogram Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	84
7. Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.....	86
8. Perbandingan Nilai Rata-Rata N-Gain Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol .....	87
9. Peneliti Melakukan Uji Coba Instrumen Dengan Membagi Lembaran Soal .....	161
10. Peneliti Membantu Peserta Didik Yang Mengalami Kesulitan Mengerjakan Soal Uji Coba Instrumen.....	161
11. Peneliti Melakukan Uji <i>Pretest</i> Dikelas Eksperimen Dan Kontrol.....	162
12. Peneliti Mengarahkan Peserta Didik Mengerjakan Uji <i>Pretest</i> .....	162
13. Peneliti Melakukan Uji <i>Posttest</i> Dikelas Eksperimen Dan Kontrol .....	162
14. Penerapan Sintaks/Langkah <i>Stimulation</i> .....	163
15. Penerapan Sintaks/Langkah Identifikasi Masalah Pada Video.....	163
16. Penerapan Sintaks/Langkah Pengumpulan Data.....	164
17. Penerapan Sintaks/Langkah Pengolahan Data.....	164
18. Penerapan Sintaks/Langkah Presentasi Pembuktian.....	165
19. Penerapan Sintaks/Langkah Pemberian Kesimpulan.....	165

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	110
2. Balasan Surat Penelitian Pendahuluan.....	111
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	112
4. Balasan Surat Uji Coba Instrumen.....	113
5. Surat Izin Penelitian .....	114
6. Balasan Surat Izin Penelitian .....	115
7. Surat Validasi Lembar Observasi .....	116
8. Surat Validasi Uji Media.....	117
9. Surat Uji Validasi LKPD .....	118
10. Surat Uji Validasi Modul Ajar .....	119
11. Surat Uji Validasi Soal.....	120
12. Lembar Pertanyaan Penelitian Pendahuluan Terhadap Pendidik Kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi .....	121
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	123
14. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	130
15. Hasil Uji Coba Instrumen .....	137
16. Hasil Uji <i>Pretest</i> .....	139
17. Hasil Uji <i>Postest</i> .....	141
18. Hasil Pengerjaan LKPD .....	143
19. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik .....	145
20. Lembar Observasi .....	146
21. Hasil Uji Validitas.....	148
22. Hasil Uji Reliabilitas .....	151
23. Hasil Uji Daya Beda Soal .....	152
24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	153
25. Hasil Uji Hipotesis .....	154
26. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Kelas Eksperimen	

dan Kontrol .....	155
27. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i> .....	156
28. Hasil Uji Prasyarat .....	157
29. Rekapitulasi Lembar Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	158
30. Rekapitulasi Lembar Observasi Peserta Didik Kelas Kontrol .....	159
31. Dokumentasi .....	160

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini sangat dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan manusia yang bersifat dinamis dalam menjalani kehidupannya. Kondisi tersebut terjadi karena ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui kemampuan berpikir manusia. Salah satu sarana penting untuk mendapatkan pengetahuan tersebut adalah melalui proses pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bahwa.

Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang dengan kesadaran untuk mewujudkan lingkungan belajar yang aktif dalam mengembangkan aspek keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai moral, serta keterampilan yang bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Hutagalung dan Andriany, (2024) mengemukakan bahwa pendidikan sebagai petunjuk untuk mengasah potensi peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi individu yang mandiri dan bagian dari masyarakat yang dapat meraih rasa aman dan kebahagiaan. Sementara Yunus dkk., (2023) berpendapat bahwa pendidikan juga dapat dipahami sebagai suatu usaha untuk mengembangkan berbagai kemampuan demi mencapai kemajuan. Agar kemajuan ini tercapai, pendidikan harus selalu beradaptasi dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, penyesuaian kurikulum menjadi kunci keberhasilan agar pengembangan kemampuan peserta didik selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Menurut Ayu dkk., (2024) Pendidikan di Indonesia terus-menerus mengalami perubahan besar, terutama karena tuntutan penyesuaian kurikulum terhadap perkembangan zaman, khususnya laju cepat ilmu pengetahuan dan teknologi

(IPTEK). Perkembangan IPTEK ini memicu globalisasi yang sangat memengaruhi sektor pendidikan, khususnya dalam hal teknologi dan kompetensi Abad ke-21. Guna menanggapi tantangan tersebut, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang diperkuat melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Kurikulum tersebut dirancang untuk meningkatkan kualitas peserta didik, memastikan mereka mampu menganalisis, menalar, dan memahami materi pembelajaran guna mengembangkan potensi diri dan menunjang hasil belajar yang optimal. Menurut Rosnaeni, (2021), hasil belajar yang optimal menunjukkan efektivitas suatu kurikulum dan metode pembelajaran yang diterapkan.

Kurikulum merdeka memiliki beberapa kebijakan baru. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan secara terpadu dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Zakarina dkk., (2024), penggabungan ini bertujuan agar pembelajaran bersifat lebih menyeluruh, sehingga peserta didik dapat memahami berbagai persoalan yang berkaitan dengan lingkungan alam maupun sosial secara terpadu. Oleh karena itu, pemilihan IPAS sebagai fokus penelitian untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan pemahaman konsep yang mendalam. Berkaitan dengan kebijakan di atas, diperlukan sebuah penyesuaian oleh peserta didik karena akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.

Menurut Aslan dan Hajiri, (2025) hasil belajar di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini terlihat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nisak dkk., (2024) diketahui bahwa hanya sebesar 19% yang mencapai ketuntasan belajar dan 81% belum mencapai. Penelitian lain dari Mukaromah, (2023)

menunjukkan peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya sebesar 33% . Adapun penelitian dari Amalia dan Rufaida, (2025) terlihat hasil belajar IPAS dengan 9,1% tinggi, 36,3% sedang, 21,2% rendah, 33,2% sangat rendah. Temuan lain yang dilakukan oleh Lestari dkk., (2025) Rendahnya hasil belajar peserta didik sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada pendidik (*teacher centered*), sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Menurut Motoh dkk., (2022), hasil belajar adalah fondasi untuk menilai dan melaporkan keberhasilan akademik peserta didik serta menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif kedepannya sesuai tujuan dan penilaiannya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar tersebut perlu dioptimalkan fungsinya sebagai instrumen evaluasi bagi pendidik, guna menentukan strategi keberlanjutan atau perbaikan proses pengajaran.

Hal serupa ditemukan saat penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026 yang didapatkan melalui dokumentasi berupa hasil ulangan harian kelas V pada tanggal 8 Agustus 2025 yang diperoleh melalui masing-masing wali kelas. Data hasil dokumentasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Rata-rata Hasil Ulangan Harian Kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi**

Kelas	Nilai				
	IPAS	B. Indo	Matematika	PPKn	Rata-rata
V A	58,3	60,5	60,1	69,8	62,1
V B	60,0	68,6	60,5	71,7	65,2

Sumber : Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi

Berdasarkan data rata-rata hasil ulangan harian yang disajikan pada Tabel 1, dapat diidentifikasi beberapa capaian akademik di SD Negeri 1 Nambah Dadi. Dari keempat mata pelajaran yang diujikan, yaitu IPAS, Bahasa Indonesia, Matematika, dan PPKn, terlihat bahwa mata pelajaran IPAS memiliki nilai rata-rata paling rendah dibandingkan dengan mata pelajaran

lainnya pada kedua kelas. Pada kelas V A, nilai rata-rata IPAS sebesar 58,3, lebih rendah dibandingkan Bahasa Indonesia (60,5), Matematika (60,1), dan PPKn (69,8). Hal yang sama juga terjadi pada kelas V B, di mana nilai IPAS sebesar 60,0 masih berada di bawah Bahasa Indonesia (68,6), Matematika (60,5), dan PPKn (71,7).

Jika dibandingkan antar kelas, kelas V A menunjukkan capaian yang lebih rendah, terutama pada mata pelajaran IPAS. Nilai IPAS di kelas V A merupakan yang paling rendah di antara seluruh mata pelajaran dan juga lebih rendah dibandingkan kelas V B. Hal ini menunjukkan bahwa permasalahan hasil belajar IPAS paling menonjol terjadi pada kelas V A.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan bulan Agustus 2025 selain mendapatkan data hasil belajar melalui studi dokumentasi juga diperoleh informasi melalui wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih rendah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun keaktifan peserta didik sudah cukup baik, namun efektivitas metode pengajaran yang diterapkan oleh pendidik belum mampu mengoptimalkan kemampuan analisis peserta didik. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Temuan penelitian oleh Wirabumi, (2020) metode *teacher centered* berdampak pada minimnya keberanian dalam mengemukakan pendapat dan kurangnya penyerapan pengetahuan yang hanya berfokus pada satu arah. Oleh sebab itu, penting untuk mempertimbangkan kembali penggunaan metode pembelajaran yang bersifat *teacher centered* dan beralih ke pendekatan yang lebih melibatkan peserta didik secara aktif agar dapat memperbaiki hasil belajar mereka secara signifikan.

Dampak dari metode pengajaran yang kurang bervariasi terlihat jelas ketika peserta didik dihadapkan pada soal kontekstual banyak di antara mereka kebingungan dan lebih memilih menunggu contoh penyelesaian dari pendidik

terlebih dahulu. Kondisi ini mengindikasikan perlunya perubahan strategi pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan kemandirian belajar dan mengurangi ketergantungan pada pendidik, khususnya dalam kemampuan analisis mereka sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif menemukan konsep dan membangun pengetahuannya sendiri.

Terdapat beberapa model dalam dunia pendidikan yang mendorong peserta didik aktif menemukan konsep dan membangun pengetahuannya sendiri, seperti *Model Problem-Based Learning (PBL)*, *Inquiry-Based Learning*, *Discovery Learning*, dan *Project-Based Learning (PjBL)*. Namun, berdasarkan karakteristik masalah yang terjadi, model *Discovery Learning* dianggap sebagai pilihan yang paling tepat. Hal ini dikarenakan *Discovery Learning* memiliki langkah-langkah yang terstruktur untuk melatih kemampuan analisis secara sistematis, sehingga sangat ideal untuk digunakan sebagai transisi guna mengurangi ketergantungan peserta didik pada pendidik dan secara efektif mengembangkan potensi peserta didik dalam menemukan konsep secara mandiri. Menurut Fatmawati dkk., (2025) model *Discovery Learning* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena melibatkan peserta didik secara aktif untuk mencari dan menemukan sendiri konsep atau prinsip-prinsip pembelajaran. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Hal tersebut diperkuat oleh Tandibua dkk., (2025) berpendapat model pembelajaran *Discovery Learning* adalah solusi yang tepat untuk mengatasi kelemahan proses belajar IPAS yang pasif dan kurang kreatif. Model ini mendorong dan menyelidiki sendiri konsep-konsep IPAS. Hal ini dibuktikan dalam penelitian Keiwury dan Rupillele, (2025) hasil di kelas eksperimen (menggunakan model *Discovery Learning*) mencapai rata-rata sebesar 83,79 sementara di kelas kontrol hanya 70,94 menunjukkan pengaruh yang

signifikan. Penelitian dari Rifai, (2024) juga mengalami peningkatan dengan rata-rata di kelas eksperimen sebesar 77,66 dan 62,50 di kelas kontrol. Adapun penelitian Suari dan Astawan, (2021) memberikan tingkat pencapaian dari 86% menjadi 89,66%. Data tersebut menunjukkan bahwa implementasi model *Discovery Learning* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Penggunaan model *Discovery Learning* di kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi sudah diterapkan namun masih memerlukan penerapan yang lebih optimal untuk mendukung tercapainya hasil belajar yang maksimal, terutama dalam memfasilitasi penemuan konsep secara mandiri dan mengatasi kendala kesulitan analisis peserta didik. Mengingat kebutuhan tersebut, hadirilah suatu alternatif solusi dengan bantuan video interaktif. Video interaktif dinilai mampu menyediakan stimulasi yang efektif dan kontekstual pada tahap awal *Discovery Learning*, sehingga mempermudah peserta didik dalam mengobservasi dan mengidentifikasi masalah (Fase Stimulasi dan Pernyataan Masalah).

Menurut Lawide dkk., (2026) menegaskan ketepatan solusi tersebut, di mana video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik, serta memperkuat keterampilan berpikir kritis ketika diintegrasikan dengan model pembelajaran berbasis penemuan. Hal ini sejalan dengan Suryani dkk., (2024) pemanfaatan media berbasis teknologi visual dan audio mampu menjadikan proses *Discovery Learning* lebih menarik dan variatif, sehingga mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Menurut Rahmawati dkk., (2022) Penggunaan video interaktif sangat cocok digunakan terutama dalam pembelajaran IPAS, karena topik yang dibahas seringkali membutuhkan visualisasi dari proses ilmiah, seperti pada materi ekosistem yang menjadi batasan materi pada penelitian ini.

Beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* di tingkat sekolah dasar telah dilakukan dengan memanfaatkan berbagai media. Penelitian Sabrina dkk., (2025) bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan media audio-visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun terdapat beberapa hambatan yang perlu diperhatikan seperti model yang diterapkan, sehingga hasil dari penelitian ini sulit untuk diterapkan secara umum. Penelitian lain dari Ramadhanty dan Setiyawati, (2024) mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar di bidang sains, namun belum secara spesifik menggabungkan penggunaan media video interaktif, sehingga belum memberikan gambaran lengkap mengenai potensi teknologi video interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Adapun Penelitian Triastuti dkk., (2022) mengenai model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat mengatasi keterbatasan tersebut, khususnya dalam hal pemahaman konsep yang rumit di tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, berdasarkan urgensi peningkatan hasil belajar peserta didik dan tuntutan pengembangan kemampuan analisis peserta didik tersebut, maka model *Discovery Learning* berbasis video interaktif dipilih sebagai solusi yang paling tepat untuk diimplementasikan. Kombinasi model dan media ini diharapkan mampu mengatasi kelemahan metode pengajaran konvensional dan secara efektif menuntun peserta didik untuk aktif menemukan konsep secara mandiri, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan capaian hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di kelas V masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Penerapan model *Discovery Learning* di kelas V masih perlu dioptimalkan.
3. Pendidik belum menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas V masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi supaya tidak adanya penyimpangan dari pokok permasalahan, maka penulis memfokuskan penelitian ini sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning* berbasis video interaktif.
2. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbasis video interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pada penerapan model *Discovery Learning* berbasis video interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu:

#### 1. Manfaat Teoretis

Berkontribusi untuk mengembangkan teori dalam bidang pendidikan, terutama dalam penerapan model *Discovery Learning* berbasis video interaktif agar hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar mengalami peningkatan.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Pendidik

Memberikan wawasan kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Discovery Learning* berbasis video interaktif. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan pendidik untuk menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).

##### b. Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model *Discovery Learning* berbasis video interaktif.

##### c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memantau dan mendukung pengembangan keterampilan pendidik, memastikan bahwa model pembelajaran dan media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan terbaru dalam pendidikan.

d. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru, referensi, dan pedoman dalam melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai model *Discovery Learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar dan Pembelajaran

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang mengalami perubahan yang relatif permanen dalam perilaku, pengetahuan, atau sikap mereka. Perubahan ini terjadi karena pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungan. Hasilnya, individu menjadi lebih mampu dan memahami cara menghadapi berbagai situasi. Menurut Rambe, (2019) mengenai pengertian belajar yaitu.

Belajar adalah proses di mana seseorang berupaya untuk mendapatkan perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam pandangan ini, lingkungan tidak hanya sekadar latar belakang, melainkan sebuah wadah yang dipenuhi dengan objek-objek yang memungkinkan seseorang memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru. Bahkan, interaksi ini bisa membuat seseorang kembali menaruh perhatian pada hal-hal yang pernah ia ketahui sebelumnya, menciptakan siklus belajar yang terus-menerus dan penuh makna.

Interaksi yang terus-menerus ini sejalan dengan pandangan Arsyad, (2020) yang menegaskan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan sadar yang dilakukan oleh seseorang demi mendapatkan ilmu. Proses yang sangat kompleks ini terjadi sepanjang hidup setiap individu, di mana ia terus berinteraksi dengan lingkungannya tanpa henti. Tanda yang paling jelas dari proses belajar yang berhasil adalah adanya perubahan tingkah laku yang nyata pada diri seseorang. Sejalan dengan itu, Festiawan, (2020) mengungkapkan pengertian belajar yaitu.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang kemudian terwujud dalam perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif menetap.

Perubahan ini, sekali lagi, adalah hasil dari interaksi yang tak pernah putus antara individu dan dunia di sekitarnya. Dengan demikian, belajar bukan hanya tentang menimbun informasi, tetapi juga tentang bagaimana seseorang secara aktif beradaptasi dan berkembang melalui interaksinya dengan lingkungan.

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa belajar adalah sebuah proses yang kompleks dan berkelanjutan yang menghasilkan perubahan pada diri seseorang. Proses ini bukan sekadar kegiatan menghafal, melainkan sebuah interaksi sadar antara individu dan lingkungannya. Melalui interaksi ini, seseorang memperoleh pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan baru yang kemudian memicu perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen. Dengan kata lain, tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan nyata dalam sikap, pemahaman, atau kemampuannya.

## 2. Teori Belajar

Dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal harus disesuaikan dengan teori belajar yang ada. Teori belajar juga merupakan teori yang terdapat tata cara pengaplikasian atau penyusunan kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Menurut Herliani dkk., (2014) mengungkapkan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Belajar Behaviorisme  
Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.
- b. Teori Belajar Kognitivisme  
Teori belajar kognitif adalah perubahan dalam struktur mental seseorang yang atas kapasitas untuk menunjukkan

perilaku yang berbeda. Aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukan sekedar stimulus dari respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar.

- c. **Teori Belajar Humanisme**  
Teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Teori ini dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai.
- d. **Teori Belajar Konstruktivisme**  
Pembelajaran konstruktivisme adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting.

Selain itu, menurut Aritonang dkk., (2022) mengungkapkan teori-teori belajar adalah sebagai berikut.

- a. **Teori Perilaku**  
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme, dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon).
- b. **Teori Belajar Kognitif**  
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.
- c. **Teori Belajar Konstruktivisme**  
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis

Teori belajar dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme berlandaskan pada gagasan bahwa pengetahuan tidak ditransfer, melainkan diciptakan oleh pembelajar itu sendiri. Pendapat ini diperkuat oleh Urfany, (2020), yang menekankan bahwa pembelajaran bersifat generatif artinya, peserta didik secara proaktif menciptakan makna yang unik dari materi yang mereka pelajari, bukan hanya menghafal.

Menurut pandangan konstruktivisme, proses belajar jauh lebih berharga daripada hasil akhir. Suparlan, (2019) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme sangat menekankan pada aktivitas peserta didik yang aktif serta menantang untuk membina pengetahuan secara mandiri, mencari makna terdalam dari apa yang mereka pelajari, dan mengintegrasikan konsep serta ide-ide baru ke dalam kerangka berpikir yang sudah ada. Keefektifan teori ini juga diakui oleh Lathifah dkk., (2024) bahwa teori konstruktivisme sebagai pendekatan yang sangat penting untuk menunjang hasil belajar, sebab dinilai sangat efektif. Teori ini mendorong peserta didik untuk menemukan jawaban dengan usaha dan investigasi mereka sendiri, berlandaskan pada fakta dan data yang akurat. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mendapatkan jawaban, tetapi juga memahami proses di balik penemuan tersebut, yang menjadikan pengetahuan lebih bermakna dan melekat.

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa teori belajar konstruktivisme adalah sebuah pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran. Teori ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak hanya ditransfer dari pendidik ke peserta didik, melainkan secara aktif dibangun dan diciptakan sendiri oleh peserta didik berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Dalam model *Discovery Learning*, pendidik menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik didorong untuk menemukan sendiri konsep atau solusi. Jadi, kesimpulannya, *Discovery Learning*

adalah metode pembelajaran yang efektif karena ia menerapkan prinsip-prinsip konstruktivisme. Melalui proses ini, hasil belajar tidak hanya berupa nilai, tetapi juga pemahaman yang mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan kemandirian, yang semuanya dibangun oleh peserta didik itu sendiri.

### 3. Ciri-ciri Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang didalamnya terdapat sistem yang saling berkaitan. Banyak hal yang menandakan bahwa seseorang tersebut telah melakukan proses belajar, hal tersebut sesuai dengan Baharuddin dalam Penelitian Nurhayani dan Salistina, (2022) menyimpulkan adanya beberapa ciri belajar, sebagai berikut :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- b. Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Selain Baharuddin yang mengungkapkan ciri-ciri seseorang telah melakukan proses pembelajaran, Darsono dalam Sembiring dkk., (2021) ciri-ciri belajar yaitu .

Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan, belajar merupakan pengalaman sendiri, belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan, belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

Sebagaimana Aunurrahman, (2019) mengemukakan bahwa ciri umum kegiatan belajar sebagai berikut:

- a. Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja.
- b. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.
- c. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku.

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat tersebut, diketahui bahwa ciri-ciri belajar ditandai melalui proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan ini terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan. Ciri utama dari proses belajar adalah bahwa perubahan perilaku bersifat relatif permanen, artinya tidak akan hilang dalam waktu singkat. Selain itu, perubahan tersebut adalah hasil dari latihan dan pengalaman yang memberikan dorongan untuk terus berkembang. Belajar juga merupakan aktivitas yang disadari dan memiliki tujuan yang jelas, sehingga dapat mengubah seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak terampil menjadi terampil.

#### **4. Tujuan Belajar**

Tujuan utama dari belajar adalah untuk menciptakan perubahan positif dalam diri seseorang. Perubahan ini tidak hanya sebatas penambahan pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan sikap dan keterampilan. Menurut Suardi, (2018) tujuan belajar yaitu tujuan belajar didorong oleh berbagai faktor internal seperti motivasi, emosi, dan sikap, yang pada akhirnya akan menghasilkan perubahan perilaku yang diinginkan. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Iskandar dkk., (2025) yang secara ringkas menyatakan bahwa tujuan belajar yaitu tujuan utama dari belajar adalah membuat seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Sejalan dengan kedua pandangan tersebut, Aritonang dkk., (2022) memperkuat gagasan ini dengan menjelaskan bahwa tujuan belajar adalah mengubah tingkah laku dan perbuatan. Perubahan ini ditandai

dengan munculnya kecakapan, keterampilan, kemampuan, dan sikap baru yang menunjukkan tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Intinya, para ahli ini sepakat bahwa belajar bukanlah proses pasif, melainkan sebuah dinamika aktif yang berujung pada manifestasi nyata dalam tindakan dan karakter seseorang

Menurut Sardiman, (2016) secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

- a. Memperoleh Ilmu Pengetahuan, kegiatan belajar dapat menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir dari seseorang. Jadi, selain memiliki ilmu pengetahuan baru, kemampuan berpikir seseorang juga menjadi lebih baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan.
- b. Menanamkan Konsep dan Keterampilan, melalui proses belajar yang telah dilakukan individu maka akan menghasilkan keterampilan baru karena telah dilatih dari kegiatan belajar. Keterampilan yang dimaksud meliputi keterampilan jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan fisik yang bisa dilihat serta diamati secara langsung. Sedangkan keterampilan rohani berkaitan dengan keterampilan batin sehingga tidak dapat dilihat seperti keterampilan jasmani.
- c. Membentuk Sikap, kegiatan belajar yang telah dilakukan akan membentuk sikap dari individu, meliputi mental dan perilaku peserta didik. Untuk membentuk sikap serta mental peserta didik diperlukannya pendekatan yang baik dan bijak dari pendidik. Pendidik diharapkan mampu menjadi contoh bagi peserta didik yang memiliki kecakapan dan dapat memberi motivasi yang baik untuk peserta didik

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa tujuan utama dari belajar adalah menciptakan perubahan holistik dalam diri seseorang. Perubahan ini melampaui sekadar penambahan pengetahuan dan informasi. Belajar adalah sebuah proses aktif yang didorong oleh faktor internal seperti motivasi, emosi, dan sikap, yang pada akhirnya memanifestasikan diri dalam perubahan perilaku dan tindakan yang lebih baik. Tujuan ini dapat diurai ke dalam tiga pilar utama yaitu: penguasaan pengetahuan dan kemampuan berpikir, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap dan karakter:

belajar berkontribusi pada pembentukan mental, perilaku, dan etika yang positif. Peran pendidik sebagai teladan sangat penting untuk menginspirasi perubahan karakter pada peserta didik.

## 5. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Gao dkk., (2024), pengertian pembelajaran yaitu pembelajaran adalah inti dari interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik, sebuah proses yang dapat terjadi secara langsung melalui tatap muka atau tidak langsung melalui berbagai media. Pandangan ini menegaskan peran penting komunikasi dan teknologi sebagai jembatan yang memfasilitasi pertukaran pengetahuan. Sejalan dengan itu, Fransiska dkk., (2024) memperluas cakupan interaksi ini dengan menyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan seluruh lingkungannya. Interaksi ini menjadi pemicu utama bagi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Gagasan ini semakin diperkuat oleh Wahab dan Rosnawati, (2021) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan peserta didik, pendidik, dan semua sumber belajar yang ada. Interaksi yang terintegrasi ini dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang spesifik, yaitu terjadinya perubahan sikap dan pola pikir peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bukanlah pertemuan statis, melainkan suatu proses yang dirancang untuk menghasilkan transformasi yang nyata dan terukur. Lebih lanjut, Murti dan Winarti, (2023) menekankan bahwa pembelajaran adalah sebuah desain yang cermat, serangkaian tindakan terencana yang dirancang untuk mendukung proses belajar. Ia menegaskan pentingnya mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang memengaruhi pengalaman internal peserta didik, seperti konteks sosial, emosional, dan lingkungan.

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa pembelajaran bukanlah peristiwa yang terbatas pada ruang kelas atau usia tertentu. Pembelajaran adalah proses seumur hidup di mana individu secara terus-menerus memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman melalui interaksi yang tak terputus dengan dunia di sekeliling mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran adalah sebuah perjalanan tanpa akhir yang terus membentuk dan memperkaya individu sepanjang hidupnya. Proses pembelajaran, pada hakikatnya, melibatkan berbagai aspek dan tidak hanya sekadar transfer informasi dari pendidik kepada peserta didik.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Menurut pendapat Andryannisa dkk., (2023) bahwa pengertian hasil belajar peserta didik adalah prestasi yang telah diperoleh peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Sejalan dengan pendapat Dakhi, (2020) hasil belajar mencakup tingkah laku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan hasil belajar yang diperoleh melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat bersaing dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini penting, mengingat perubahan zaman membawa dampak signifikan terhadap kebutuhan akan sumber daya manusia yang terampil.

Sebuah proses pembelajaran pasti menghasilkan hasil belajar, yang bisa berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, atau keterampilan.

Abdurrahman dalam Penelitian Suyatno dkk., (2024) pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan

belajar. Hasil belajar sebagaimana ditegaskan oleh Susanto, (2016) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Lebih lanjut, Susanto, (2016) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan suatu indikator yang dipakai untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran merupakan hasil belajar.

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik, yang meliputi pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai dampak dari proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan hasil belajar pada ranah kognitif mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026. Hasil belajar difokuskan pada hasil belajar IPA menyesuaikan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung pada semester ganjil. Berdasarkan ketentuan capaian pembelajaran IPAS BSKAP Kemdikbudristek, pembelajaran IPAS bermuatan IPA dilaksanakan di semester ganjil dan pembelajaran IPAS bermuatan IPS dilaksanakan di semester genap.

## **2. Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Sardiman dalam Penelitian Utama dan Japar, (2019), mengatakan indikator hasil belajar meliputi.

- a. Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- b. Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif)
- c. hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Berdasarkan uraian di atas maka hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh akibat aktivitas belajar dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik dan relatif melekat pada diri individu. Ketiga ranah tersebut juga dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, ketiga aspek tersebut juga harus menjadi indikator hasil belajar dapat peneliti jelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

Ranah kognitif merupakan suatu proses kontrol, yaitu suatu proses internal yang digunakan oleh peserta didik untuk memilih dan mengubah cara-cara memberi perhatian, belajar, mengingat dan berpikir. Berdasarkan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Taksonomi Bloom dalam Faridah, (2024), ranah kognitif mencakup 6 aspek yaitu:

- 1) Mengingat (C1)  
Mengingat adalah jenjang paling dasar dalam Taksonomi bloom. Meskipun mengingat adalah jenjang paling dasar, tapi jenjang ini adalah komponen yang penting. Penerapan dalam jenjang ini misalnya peserta didik mampu mengingat fakta atau istilah spesifik.
- 2) Memahami(C2)  
Jenjang ini adalah tingkat kedua setelah mengingat, peserta didik memahami dan dapat menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Peserta didik harus mengetahui fakta-fakta tertentu dahulu sebelum memahami konsep yang dikembangkan dari saling hubungan diantaranya.

- 3) Menerapkan (C3)  
Pada jenjang ini peserta didik mampu menggunakan materi yang bersifat abstrak didalam situasi yang konkret. Materi yang bersifat abstrak bisa berupa gagasan, prinsip-prinsip, dan kaidah-kaidah.
- 4) Menganalisis (C4)  
Jenjang ini menuntut peserta didik untuk memecahkan konsep dalam satu kesatuan materi secara jelas atau membuat hubungan-hubungan antara konsep secara eksplisit. Analisis diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan konsep menjadi unsur-unsur penyusunnya, sehingga ide relatif menjadi lebih jelas.
- 5) Mengevaluasi (C5)  
Pada evaluasi terdapat pertimbangan tentang nilai materi dan metode yang digunakan untuk maksud tertentu. Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide.
- 6) Menciptakan (C6)  
Pada tahun ini peserta didik mampu menyusun elemen-elemen baru dari pengetahuan yang menghasilkan ide inovatif atau produk.

b. Ranah psikomotor

Ranah psikomotorik atau biasa disebut sebagai ranah perkembangan yang berkaitan dengan keterampilan fisik. Simpson dalam Nafiati, (2021) menyatakan bahwa kemampuan psikomotorik berkaitan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Perkembangan ini ditandai dengan berbagai tahap pembelajaran keterampilan yang terjadi secara berurutan dan dapat bervariasi dari setiap peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan. Ada beberapa tahapan dalam keterampilan psikomotorik. Harrow dalam (Dlis, 2020) keterampilan psikomotor ada enam tahap, yaitu.

- 1) Gerakan refleks adalah respon motorik atau gerak tanpa sadar yang muncul ketika bayi lahir.
- 2) Gerakan dasar adalah gerakan yang mengarah pada keterampilan kompleks yang khusus.

- 3) Kemampuan perseptual adalah kombinasi kemampuan kognitif dan motorik atau gerak.
- 4) Kemampuan fisik adalah kemampuan untuk mengembangkan gerakan terampil.
- 5) Gerakan terampil adalah gerakan yang memerlukan belajar, seperti keterampilan dalam olahraga.
- 6) Komunikasi nondiskursif adalah kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan gerakan.

c. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan hal yang penting karena penilaian afektif harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Popham dalam (Dhou dan Suyanto, 2016) mengemukakan bahwa ranah afektif menentukan keberhasilan seseorang. Sehingga pembelajaran perlu memperhatikan pelaksanaan penilaian afektif. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting ialah sikap kita terhadap orang lain. Kemampuan afektif, khususnya sikap, dari peserta didik dapat diketahui kecenderungan, perubahan, dan perkembangannya dengan mendasarkan pada jenis-jenis kategori domain afektif, seperti yang dikemukakan oleh Krathwohl dalam (Nafiati, 2021) berikut ini.

- 1) Tingkat Menerima  
Tingkat dimana peserta didik memiliki keinginan menerima atau memperhatikan (*Receiving atau Attending*) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya. Contoh kemampuan dalam tingkat menerima adalah mahapeserta didik bersedia untuk mendengarkan temannya yang berbicara dengan respek.
- 2) Tingkat Menanggapi  
Tingkat dimana peserta didik bereaksi atau menanggapi (*Responding*) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya. Contoh kemampuan dalam tingkat menanggapi adalah peserta

- didik aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, seperti memberikan penjelasan dan menanggapi pendapat dari teman.
- 3) Tingkat Menghargai  
Tingkat dimana peserta didik menunjukkan kesediaan menerima dan menghargai (*valuing*) suatu nilai-nilai yang disodorkan kepadanya. Contoh kemampuan dalam tingkat menghargai adalah mengajukan rencana untuk perbaikan kehidupan masyarakat.
  - 4) Tingkat Menghayati  
Tingkat dimana peserta didik menjadikan nilai-nilai yang disodorkan itu sebagai bagian internal dalam dirinya, menjadikan nilai-nilai itu prioritas dalam dirinya (*Organization*). Contoh kemampuan dalam tingkat menginternalisasi adalah memprioritaskan waktu untuk belajar, membantu teman, dan sebagainya.
  - 5) Tingkat Mengamalkan  
Tingkat di mana peserta didik menjadikan nilai-nilai itu sebagai pengendali perilakunya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi gaya hidup (*Characterization*). Contoh kemampuan dalam tingkat mengamalkan adalah menunjukkan sikap mandiri ketika bekerja.

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa pada penelitian ini penulis membatasi variabel hasil belajar pada indikator ranah kognitif. Indikator kognitif inilah yang akan peneliti jadikan acuan dasar pembuatan instrumen tes untuk mengukur keberhasilan hasil belajar yang dipengaruhi oleh model *discovery learning* berbasis video pembelajaran interaktif (variabel X). Penelitian ini menggunakan Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif sebagai intervensi (variabel X) untuk mengatasi kelemahan metode konvensional. Model terintegrasi ini dirancang untuk memaksimalkan aktivitas penemuan mandiri peserta didik. Tujuannya adalah meningkatkan Hasil Belajar IPAS (variabel Y), dengan fokus utama pada kemampuan Menganalisis (C4) dan Mengevaluasi (C5). Kesimpulannya, peningkatan kualitas pembelajaran melalui Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif dianggap sebagai kunci utama untuk mendongkrak kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar akan mudah dicapai ketika didukung oleh beberapa faktor. Aunurrahman dalam Penelitian Suyatno dkk.,( 2024) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu

- a. Faktor Internal, secara spesifik masalah yang bersumber dari faktor internal dipengaruhi oleh:
  - 1) Karakter peserta didik.
  - 2) Sikap terhadap belajar.
  - 3) Motivasi belajar.
  - 4) Konsentrasi belajar.
  - 5) Kemampuan mengolah bahan belajar.
  - 6) Kemampuan menggali hasil belajar.
  - 7) Rasa percaya diri.
  - 8) Kebiasaan belajar.
- b. Faktor Eksternal, secara spesifik masalah yang bersumber dari faktor eksternal dipengaruhi oleh:
  - 1) Faktor pendidik.
  - 2) Lingkungan sosial, terutama teman sebaya.
  - 3) Kurikulum sekolah.
  - 4) Sarana dan prasarana.

Selanjutnya Muhibbin, (2017) menjelaskan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

- a. Faktor Internal
 

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, seperti:

  - 1) Aspek fisiologis: yang bersifat Jasmaniah. Seperti kesehatan, yaitu kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.
  - 2) Aspek Psikologis
    - a) Faktor intelektual: kecerdasan bakat
    - b) Faktor non intelektual: sikap, minat, kebutuhan, motivasi
- b. Faktor eksternal
 

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti:

  - 1) Lingkungan sosial: keluarga, pendidik dan staf, masyarakat, teman.
  - 2) Lingkungan non sosial: kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam.

Selanjutnya, dalam hal ini Arrosyad dkk., (2023) menjelaskan hasil belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor yaitu.

- 1) Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti aspek fisiologis (kesehatan, kemampuan fisik) dan psikologis (motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar, serta konsentrasi).
- 2) Faktor eksternal datang dari lingkungan luar, termasuk faktor keluarga (latar belakang pendidikan orang tua, cara mendidik, hubungan antar anggota keluarga, dan kondisi rumah) serta faktor sekolah (metode pengajaran, metode belajar, dan sarana prasarana).

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah kondisi yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal adalah kondisi yang berasal dari luar peserta didik. Keduanya dapat berperan sebagai pendukung atau penghambat proses belajar. Keberhasilan belajar adalah hasil dari interaksi kompleks antara kondisi mental dan fisik peserta didik (faktor internal) dengan lingkungan di sekitarnya (faktor eksternal). Kedua faktor ini saling memengaruhi dan menentukan apakah seorang peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

## **C. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memuat rangkaian kegiatan yang akan dilakukan dan disusun secara sistematis untuk mempermudah proses pembelajaran. Octavia (2020) menyatakan bahwa pengertian model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar).

Hendracipta, (2021) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ponidi dkk., (2021) bahwa model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran.

Pengertian model pembelajaran menurut Isrok'atun dan Rosmala, (2021) sebagai berikut. Model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran menjadi pedoman secara garis besar dalam merancang dan melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dari awal hingga evaluasi pada akhir pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi terarah sampai pada evaluasi akhir sehingga dapat melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, pengertian model pembelajaran menurut Kelana dan Wardani, (2021) merupakan sebuah kesatuan utuh dari penerapan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar.

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis untuk mengorganisasi proses belajar. Fungsinya adalah sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran agar terarah dan efektif. Model ini juga menjadi kesatuan utuh yang

mengintegrasikan semua komponen pengajaran, seperti pendekatan, strategi, dan metode. Model pembelajaran sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang terstruktur, membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuan, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

## 2. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik tentunya memiliki manfaat. Nadlir dkk., (2024) menjelaskan bahwa model pembelajaran sebagai tuntunan bagi para pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Oleh karenanya dalam memilih sebuah model pembelajaran apa yang hendak digunakan, pendidik harus lebih memperhatikan materi pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, dan tingkat kemampuan peserta didik. Slavin dalam Penelitian Lubis dkk., (2024) berpendapat bahwa model pembelajaran sering kali dirancang untuk mendorong peserta didik lebih aktif, baik melalui diskusi, praktik langsung, maupun kerja kelompok.

Hal ini meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Yasin dan Nihayah, (2022) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran yang variatif membuat peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk belajar karena metode yang digunakan tidak monoton dan lebih menarik. Manfaat dari model pembelajaran menurut Fadli, (2025) ini bisa berdampak pada dua subyek yaitu pendidik dan juga peserta didik, sebagai berikut.

- a. Manfaat Model Pembelajaran bagi pendidik:
  - 1) Membantu dalam membimbing pendidik untuk memilih teknik pengajaran yang tepat, strategi dan metode untuk memanfaatkannya secara efektif situasi pengajaran dan materi untuk mewujudkan tujuan.
  - 2) Membantu dalam membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku peserta didik.
  - 3) Membantu dalam mencari tahu cara dan sarana untuk menciptakan situasi lingkungan yang menguntungkan untuk melaksanakan proses pengajaran.

- 4) Membantu dalam mencapai interaksi pendidik-murid yang diinginkan selama mengajar.
  - 5) Membantu dalam pembangunan kurikulum atau isi kursus.
  - 6) Membantu dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk mengajar kursus persiapan atau kurikulum.
  - 7) Membantu dalam merancang kegiatan pendidikan yang sesuai.
  - 8) Membantu prosedur materi untuk menciptakan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
  - 9) Merangsang pengembangan inovasi pendidikan baru.
  - 10) Membantu dalam pembentukan teori pengajaran.
  - 11) Membantu membangun hubungan belajar mengajar secara empiris.
- b. Manfaat model pembelajaran bagi peserta didik, adalah:
- 1) Sangat membantu dalam mengembangkan kekuatan imajinasi para peserta didik.
  - 2) Ini membantu perkembangan kekuatan penalaran para peserta didik.
  - 3) Ini membantu peserta didik untuk menganalisa sesuatu secara sistematis.
  - 4) Memelihara peserta didik secara aktif terlibat dalam aktivitas kelas.
  - 5) Ini membantu dalam membuat para peserta didik pengamat yang baik.
  - 6) Ini membuat peserta didik sibuk di kelas kerja

Analisis peneliti berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa model pembelajaran memiliki manfaat signifikan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik, model ini berfungsi sebagai panduan praktis dalam merancang dan melaksanakan strategi pengajaran yang efektif sesuai dengan materi dan tujuan. Ini membantu pendidik menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong inovasi. Sementara itu, bagi peserta didik, model pembelajaran berdampak langsung pada peningkatan motivasi dan keterlibatan. Adanya variasi metode yang tidak monoton, peserta didik menjadi lebih aktif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan penting seperti daya nalar, imajinasi, dan kemampuan analisis.

### 3. Macam-macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat penting adanya bagi pendidik dan peserta didik. Model pembelajaran dapat membantu peserta didik berpikir kreatif dan produktif, dan model pembelajaran dapat membantu pendidik merancang pelaksanaan kurikulum. Kurniasih, (2016) mengemukakan bahwa model pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik sebagai berikut.

- a. *Discovery Learning* (Model Pembelajaran Penemuan)  
Discovery Learning adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasikan sendiri.
- b. *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)  
PBL merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.
- c. *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)  
pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Analisis berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, peneliti menggunakan model *discovery learning*. Model *discovery learning* berfokus pada proses berpikir tingkat tinggi. Tidak hanya menerima informasi, peserta didik didorong untuk menemukan dan mengonstruksi konsep secara mandiri melalui penyelidikan dan analisis. Proses ini secara langsung melatih aspek-aspek kognitif seperti kemampuan berpikir kritis, daya nalar, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, model ini secara spesifik menargetkan peningkatan pemahaman konseptual dan keterampilan kognitif peserta didik, yang merupakan inti dari hasil belajar kognitif.

## D. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

### 1. Pengertian Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran yang sangat dibutuhkan pada era saat ini. Menurut Ozdem-Yilmaz dan Bilican, (2020) pembelajaran *discovery learning* merupakan rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam mencari dan mengeksplorasi dengan cara yang teratur, kritis, dan logis, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara mandiri sebagai bentuk perubahan perilaku. Sejalan dengan pendapat oleh Bastian dan Reswita, (2022) *Discovery learning* merupakan suatu aktivitas berpikir di mana peserta didik berhasil menguasai suatu ide atau prinsip yang mencakup berbagai langkah seperti mengamati, menganalisis, memahami, mengelompokkan, membuat dugaan, menjelaskan, melakukan pengukuran, menarik kesimpulan, dan lainnya.

Penggunaan model ini, peserta didik dapat menemukan hal-hal baru secara mandiri atau mengalami proses berpikir mereka sendiri, sedangkan peran pendidik adalah sebagai pembimbing dan pemberi arahan. Sebagai acuan pendapat menurut Bruner dalam Penelitian Redhana, (2025) menjelaskan bahwa :

*Discovery Learning is a constructivist approach to education where learners are not simply presented with information in its final form. Instead, they are required to actively organize and categorize information themselves to discover new facts, relationships, and truths. Bruner believed that the most effective way for students to develop a "coding system" for knowledge is through this process of self-discovery, rather than through rote memorization or being told the answer by a teacher.*

Pernyataan tersebut memiliki arti bahwa, pembelajaran *discovery learning* adalah pendekatan konstruktivis dalam pendidikan di mana peserta didik tidak hanya disajikan informasi dalam bentuk jadi. Sebaliknya, mereka diharuskan secara aktif mengorganisasi dan mengelompokkan informasi sendiri untuk menemukan fakta, hubungan,

dan kebenaran baru. Bruner percaya bahwa cara paling efektif bagi peserta didik untuk mengembangkan sistem pengkodean untuk pengetahuan adalah melalui proses penemuan mandiri ini, bukan melalui hafalan atau diberitahu jawabannya oleh pendidik.

Berdasarkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* adalah model yang memberdayakan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Peserta didik tidak hanya diberi informasi, melainkan didorong untuk mengeksplorasi dan mengorganisasi pengetahuan sendiri agar dapat menemukan konsep baru. Saat proses pembelajaran, pendidik berperan sebagai fasilitator, bukan pemberi jawaban. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, penalaran, dan pemahaman yang lebih mendalam pada diri peserta didik.

## 2. Langkah-langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* terdapat langkah-langkah proses pelaksanaan pembelajaran. Menurut Dari & Ahmad, (2020) langkah-langkah pengaplikasian pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a. *Stimulation* (pemberian rangsangan)  
Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan keingintahuan peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan tidak memberi tahu secara utuh agar timbul keinginan peserta didik untuk menemukan sendiri.
- b. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)  
Pada tahap ini pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan materi yang dipelajari, kemudian dipilih salah satu masalah dan dirumuskan hipotesisnya.
- c. *Data collection* (pengumpulan data)  
Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi.
- d. *Data processing* (pengolahan data)  
Pada tahap pengolahan data setiap peserta didik ditugaskan untuk dapat mengolah informasi yang telah dikumpulkan, baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya.
- e. *Verification* (pembuktian)  
Pada tahap pembuktian secara bergantian peserta didik menampilkan hasil temuan yang didapatkan dari

pengolahan data yang telah dilakukan, dan peserta didik yang lain akan menanggapi dan melakukan tanya jawab terkait temuan yang didapatkan.

- f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)  
 Pada tahap akhir ini pendidik meminta peserta didik menyimpulkan apa yang sudah dipahami dan juga pendidik akan memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah disampaikan peserta didik.

Selanjutnya langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning* menurut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen), (2020) adalah sebagai berikut:

- a. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)
  - 1) Pendidik memberikan stimulus berupa pertanyaan, gambar, cerita, atau fenomena yang relevan dengan materi pelajaran.
  - 2) Tujuan: Memicu rasa ingin tahu peserta didik dan mengarahkan mereka untuk fokus pada masalah yang akan dipelajari.
- b. Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)
  - 1) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah dari stimulus yang diberikan.
  - 2) Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan masalah tersebut.
- c. Pengumpulan Data (*Data Collection*)
  - 1) Peserta didik secara mandiri atau kelompok mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah.
  - 2) Kegiatan ini bisa berupa membaca buku, mencari informasi dari internet, melakukan observasi, atau eksperimen.
- d. Pengolahan Data (*Data Processing*)
  - 1) Peserta didik mengolah dan menganalisis data yang telah dikumpulkan.
  - 2) Mereka mengelompokkan, mengklasifikasikan, atau membandingkan data untuk menemukan pola atau hubungan.
- e. Pembuktian (*Verification*)
  - 1) Peserta didik memverifikasi atau membuktikan hasil pengolahan data yang mereka lakukan.
  - 2) Mereka membandingkan hasil temuan dengan teori atau konsep yang sudah ada untuk memastikan kebenarannya.

- f. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)
- 1) Peserta didik menarik kesimpulan dari hasil verifikasi yang telah dilakukan.
  - 2) Mereka merumuskan generalisasi atau prinsip-prinsip umum yang berlaku dari materi yang dipelajari.

Adapun Menurut Syamsidah dkk., (2022) langkah kerja/ sintaks model *discovery learning* dalam pembelajaran penemuan adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Sintaks Model *Discovery Learning***

No	Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1.	<b>Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>)</b>	Pendidik atau pendidik memulai aktivitas pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan dalam pemecahan masalah atau <i>problem</i> .	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan pertanyaan atau bingung, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi atau kesimpulan, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.</li> <li>2. Stimulasi pada tahapan ini berfungsi untuk menyiapkan kondisi atau situasi interaksi belajar yang dapat mengembangkandan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.</li> </ol>
2.	<b>Pernyataan/ Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>)</b>	Pendidik atau pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dan sesuai dengan materi pembelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara atas pertanyaan masalah).	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Permasalahan yang dipilih selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan bermasalah, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.</li> </ol>
3.	<b>Pengumpulan</b>	Ketika eksplorasi	4. Tahapan ini berfungsi

No	Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
	<b>Data (Data Collection)</b>	berlangsung pendidik juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan sesuai sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis atau dugaan tersebut.	untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya dugaan sementara atau hipotesis. 5. Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan ( <i>collection</i> ) berbagai informasi yang sesuai dan relevan, membaca literatur terkait, mengamati objek dan fenomena, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
4.	<b>Pengolahan Data (Data Processing)</b>	Pendidik melakukan bimbingan dan arahan pada saat peserta didik melakukan pengolahan dan analisis data.	6. Pengolahan dan analisis data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya, kemudian ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, dikelompokkan ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5.	<b>Pembuktian (Verification)</b>	Verifikasi bertujuan agar proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, kreatif dan inovatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman dan pengetahuan melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.	7. Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dan teliti untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dan dugaan sementara yang ditetapkan dengan temuan yang dihubungkan dengan hasil pengolahan dan analisis data.

No	Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
6.	<b>Menarik Simpulan/Generalisasi</b> ( <i>Generalization</i> )	Pada tahapan ini proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip atau acuan umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.	8. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip umum yang mendasari generalisasi dan kesimpulan.

Sumber: Syamsidah dkk., (2022)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, di atas peneliti memilih langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang dikemukakan oleh Syamsidah dkk., (2022) dimana menekankan pada proses penemuan pengetahuan oleh peserta didik secara mandiri, bukan hanya menerima informasi dari pendidik. Berikut adalah ringkasan dari langkah-langkah tersebut.:

1. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*): Pendidik memberikan stimulus yang memicu rasa ingin tahu peserta didik.
2. Pernyataan/Identifikasi Masalah (*Problem Statement*): Peserta didik merumuskan masalah dari stimulus yang diberikan.
3. Pengumpulan Data (*Data Collection*): Peserta didik aktif mencari informasi atau data yang relevan.
4. Pengolahan Data (*Data Processing*): Peserta didik menganalisis dan mengolah data yang telah dikumpulkan.
5. Pembuktian (*Verification*): Peserta didik menguji dan memverifikasi temuan mereka untuk membuktikan hipotesis.
6. Menarik Kesimpulan/Generalisasi (*Generalization*): Peserta didik merumuskan konsep atau prinsip umum sebagai hasil dari seluruh proses.

Dalam upaya mengoptimalkan pelaksanaan model *Discovery Learning*, yang menekankan pada penemuan konsep secara mandiri, peneliti mengintegrasikan model ini dengan bantuan video interaktif. Untuk menghasilkan indikator pembelajaran yang terstruktur dan terpadu, peneliti menganalisis dan mensintesis dua teori utama, yaitu langkah-langkah *Discovery Learning* (Syamsidah dkk., 2022) dan langkah-langkah penggunaan Video Interaktif (Sudarmawanto, 2025). Hasil analisis dari penggabungan kedua teori tersebut menghasilkan indikator berikut:

**Tabel 3. Analisis sintaks Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif**

Tahap Umum (Sudarmawanto, 2025)	Langkah <i>Discovery Learning</i> (Syamsidah dkk., 2022)	Kegiatan Pendidik dan Integrasi Video Interaktif	Kegiatan Peserta Didik
I. Tahap Pendahuluan	1. Pemberian Rangsangan ( <i>Stimulation</i> )	Orientasi Pembelajaran: Menyampaikan tujuan dan motivasi. Aktivasi Skema & Instruksi Akses: Memberikan pertanyaan pancingan, lalu menjelaskan cara mengakses dan berinteraksi dengan Video Interaktif (H5P) yang berisi stimulus awal untuk memicu rasa ingin tahu.	Memperhatikan tujuan dan merefleksikan pengetahuan prasyarat. Memahami prosedur akses video.
II. Tahap Inti	2. Pernyataan/Identifikasi Masalah ( <i>Problem Statement</i> )	Fase Interaksi Mandiri (Awal): Meminta peserta didik menonton stimulus dalam video. Video Interaktif secara otomatis menampilkan pertanyaan pemantik/kuis setelah stimulus selesai, membantu peserta didik merumuskan masalah.	Berinteraksi aktif dengan video dan mencatat pertanyaan atau masalah yang muncul dari stimulus video.
II. Tahap Inti	3. Pengumpulan Data ( <i>Data Collection</i> )	Fase Interaksi Mandiri (Lanjutan): Meminta peserta didik melanjutkan menonton video interaktif. Video interaktif (melalui <i>drag-and-drop</i> ,	Aktif mencari informasi/data yang relevan, terutama dengan merespons interaksi dalam video, dan

Tahap Umum (Sudarmawanto, 2025)	Langkah <i>Discovery Learning</i> (Syamsidah dkk., 2022)	Kegiatan Pendidik dan Integrasi Video Interaktif	Kegiatan Peserta Didik
		<i>hotspot</i> , atau kuis) berfungsi sebagai sumber data awal dan alat bantu pengumpulan informasi yang cepat. Pemantauan Diagnostik: Pendidik memantau hasil interaksi video (analitik H5P).	mencatat poin-poin penting.
II. Tahap Inti	4. Pengolahan Data ( <i>Data Processing</i> )	Klarifikasi Awal (Terbimbing): Pendidik membahas <i>miskonsepsi umum</i> berdasarkan data diagnostik video (misalnya, pertanyaan yang paling banyak dijawab salah). Ini membimbing peserta didik dalam menganalisis data yang sudah mereka kumpulkan dari video.	Menganalisis dan mengolah data dari video serta sesi klarifikasi untuk menemukan pola atau hubungan konsep.
II. Tahap Inti	5. Pembuktian ( <i>Verification</i> )	Pendidik meminta peserta didik membuktikan temuan mereka (hasil pengolahan data). Pembuktian dapat berupa diskusi kelompok, presentasi, atau pengujian hipotesis, didukung oleh data dan informasi dari Video Interaktif.	Menguji dan memverifikasi temuan mereka untuk membuktikan hipotesis, menggunakan informasi yang diklarifikasi dari video.
III. Tahap Penutup	6. Menarik Kesimpulan ( <i>Generalization</i> )	Penguatan Konsep: Memberikan tugas kelompok (pemecahan masalah/proyek) sebagai wadah peserta didik untuk merumuskan konsep atau prinsip umum dari seluruh proses. Pendidik menguatkan generalisasi yang benar.	Menerapkan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah dan merumuskan konsep/prinsip umum.
III. Tahap Penutup	(Lanjutan Penutup)	Evaluasi Akhir & Refleksi: Memberikan penilaian formatif/sumatif. Meminta peserta didik merefleksikan pengalaman belajar	Mengerjakan evaluasi dan memberikan umpan balik (feedback) tentang media

Tahap Umum (Sudarmawanto, 2025)	Langkah <i>Discovery Learning</i> (Syamsidah dkk., 2022)	Kegiatan Pendidik dan Integrasi Video Interaktif	Kegiatan Peserta Didik
		(termasuk efektivitas media video interaktif).	pembelajaran yang digunakan.

Sumber: Analisis Peneliti Berdasarkan Acuan dari Sudarmawanto, (2025) dan Syamsidah dkk., (2022)

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning*

Selain terdapat kelebihan, dalam model pembelajaran *discovery learning* tentu memiliki kekurangan Menurut Afria, (2019) menyebutkan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan model *discovery learning*, yaitu:

- a. Peserta didik aktif dan kreatif dalam proses belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil pembelajaran.
- b. Peserta didik memahami benar materi ajarnya, sebab mengalami sendiri proses pembelajaran atau proses menemukannya. Hal seperti ini akan lebih lama diingat.
- c. Menemukan sendiri dapat menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong peserta didik untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajar peserta didik meningkat.
- d. Peserta didik yang memperoleh pengetahuan/wawasannya dengan metode penemuan .
- e. Metode ini melatih peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri.

Sedangkan menurut Afria, (2019) model *discovery learning* juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan, antara lain:

- a. Model ini menimbulkan asumsi atau pemikiran bahwa ada kesiapan peserta didik untuk belajar.
- b. Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak. karna membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori untuk pemecahan masalah lainnya.
- c. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan pendidik atau pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan yang signifikan. Model ini unggul karena mendorong keaktifan dan kreativitas peserta didik, membuat pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan tahan lama. Proses penemuan mandiri ini juga menimbulkan rasa puas yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, sekaligus melatih kemandirian dan kemampuan mereka untuk mentransfer pengetahuan. Model *discovery learning* juga memiliki kelemahan. Pertama, tidak semua peserta didik memiliki kesiapan untuk belajar secara mandiri, yang menjadi asumsi dasar model ini. Kedua, *discovery learning* kurang efisien untuk kelas besar karena membutuhkan waktu yang lebih lama. Terakhir, model ini sulit diterapkan oleh pendidik yang terbiasa dengan metode tradisional, sehingga keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan pendidik itu sendiri untuk beradaptasi.

## **E. Video Pembelajaran Interaktif**

### **1. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif**

Transformasi dalam dunia pendidikan modern membawa kita pada pemahaman baru tentang video pembelajaran interaktif, yang melampaui sekadar media visual. Video pembelajaran interaktif adalah sebuah inovasi yang dirancang untuk mengubah peserta didik dari penonton pasif menjadi partisipan aktif. Guna untuk memberikan gambaran yang utuh tentang esensi dari media ini, menekankan pentingnya interaksi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik sebagai kunci efektivitasnya. Menurut Arsyad, (2015) video pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai sebuah sistem pengajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan video melalui kendali komputer. Dalam sistem ini, alih-alih hanya menonton dan mendengarkan, peserta didik dapat memberikan respons yang memengaruhi jalannya materi, seperti mengatur kecepatan atau memilih alur cerita pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan Prastowo, (2014) pengertian video interaktif adalah media yang mengombinasikan berbagai elemen seperti suara, gerak,

gambar, teks, dan grafik untuk menciptakan hubungan timbal balik antara media dengan penggunaannya.

Melengkapi kedua pendapat tersebut, Yasa dkk., (2017) menambahkan bahwa esensi dari media interaktif adalah adanya keterlibatan aktif dari peserta didik. Mereka tidak hanya melihat atau mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi dan memberikan respons secara langsung. Dengan demikian, semua ahli ini sepakat bahwa video pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang untuk menciptakan komunikasi dua arah, mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang lebih personal, dinamis, dan partisipatif.

Analisis berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, bahwa video pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang untuk menciptakan komunikasi dua arah antara materi dan peserta didik. Berbeda dengan video konvensional, media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif (seperti kontrol komputer dan respons peserta didik). Tujuan utamanya adalah mengubah peran peserta didik dari penonton pasif menjadi partisipan aktif yang terlibat langsung dalam proses belajar. Dengan demikian, video interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, dinamis, dan efektif.

## **2. Manfaat Video Pembelajaran Interaktif**

Video interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik karena menyajikan informasi dalam format audio visual yang interaktif (Noerr dan Roviati, 2021). Penyampaian materi yang disertai suara, gambar, dan animasi memungkinkan informasi lebih mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Beragam tampilan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dengan lebih bersemangat. Dengan begitu, video interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi dalam

membantu peserta didik memahami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Video interaktif tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan instrumen yang kuat untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar bagi pendidik dan peserta didik.

a. Manfaat bagi Pendidik

Bagi Pendidik, video pembelajaran interaktif berfungsi sebagai alat yang efektif untuk memfasilitasi proses belajar. Menurut Arsyad, (2015) menjelaskan bahwa manfaat video interaktif yaitu manfaat video interaktif membantu menyeragamkan penyampaian materi, memastikan setiap peserta didik menerima informasi yang sama dengan kualitas yang konsisten. Selain itu, menurut Daryanto, (2016) pemanfaatan media pembelajaran interaktif memungkinkan pendidik untuk menghemat waktu dan tenaga, karena tidak perlu lagi mengulang-ulang penjelasan yang sama. Pendidik dapat lebih fokus pada interaksi personal dengan peserta didik, memberikan umpan balik, dan mendorong partisipasi aktif, yang pada akhirnya dapat mengubah peran pendidik menjadi lebih produktif. Video interaktif juga membantu pendidik menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton, yang penting untuk menjaga perhatian dan motivasi peserta didik.

b. Manfaat bagi Peserta didik

Manfaat video pembelajaran interaktif bagi peserta didik jauh lebih bermakna daripada sekadar membuat pelajaran menarik. Menurut Yasa dkk., (2017), manfaat media interaktif bagi peserta didik yaitu manfaat media interaktif bagi peserta didik dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan membuat mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran. Keterlibatan ini sering kali memicu motivasi belajar yang lebih tinggi, seperti yang dijelaskan oleh Yasin dan Nihayah, (2022). Dengan berinteraksi langsung dengan materi, peserta didik dapat memahami konsep yang kompleks secara lebih mendalam melalui visualisasi dan demonstrasi. Hal ini juga

membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis. Lebih jauh lagi, video interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengendalikan kecepatan belajar mereka sendiri, dan mengulang materi kapan saja serta di mana saja, sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif memiliki manfaat signifikan bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik, media ini berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyeragamkan penyampaian materi dan menghemat waktu, sehingga pendidik dapat lebih fokus pada interaksi personal. Sementara itu, bagi peserta didik, video interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar, membantu mereka memahami konsep kompleks secara mendalam, serta mengembangkan keterampilan kognitif. Secara keseluruhan, penggunaan video pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif, di mana peserta didik menjadi partisipan aktif dan pendidik berperan sebagai fasilitator yang produktif.

### **3. Karakteristik Video Interaktif**

Video pembelajaran interaktif memiliki karakteristik utama yang membedakannya dari video konvensional. Karakteristik ini berkaitan erat dengan fitur-fitur yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah karakteristik dari video pembelajaran interaktif.

#### **a. Sifat Tidak Berurutan**

Menurut Smaldino dkk., (2012) salah satu karakteristik kunci dari media interaktif adalah sifatnya yang tidak linear. Berbeda dengan video biasa yang harus ditonton dari awal hingga akhir, video interaktif memungkinkan pengguna (peserta didik) untuk mengendalikan alur konten. Peserta didik dapat memilih bagian

mana yang ingin mereka tonton, melompat ke bab tertentu, atau mengulang bagian yang sulit dipahami. Ini memberikan fleksibilitas dan personalisasi dalam pengalaman belajar.

b. Partisipasi Aktif Peserta Didik

Menurut Yasa dkk., (2017) menekankan bahwa ciri utama media interaktif adalah adanya keterlibatan aktif antara media dan peserta didik. Video interaktif tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menuntut respons. Partisipasi ini bisa berupa menjawab kuis, mengklik tombol untuk melanjutkan, atau memilih skenario tertentu. Interaksi ini mengubah peran peserta didik dari penonton pasif menjadi subjek yang aktif mengambil keputusan selama proses belajar.

c. Kombinasi Berbagai Elemen Multimedia

Menurut Prastowo, (2014) menjelaskan bahwa video pembelajaran interaktif merupakan perpaduan dari berbagai elemen multimedia, seperti suara, gerak, gambar, teks, dan grafik. Elemen-elemen ini tidak hanya disajikan secara statis, tetapi dirancang untuk saling berinteraksi, menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan multidimensional.

d. Adanya Kontrol dan Umpan Balik (*Feedback*)

Menurut Arsyad, (2015) menyatakan bahwa video interaktif memungkinkan peserta didik memiliki kontrol penuh atas jalannya pembelajaran. Kontrol ini diwujudkan melalui fitur-fitur seperti tombol navigasi, kuis, atau simulasi. Selain itu, sistem ini juga dapat memberikan umpan balik instan atas respons peserta didik, yang sangat penting untuk memvalidasi pemahaman dan mengarahkan mereka ke jalur pembelajaran yang benar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik utama video pembelajaran interaktif terletak pada kemampuannya untuk mengubah peserta didik dari penonton pasif menjadi partisipan aktif. Video ini bersifat tidak berurutan, artinya

peserta didik dapat mengendalikan alur dan kecepatan pembelajarannya sesuai kebutuhan, tidak terikat pada urutan yang kaku. Selain itu, video interaktif secara sengaja dirancang untuk menuntun partisipasi aktif, misalnya melalui kuis atau tombol navigasi. Media ini juga kaya akan multimedia, mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya. Terakhir, peserta didik memiliki kontrol penuh dan mendapatkan umpan balik instan, yang sangat krusial untuk memvalidasi pemahaman dan menjadikan proses belajar lebih efektif.

#### 4. Langkah-langkah Pembelajaran Video Interatif HTML 5 Package (H5P)

Media pembelajaran interaktif yang digunakan pada penelitian ini adalah HTML 5 Package (H5P). Media pembelajaran berbasis HTML 5 Package (H5P) menawarkan fleksibilitas dan interaktivitas yang tinggi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Utari dan Hadi, (2020) HTML 5 PACKAGE (H5P) menyediakan fitur berupa video interaktif, presentasi interaktif, kuis interaktif dan masih banyak lagi. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran video interaktif berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sudarmawanto, (2025):

**Tabel 4. Langkah-langkah Video Interaktif**

Langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta didik
<b>Tahap Pendahuluan (Persiapan Peserta didik)</b>		
<b>Orientasi Pembelajaran</b>	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik dengan menjelaskan pentingnya materi.	Memperhatikan dan memahami tujuan pembelajaran.
<b>Aktivasi Skema</b>	Memberikan pertanyaan pancingan atau kuis singkat untuk mengaitkan materi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.	Merespons pertanyaan pancingan dan merefleksikan pengetahuan prasyarat.
<b>Instruksi Akses</b>	Menjelaskan bagaimana peserta didik akan mengakses dan berinteraksi dengan video di H5P.	Memastikan akses ke platform dan memahami prosedur interaksi.
<b>Tahap Inti (Pelaksanaan Interaktif Mandiri dan Terbimbing)</b>		
<b>Fase Interaksi Mandiri</b>	Meminta peserta didik untuk menonton video secara bersama dan merespons setiap interaksi	Berinteraksi aktif dengan video (menjawab kuis) dan menerima umpan balik instan dari video.

Langkah	Kegiatan Pendidik	Kegiatan Peserta didik
	(kuis, <i>drag-and-drop</i> , <i>hotspot</i> ) yang muncul di layar.	Mengulang bagian yang kurang dipahami.
<b>Pemantauan Diagnostik</b>	Memanfaatkan fitur analitik platform H5P untuk mengidentifikasi miskonsepsi umum (pertanyaan yang paling banyak dijawab salah).	Mencatat poin-poin penting dan pertanyaan yang muncul selama interaksi.
<b>Klarifikasi Awal (Terbimbing)</b>	Berdasarkan data diagnostik, pendidik mengarahkan fokus kelas untuk membahas 2-3 konsep kunci yang paling sulit.	Mengajukan pertanyaan dan meminta klarifikasi pada bagian video yang masih membingungkan.
Tahap Penutup (Aplikasi dan Evaluasi)		
<b>Penguatan Konsep</b>	Memberikan tugas kelompok yaitu pemecahan masalah yang membutuhkan penerapan konsep dari video.	Menerapkan pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah atau proyek.
<b>Evaluasi Akhir</b>	Memberikan penilaian akhir atau evaluasi formatif untuk mengukur tingkat penguasaan materi.	Mengerjakan evaluasi untuk menunjukkan pemahaman materi secara keseluruhan.
<b>Refleksi</b>	Meminta peserta didik untuk merefleksikan pengalaman belajar menggunakan video interaktif (apakah efektif, mudah, atau menarik).	Memberikan masukan ( <i>feedback</i> ) tentang media pembelajaran yang digunakan.

Sumber: Sudarmawanto, (2025)

Berdasarkan pendapat ahli di atas, pada penelitian ini mengambil acuan dari penelitian yang dilakukan oleh Sudarmawanto, (2025) dalam mengkaji pengaruh model *discovery learning*. dengan bantuan media pembelajaran HTML 5 *Package* (H5P) yang dibagi menjadi 3 tahap pembelajaran diantaranya : (1) tahap pendahuluan (persiapan peserta didik); (2) tahap inti (pelaksanaan interaktif mandiri dan terbimbing); (3) tahap penutupan (aplikasi dan evaluasi).

## F. Pembelajaran IPAS di SD

### 1. Pengertian Pembelajaran IPAS di SD

IPAS adalah perpaduan antara pembelajaran IPA dan IPS pada kurikulum merdeka belajar. Menurut Rusilowati, (2023) keterpaduan IPA dan IPS mendasari pengembangan konten literasi dan numerasi lebih kontekstual, karena materi IPA mendapat dukungan kondisi kontekstual masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dari IPS. Menurut BSKAP Kemendikbudristek, (2022) pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat yang melahirkan kebijaksanaan) dalam diri peserta didik.

Menurut Meylovia dan Julianto, (2023) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Sehingga singkatnya IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Di samping itu, menurut Suhelayanti dkk., (2023) pemberian mata pelajaran IPAS pada peserta didik SD/MI bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berpikir kreatif dan kritis hingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan kajian IPA dan IPS. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan. IPAS dirancang untuk mengembangkan pola pikir terpadu, sikap ilmiah, dan keterampilan sosial peserta didik, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menjadi individu yang mampu berpikir kritis, analitis, dan bertanggung jawab.

## **2. Manfaat Pembelajaran IPAS di SD**

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut BSKAP Kemendikbudristek, (2022) dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam ipas serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kurikulum merdeka adalah salah satu kurikulum yang menerapkan pilar profil pelajar pancasila. Menurut Suhelayanti dkk., (2023) pembelajaran IPAS memiliki manfaat dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Di samping itu, Suhelayanti dkk., (2023) juga mengungkapkan bahwa tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat utama dari pembelajaran IPAS adalah pengembangan diri peserta didik secara holistik. Mata pelajaran ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga secara spesifik dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap

fenomena alam dan sosial. IPAS juga melatih keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah, serta mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga lingkungan dan berkontribusi dalam masyarakat. Dengan demikian, IPAS membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang dibutuhkan agar mereka menjadi individu yang kompeten dan bertanggung jawab.

### 3. Capaian Pembelajaran (CP) IPAS di SD

Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan *Assessment* Pendidikan Kemendikbudristek, (2022) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses. Adapun penjelasan mengenai CP Fase C Kelas V Mata Pelajaran IPAS berdasarkan elemen.

**Tabel 5. Capaian Pembelajaran IPAS Fase-C**

Elemen	Capaian Pembelajaran
<p><b>Pemahaman IPAS (sains dan sosial)</b></p>	<p>Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya- upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
	<p>nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
<p><b>Keterampilan Proses</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.</li> <li>2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</li> <li>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</li> <li>4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.</li> <li>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</li> <li>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</li> </ol>

Sumber: CP berdasarkan elemen pada Fase C kelas V mata pelajaran IPAS berdasarkan acuan dari BSKAP Kemendikbudristek, (2022)

Analisis berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pada penelitian ini pembelajaran IPAS yang digunakan sebagai instrument penelitian berada di capaian pembelajaran

fase akhir pada indikator “Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.”. Selain itu, dikarenakan pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, maka materi yang dipelajari adalah bermuatan IPA. Berdasarkan ketentuan capaian pembelajaran IPAS SD/MI, pembelajaran IPAS bermuatan IPA dilaksanakan di semester ganjil dan pembelajaran IPAS bermuatan IPS dilaksanakan di semester genap.

### **G. Penelitian Relevan**

Adapun penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan judul yang hampir sama sebagai berikut:

1. Damayanti dan Setyaningsih, (2024)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantu media audio visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik sekolah dasar.

Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu Persamaan variabel yang menggunakan model *Discovery Learning* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat, metode yang digunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen subjeknya peserta didik Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah kebaruan yang merupakan salah satu penelitian paling baru (2024), mencerminkan riset terkini, medianya menggunakan istilah media audio visual, yang lebih umum daripada "video interaktif", subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas II SD, berbeda dari fokus umum yang menargetkan kelas V.

2. Fithriyah dkk., (2021)

Hasil penelitian menunjukkan terdapat Pengaruh Model *Discovery Learning* dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar” telah melakukan penelitian di SDN Ganting. Persamaan

dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada variabel yang digunakan yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebas yang digunakan yaitu fithriyah dkk terdapat dua variabel bebas yaitu model *discovery learning* dan kemandirian belajar, media yang digunakan dalam pembelajaran, peneliti menggunakan model *discovery learning* berbasis video interaktif, sedangkan penelitian yang dilakukan fithriyah, dkk tidak menggunakan media dalam proses intervensi.

3. Saputri dkk., (2024)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik SD.

Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu variabel fokus pada pengaruh model *Discovery Learning* terhadap hasil belajar peserta didik, metode yang digunakan metode kuantitatif dan desain kuasi-eksperimen, kebaruannya yang sama-sama merupakan penelitian terbaru (2024). Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah fokus penelitian: Variabel terikatnya lebih spesifik, yaitu kemampuan pemahaman konsep peserta didik, bukan hanya hasil belajar secara umum, media secara eksplisit menyebutkan penggunaan media video interaktif, yang sangat relevan dengan topik yang Anda minati, subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas II SD, sama seperti Damayanti dan Setyaningsih, dan bukan kelas V.

4. Mayuni dkk., (2021)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Meningkatnya Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD Melalui Pembelajaran *Discovery Learning* Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V SD, fokus meneliti peningkatan hasil belajar IPA peserta didik. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah variabel yang hanya berfokus pada model *Discovery Learning*

tanpa mengintegrasikan media spesifik seperti video. Ini menunjukkan bahwa penelitian ini lebih fokus pada model pembelajaran itu sendiri daripada perpaduannya dengan teknologi, kebaruannya lebih baru dari Rahmayani dan Putri, tetapi tidak sebaru Damayanti dan Khoir.

#### 5. Maharani dkk., (2025)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Budaya Daerah di Sekolah Dasar. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu variabel X-Y membahas model *Discovery Learning* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar, subjek yang meneliti peserta didik kelas V SD, Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah terletak pada materi Budaya Daerah, sedangkan panaliti berfokus pada Ekosistem, medianya menggunakan lingkungan sebagai media pendukung, bukan video. Ini menunjukkan variasi dalam implementasi model *Discovery Learning*, analisis data fokus pada analisis data untuk mengukur pengaruh lingkungan terhadap hasil belajar, berbeda dengan yang menggunakan video.

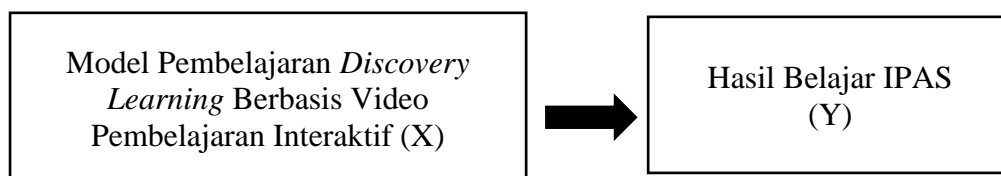
### H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini berangkat dari identifikasi masalah utama di SD Negeri 1 Nambah Dadi, yaitu rendahnya hasil belajar IPAS yang disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran *teacher-centered* dan belum optimalnya penggunaan Model *Discovery Learning* serta media interaktif di Kelas V. Kondisi ini secara langsung memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5) konsep, yang menjadi variabel terikat (Y) penelitian. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menetapkan Model *Discovery Learning* berbasis Video Interaktif sebagai variabel bebas (X) yang berfungsi sebagai perlakuan.

Sintaks terintegrasi ini dirancang untuk secara spesifik mengatasi masalah yang ada dan mengoptimalkan capaian hasil belajar IPAS. Berdasarkan

indikator variabel X yaitu: (1) Tahap Pendahuluan (Pemberian Rangsangan), Video Interaktif digunakan sebagai stimulus awal yang kontekstual dan menarik, sekaligus mengaktifkan skema pengetahuan prasyarat peserta didik; (2) Tahap Inti (Identifikasi Masalah dan Pengumpulan Data), Video Interaktif (melalui kuis *pop-up* dan analitik) berperan ganda; ia memaksa peserta didik aktif merumuskan masalah dan bertindak sebagai sumber data yang cepat, sekaligus memberikan Pemantauan Diagnostik bagi pendidik untuk mengidentifikasi miskonsepsi awal; (3) Tahap Pengolahan Data dan Pembuktian menjadi kunci utama dalam melatih ranah C4. Pendidik dapat memberikan Klarifikasi Awal Terbimbing berdasarkan data diagnostik video untuk memandu analisis peserta didik. Fase Pembuktian (*Verifikasi*) secara langsung melatih kemampuan Menganalisis (C4) dengan meminta peserta didik menguji hipotesis dan temuan mereka secara mandiri; (4) Tahap Penutup (Menarik Kesimpulan/*Generalization*), peserta didik dituntut untuk merumuskan prinsip umum dan mengaplikasikan konsep melalui tugas, yang merupakan indikator kuat dari kemampuan Mengevaluasi (C5). Setiap langkah dalam sintaks ini diarahkan untuk mengubah dominasi pendidik menjadi penemuan aktif peserta didik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif tingkat tinggi.

Model ini merupakan sintesis dari langkah-langkah *Discovery Learning* Syamsidah dkk., (2022 dan pemanfaatan Video Interaktif dan pemanfaatan Video Interaktif Sudarmawanto, (2025). Integrasi ini bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dalam mengatasi masalah utama. Secara logis, peningkatan efektivitas pembelajaran melalui sintaks terintegrasi diharapkan mampu meningkatkan Hasil Belajar IPAS peserta didik, khususnya pada ranah kognitif pada level kognitif (C4 dan C5). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang didukung video interaktif secara signifikan akan memengaruhi peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada level kognitif C4-C5. Hubungan antara variabel-variabel yang diteliti dapat dipaparkan melalui kerangka berpikir berikut:



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan:

X = Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Video Pembelajaran Interaktif

Y = Hasil belajar IPAS

➔ = Pengaruh

Sumber: Sugiyono, (2013)

### **I. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

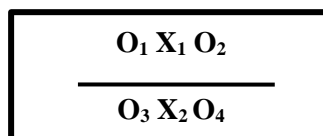
Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Puguh Suharso dalam Penelitian Falah dan Septiarini, (2020) penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel data, sumber data, maupun metodologinya (mulai pengumpulan data hingga analisis data).

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono, (2013) *quasi experiment design* adalah desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Objek penelitiannya adalah pengaruh model *discovery learning* berbasis video interaktif (X) dan hasil belajar IPAS (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi.

##### 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono, (2013) berpendapat bahwa desain ini digunakan melihat adanya perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain *nonequivalent control group design* adalah desain yang terdiri dari dua kelompok atau kelas yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, namun menggunakan perlakuan atau media pembelajaran yang berbeda.

Desain penelitian *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.** *Non-equivalent Control Group Design*

Keterangan:

- $X_1$  = Perlakuan model *discovery learning* berbasis video interaktif
- $X_2$  = Perlakuan model *discovery learning* berbasis PPT interaktif
- $O_1$  = *Pretest* kelompok eksperimen
- $O_2$  = *Posttest* kelompok eksperimen
- $O_3$  = *Pretest* kelompok kontrol
- $O_4$  = *Posttest* kelompok kontrol

## B. *Setting Penelitian*

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Nambah Dadi, Terbanggi Besar, Lampung Tengah.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap di kelas V tahun pelajaran 2025/2026.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Nambah Dadi tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 38 peserta didik.

## C. *Prosedur Penelitian*

### 1. Tahap Pendahuluan

- a. Penulis menyusun surat permohonan izin observasi awal dan mengajukannya kepada pihak sekolah dasar yang akan diamati.
- b. Melaksanakan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi tentang jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara pembelajaran yang biasa digunakan.

- c. Menentukan sampel penelitian dengan menetapkan satu kelas menjadi kelas eksperimen dan kelas lainnya menjadi kontrol berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah. Sampel ditentukan dengan teknik sampel jenuh, dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 38 peserta didik.

## 2. Tahap Perencanaan

- a. Menentukan capaian pembelajaran, indikator pembelajaran, serta topik IPAS yang dijadikan fokus dalam kegiatan penelitian.
- b. Menyusun perangkat pembelajaran dalam bentuk modul ajar, modul dimodifikasi untuk dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan model *discovery learning* berbasis video interaktif, dan kelas kontrol dengan model *discovery learning* berbasis power point interaktif.
- c. Menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD).
- d. Menyiapkan instrumen penelitian tes seperti soal *pre-test* dan *post-test*, dan instrumen non tes berupa lembar observasi yang akan digunakan.
- e. Menguji coba instrumen penelitian di kelas VI SD Negeri Nambah Dadi guna mengetahui tingkat reliabilitas dan validitas instrumen yang digunakan.
- f. Menganalisis hasil uji coba instrumen untuk menjamin bahwa instrumen layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

## 3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* di kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol) sebanyak 1 kali untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
- b. Melaksanakan aktivitas pembelajaran di kelas eksperimen dengan melakukan model *discovery learning* berbasis video interaktif sesuai dengan modul ajar yang sudah disusun. Kemudian di kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan model *discovery learning* berbasis *power point* interaktif.

- c. Mengadakan *posttest* di kedua kelas setelah proses pembelajaran selesai seluruhnya untuk mengukur hasil pembelajaran peserta didik setelah perlakuan.

#### 4. Tahap Akhir/ Tahap Penyusunan

- a. Mengolah hasil *pretest* dan *posttest*, pada pembelajaran semester genap, kemudian melakukan analisis dan memahami pengaruh penerapan model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.
- c. Menarik simpulan dari analisis data guna menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah seluruh objek yang akan diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono, (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan menghasilkan kesimpulan. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Nambah Dadi Tahun Ajaran 2025/2026 sebanyak 38 peserta didik. Rincian populasi pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Jumlah Populasi Peserta didik Kelas V**

No	Kelas	Peserta Didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	V A	9	10	19
2	V B	13	6	19
Jumlah				38

Sumber: Data sekolah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi

## 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Sugiyono, (2013) sampel adalah suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi penelitian.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Menurut Sugiyono, (2013) sampling jenuh ialah teknik pengambilan sampel yang memperhatikan nilai kejenuhan sampel atau bisa dikatakan jika seluruh populasi dijadikan sampel. Teknik sampling jenuh dipilih karena jumlah populasi dalam penelitian ini hanya sebanyak 38 peserta didik sehingga masih tergolong relatif kecil dan memungkinkan seluruhnya dijadikan sampel.

Sampel dalam penelitian yang akan dilaksanakan berjumlah 38 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi Tahun Pelajaran 2025/2026 yang terdistribusi menjadi dua kelas, yakni kelas VA sebanyak 19 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebanyak 19 peserta didik sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas VA memperoleh nilai rata-rata rendah dalam hasil belajar, sehingga akan mempermudah dalam melihat apakah perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## E. Variabel Penelitian

Variabel menurut Sugiyono, (2013) adalah sesuatu yang hendak diteliti atau diukur. Variabel penelitian yaitu segala sesuatu ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga memperoleh hasil penelitian lalu disimpulkan. Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yakni variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas menurut Sugiyono, (2013) adalah variabel yang menjadi sebab atau mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif (X). Variabel bebas ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

## 2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat menurut Sugiyono, (2013) adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil pembelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi (Y).

## F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah perumusan batasan yang menggambarkan suatu konsep secara ringkas, jelas, dan tepat. Definisi Konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif (X)

Model *discovery learning* berbasis video interaktif didefinisikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan langkah-langkah penemuan mandiri (*discovery learning*) dari Syamsidah dkk., (2022) dengan pemanfaatan video interaktif sebagai fasilitator utama (mengacu pada kerangka Sudarmawanto, (2025)) Secara konseptual, model ini berfungsi untuk mengalihkan pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* dengan memanfaatkan video interaktif (dilengkapi kuis dan analitik) pada tahap stimulasi dan pengumpulan data, sehingga peserta didik dituntut aktif merumuskan masalah dan mengumpulkan informasi secara mandiri. Video interaktif juga memungkinkan pendidik melakukan pemantauan diagnostik, yang kemudian menjadi dasar untuk klarifikasi awal terbimbing pada fase pengolahan data. Dengan demikian, model ini secara eksplisit menguatkan tahapan pembuktian dan menarik kesimpulan untuk melatih kemampuan menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5), menjadikannya strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif tingkat tinggi.

b. Hasil Belajar IPAS (Y)

Hasil Belajar IPAS didefinisikan sebagai capaian kompetensi peserta didik pada ranah kognitif tingkat tinggi setelah implementasi Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif. Pengukuran hasil belajar ini difokuskan pada kemampuan Menganalisis (C4), yaitu kemampuan peserta didik untuk memecah informasi IPAS, mengidentifikasi hubungan antara komponen, dan menentukan pola sebab-akibat fenomena alam dan sosial. Selain itu, hasil belajar juga diukur melalui kemampuan Mengevaluasi (C5), di mana peserta didik dituntut untuk membuat penilaian, keputusan, atau merumuskan prinsip umum secara mandiri, yang menjadi puncak dari proses penemuan. Hasil Belajar IPAS (Y) dalam penelitian ini diukur sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mendemonstrasikan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relevan untuk memproses informasi IPAS.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi atau petunjuk tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif (X)

Model pembelajaran *discovery learning* pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah menurut Syamsidah dkk., (2022) dan Video interaktif mengacu pada Sudarmawanto, (2025) sebagai berikut:

- 1) Tahap Pendahuluan: Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)
  - a) Integrasi: Video Interaktif digunakan pada fase Stimulasi dan Aktivasi Skema.
  - b) Analisis: Penggunaan video interaktif pada tahap awal ini memastikan bahwa stimulus yang diberikan kontekstual dan menarik, yang krusial untuk memicu rasa ingin tahu (motivasi).

- 2) Tahap Inti: Identifikasi Masalah & Pengumpulan Data
  - a) Integrasi: Video Interaktif secara otomatis menampilkan pertanyaan pemantik/kuis (Identifikasi Masalah) dan berfungsi sebagai alat bantu pengumpulan data.
  - b) Analisis: Langkah ini secara langsung mengatasi kebiasaan peserta didik yang pasif. Dengan adanya interaksi wajib dalam video, peserta didik dipaksa untuk aktif mencari dan merumuskan masalah tanpa menunggu arahan penuh dari pendidik.
- 3) Tahap Inti: Pengolahan Data & Pembuktian (*Verification*)
  - a) Integrasi: Pendidik melakukan Klarifikasi Awal Terbimbing berdasarkan data diagnostik video (miskonsepsi yang terdeteksi). Klarifikasi ini mendukung Fase Pengolahan Data. Kemudian, Pembuktian dilakukan dengan menguji temuan kelompok.
  - b) Analisis: Klarifikasi yang terfokus pada miskonsepsi membantu peserta didik dalam menganalisis data secara efektif, mencegah kesalahan sejak dini. Tahap Pembuktian (Verifikasi) secara spesifik melatih kemampuan Menganalisis (C4) peserta didik, karena mereka harus membandingkan, menguji, dan memvalidasi temuan mereka sendiri berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan.
- 4) Tahap Penutup: Menarik Kesimpulan (*Generalization*)
  - a) Integrasi: Tahap Penguatan Konsep dilakukan melalui tugas pemecahan masalah/proyek yang membutuhkan penerapan konsep.
  - b) Analisis: Merumuskan konsep umum (*Generalization*) adalah puncak dari proses penemuan dan secara langsung mengukur kemampuan Mengevaluasi (C5). Pada tahap ini, peserta didik harus menilai seluruh proses dan merumuskan prinsip yang berlaku secara umum. Penugasan yang relevan memastikan bahwa pemahaman konsep tidak hanya bersifat hafalan, melainkan dapat diterapkan, sehingga hasil belajar C5 terukur dengan baik.

b. Hasil Belajar IPAS (Y)

Hasil belajar yang akan diteliti oleh penulis dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik kelas V. Hasil belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif, meliputi kemampuan menganalisis (C4) data dari video dan mengevaluasi (C5) hipotesis yang telah mereka buat. Hasil Belajar IPAS (Y) diukur melalui skor tes pilihan ganda sebanyak 25 soal yang diberikan kepada peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran yang dikerjakan oleh peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan guna untuk mendapatkan data utama yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar IPAS peserta didik untuk melihat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif. Menurut Arikunto, (2018) tes adalah cara yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu berdasarkan ketentuan yang sudah ditetapkan. Adapun dalam penelitian ini akan diberikan tes pada awal sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*) dan memberikan kembali di akhir kegiatan pembelajaran (*posttest*). Bentuk tes yang digunakan berupa tes tertulis 25 soal pilihan ganda mengenai ekosistem.

### 2. Teknik Non-Tes

#### a. Observasi

Teknik observasi dipilih sebagai teknik pengumpulan data karena mampu memberikan gambaran nyata sesuai dengan kondisi lapangan. Menurut Makbul, (2021) observasi merupakan aktivitas yang dilakukan manusia dalam kehidupan dengan panca indera,

terutama indera penglihatan (mata), meskipun dalam situasi tertentu dapat melibatkan indera lainnya seperti telinga. Observasi dilakukan untuk melihat keterlaksanaan dari penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif selama proses pembelajaran.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan karena mampu merekam dan menyajikan data secara nyata melalui dokumen tertulis maupun visual. Menurut Arikunto, (2018) dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data dengan melakukan analisis dokumen yang berbentuk elektronik, gambar, maupun tertulis. Langkah ini diambil untuk mendapatkan gambaran yang jelas di lapangan. Teknik dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa data hasil belajar berupa ulangan hasil ulangan harian kelas III, IV, V SD Negeri 1 Nambah Dadi yang di peroleh melalui masing-masing wali kelas, profil sekolah, jumlah peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan penelitian di SD Negeri 1 Nambah dadi berdasarkan observasi aktivitas peserta didik pada implementasi model *discovery learning* berbasis video interaktif.

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen tes dan non tes. Adapun instrumen pada penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Instrumen Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes sebagai alat penelitian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis video interaktif. Tes yang digunakan berbentuk tes pilihan ganda yang berjumlah 25 soal. Adapun Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar disusun melalui analisis penulis untuk mengukur variabel Y (hasil belajar kognitif IPAS) secara khusus terhadap CP Fase C. Acuan utamanya

adalah CP IPAS BSKAP Kemendikbudristek, (2022) dan Taksonomi Bloom (dalam Faridah, 2024) untuk ranah kognitif hasil belajar (C4-C5).

**Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS**

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Soal	Nomor Soal	Tingkat Ranah Kognitif
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.	1. Melalui kegiatan menonton video interaktif peserta didik dapat <b>menelaah</b> hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dengan tepat.	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem. 2. Peserta didik mampu menganalisis bentuk interaksi antar makhluk hidup dalam ekosistem. 3. Peserta didik mampu menelaah peran setiap makhluk hidup terhadap kestabilan ekosistem.	1	C4
			2	C4
			3	C4
			4	C4
			5	C4
			6	C4
			7	C4
			8	C4
			9	C4
			10	C4
	2. Melalui kegiatan tanya jawab peserta didik dapat <b>menganalisis</b> komponen biotik abiotik dengan benar.	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik dalam suatu ekosistem. 2. Peserta didik mampu menganalisis peran komponen biotik dalam ekosistem. 3. Peserta didik mampu menganalisis pengaruh komponen abiotik terhadap makhluk hidup.	11	C4
			12	C4
			13	C4
			14	C4
			15	C4
			16	C4
			17	C4
			18	C4
	3. Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik dapat <b>menyimpulkan</b> contoh komponen biotik abiotik dengan tepat.	1. Peserta didik mampu mengelompokkan contoh komponen biotik dan abiotik. 2. Peserta didik mampu menyimpulkan perbedaan komponen biotik dan abiotik. 3. Peserta didik mampu menyimpulkan hubungan komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	19	C5
			20	C5
			21	C5
			22	C5
			23	C5
			24	C5
			25	C5
Jumlah			25	

Sumber : Analisis Peneliti berdasarkan acuan dari CP IPAS Fase C BSKAP Kemendikbudristek, (2022) dan Taksonomi Bloom (dalam Faridah, 2024)

## 2. Instrumen Non-tes

Instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model *discovery learning* berbasis video interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi lembar observasi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 8. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif**

No.	Sintaks Utama (Tahap)	Indikator Observasi Peserta Didik	Bentuk Penilaian
1	Tahap Pendahuluan: Pemberian Rangsangan ( <i>Stimulation</i> )	(Keterlibatan Awal) Peserta didik menunjukkan ketertarikan (rasa ingin tahu) dan memahami prosedur interaksi dengan Video Interaktif sebagai stimulus awal.	Rubrik
2	Tahap Inti: Identifikasi Masalah & Pengumpulan Data	(Inisiatif Penemuan) Peserta didik aktif merespons interaksi Video Interaktif (kuis/hotspot) sebagai alat pengumpul data dan berinisiatif merumuskan masalah (tanpa menunggu arahan penuh).	Rubrik
3	Tahap Inti: Pengolahan Data & Pembuktian ( <i>Verification</i> )	(Kemampuan Analisis C4) Peserta didik berpartisipasi aktif dalam klarifikasi, menganalisis data, mengolah informasi, dan memvalidasi/menguji temuan mereka (proses C4).	Rubrik
4	Tahap Penutup: Menarik Kesimpulan ( <i>Generalization</i> )	(Kemampuan Evaluasi C5) Peserta didik mampu merumuskan konsep/prinsip umum secara mandiri ( <i>Generalization</i> ) dan menyelesaikan tugas penerapan/penilaian (Mengevaluasi - C5).	Rubrik

Sumber : Analisis Penelitian berdasarkan Sudarmawanto, (2025) dan Syamsidah dkk., (2022)

Rubrik penilaian observasi keterlaksanaan model *discovery learning* berbasis media video interaktif pada tabel berikut.

**Tabel 9 Rubrik Penilaian**

Rubrik Penilaian (Skala 1 - 4)			
4 (Sangat Baik)	3 (Baik):	2 (Cukup):	1 (Kurang)
Menunjukkan antusiasme tinggi, memahami, dan mengakses Video Interaktif dengan mandiri.	Menunjukkan minat, namun perlu sedikit bimbingan teknis.	Pasif dan kurang memperhatikan stimulus Video Interaktif.	Tidak menunjukkan minat atau tidak mengikuti prosedur.
Secara mandiri berinteraksi dengan semua elemen Video Interaktif dan	Aktif merespons Video Interaktif, namun masih memerlukan	Merespons interaksi hanya	Pasif dan tidak merespons elemen

Rubrik Penilaian (Skala 1 - 4)			
4 (Sangat Baik)	3 (Baik):	2 (Cukup):	1 (Kurang)
berinisiatif merumuskan masalah.	dorongan untuk merumuskan masalah.	jika diminta oleh guru.	interaktif Video Interaktif.
Secara kritis menganalisis data, aktif dalam klarifikasi, dan mampu memvalidasi temuan secara logis (C4).	Mengolah data dengan baik, namun kurang kritis saat memvalidasi temuan.	Hanya mengikuti langkah analisis kelompok tanpa kontribusi memadai.	Tidak terlibat dalam proses analisis dan pembuktian.
Merumuskan konsep secara mandiri dan menyelesaikan tugas penerapan/penilaian yang menunjukkan pemahaman tingkat tinggi (C5).	Mampu merumuskan konsep dengan bimbingan dan menyelesaikan tugas penerapan.	Konsep yang dirumuskan belum lengkap dan memerlukan bantuan ekstensif.	Tidak dapat merumuskan konsep atau menyelesaikan tugas penerapan.

Sumber : Analisis Peneliti berdasarkan Sudarmawanto, (2025) dan Syamsidah dkk., (2022)

## I. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan sebagai alat ukur untuk mendapatkan data dalam penelitian. Menurut Arikunto, (2013), uji validitas adalah suatu proses untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas butir soal akan diuji cobakan terhadap peserta didik yang berada diluar sampel. Soal yang akan diujikan pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal. Penentuan validitas butir soal akan dilakukan dengan bantuan program SPSS. Adapun langkah penggunaan SPSS menurut Zahriyah dkk., (2021) dengan korelasi *product moment* sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS dan masukkan data.
- b. Klik *compute variabel* tambahkan semua item menjadi item total
- c. Kembali ke data view.
- d. Lalu klik *analyze – correlate – bivariate – pilih pearson*.
- e. Selanjutnya masukkan semua instrumen ke bagian kolom item lalu klik statistik.
- f. Lalu klik ok.
- g. Hasil output dapat dilihat.

Kriteria pengujian juga mengacu pada Zahriyah dkk., (2021) apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka soal item dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka item soal dinyatakan tidak valid.

Hasil uji validitas instrumen peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 10. Hasil Uji Validitas**

No	Butir Soal	Keterangan
1.	1,2,4,5,7,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19, 21,22,23,24,25	Valid
2.	3,5,6,8,20	Tidak Valid

Sumber: Analisis Peneliti, (2026)

Berdasarkan Tabel 10, dari 25 butir soal terdapat 20 soal valid dan 5 soal drop. Penentuan validitas dilihat dari perbandingan rhitung dengan rtabel (0,396). Butir soal dinyatakan valid jika rhitung  $>$  0,396, dan dinyatakan tidak valid jika rhitung  $<$  0,396. Dengan demikian, 20 soal layak digunakan (valid), sedangkan 5 soal tidak digunakan (tidak valid) dalam penelitian. (**Lampiran 21 hal 148**).

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang bertujuan mengukur sejauh mana suatu instrumen atau alat ukur dapat diandalkan. Menurut Arikunto, (2013), uji Reliabilitas merupakan langkah untuk menilai sejauh mana suatu instrumen dapat digunakan dalam pengumpulan data. Jadi uji reliabilitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yg digunakan dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini akan dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha*. Berikut adalah langkah-langkah uji reliabilitas menggunakan SPSS menurut Zahriyah dkk., (2021) yaitu.

- a. Buka program SPSS dan masukkan seluruh data skor butir soal.
- b. Pilih pada menu *analyze* - pilih *scale, reliability analysis*.
- c. Selanjutnya pindahkan semua item soal yang valid ke bagian kolom items.
- d. Pilih *statistics*, centang pada *scale* dan *scale if item deleted*.
- e. Lalu klik *continue* dan OK.
- f. Hasil output dapat dilihat.

Pengujian tersebut menggunakan kriteria yang mengacu pada Zahriyah dkk., (2021) jika nilai *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,70$  maka instrumen dinyatakan reliabel dan apabila nilai  $\alpha < 0,70$  maka reliabilitas dianggap kurang baik.

**Tabel 11. Koefisien Reliabilitas**

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Setelah mengetahui butir soal yang valid, selanjutnya mengetahui uji reliabilitas. Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 20 soal, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang telah dinyatakan valid memiliki nilai reliabilitas sebesar **0,89 seperti pada tabel diatas**. Nilai tersebut termasuk dalam kriteria **sangat kuat**, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa soal yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian. (**Lampiran 22 hal. 151**).

### 3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal digunakan untuk membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto, (2018) berpendapat bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS. Berikut langkah-langkah penggunaan SPSS menurut Astuti, (2022) menguji daya pembeda soal:

- a. Buka program SPSS
- b. Lalu pilih pada menu *analyze - correlate – bivariate* dan klik OK
- c. Selanjutnya pilih kotak variables dan masukkan semua butir soal.
- d. Hasil analisis daya beda lihat pada kolom tabel.

Penelitian ini mengacu pada kriteria menurut Arikunto, (2018), nilai perhitungan yang digunakan adalah  $r_{hitung}$  pada SPSS yang dibandingkan dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

**Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Pembeda	Kategori
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik

Sumber: Arikunto, (2018)

Berdasarkan perhitungan analisis data uji daya beda soal diperoleh rekapitulasi hasil sebagai berikut.

**Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal**

Butir Soal	Uji Daya Beda Soal	Jumlah
2,10, 16	Cukup	3
3,4,7,8,9,11,12,14,15,17,18,19	Baik	12
1,5,6,13,20	Sangat Baik	5

Sumber : Analisis Peneliti, (2026)

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda pada tabel 12, terdapat 3 butir soal berkategori cukup, 12 butir soal berkategori baik, dan 5 butir soal berkategori sangat baik. Kategori tersebut ditentukan berdasarkan indeks daya pembeda pada tabel 11 diatas. Untuk melihat perhitungan yang lebih rinci dapat dilihat pada **(lampiran 23 hal 152)**.

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran bertujuan untuk menentukan apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar. Menurut Arikunto, (2018) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Pengujian tingkat kesukaran dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS. Berikut langkah-langkah penggunaan SPSS untuk uji tingkat kesukaran menurut Astuti, (2022):

- a. Siapkan data nilai peserta didik tiap butir soal dalam bentuk skor benar (1) dan yang salah (0) tiap butir soal dalam kolom yang berbeda, yang mewakili tiap peserta didik.

- b. Lalu buka program spss pilih pada menu *analyze - statistics* dan klik *frequencies*.
- c. Selanjutnya masukkan semua butir soal ke kotak variabel.
- d. Klik pada *statistics*, kemudian centang opsi mean dan klik *continue*.
- e. Lalu klik ok ntuk melakukan analisis.
- f. Lihat nilai mean pada output untuk tiap butir soal.

Penelitian ini pmengacu pada kriteri menurut Arikunto, (2016) sebagai berikut:

**Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Indeks Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto, (2016)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil yaitu.

**Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal**

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1,2,3,5,7,8,10,11,12,14,16,17	Sedang	12
4,6,13,15,19,20	Mudah	6
9,18	Sukar	2

Sumber : Analisis Peneliti, (2026)

Hasil analisis data tingkat kesukaran soal pada tabel 14, menunjukkan bahwa 12 soal berkategori kriteria “sedang”, 6 soal berkategori kriteria “mudah” dan 2 soal berkategori “sukar”, penentuan ini dapat dilihat pada tabel 13 untuk menunjukkan kategori soal dari soal yang telah diuji validitas. Hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada **(lampiran 24 hal 153)**.

## J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/ yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Sumber: Arikunto, (2020)

### b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

$\sum X_i$  = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$N$  = Jumlah peserta didik

Sumber: Arikunto, (2020)

### c. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar Peserta Didik Secara Klasikal

Menghitung persentase ketercapaian hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tercapai}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100$$

Sumber: Arikunto, (2020)

**Tabel 16. Persentase Ketercapaian Hasil Belajar**

Pesentase (%) Nilai Hasil Belajar	Kategori
$\geq 85$	Sangat tinggi
65-84	Tinggi
45-64	Sedang
25-44	Rendah
$\leq 24$	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, (2020)

**d. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Interaktif**

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai model *discovery learning* berbasis video interaktif dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada di rubrik. Data aktivitas peserta didik akan dipersentasekan melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$f$  = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

$N$  = Jumlah aktivitas keseluruhan

Sumber: Arikunto, (2020)

**Tabel 17. Kategori Aktivitas Peserta Didik**

Pesentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-20	Tidak Aktif

Sumber: Arikunto, (2020)

**2. Uji Prasyarat Analisis Data**

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Menurut Purba dkk., (2021) uji normalitas menjadi salah satu pengujian yang diterapkan guna melihat sekelompok data yang ada merupakan populasi distribusi normal ataupun tidak. Pada penelitian ini, pengujian uji normalitas dibantu dengan program SPSS melalui uji *Shapiro-Wilk*. Menurut Setyawan, (2021) *Shapiro Wilk* adalah metode dalam uji normalitas untuk sampel  $\leq 50$ . Penulis menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena sampel dalam penelitian relatif kecil yang berjumlah 38. Adapun langkah-langkah pengujian dengan menggunakan SPSS menurut Setyawan, (2021) yaitu sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS, pilih *variabel view* pada bagian bawah.

- 2) Pilih pada menu *analyze - descriptive statistics - explore*.
- 3) Masukkan variabel skor yang diuji (nilai *pretest/posttest*) ke kolom *dependent list*.
- 4) Kemudian pilih *both* (pada bagian bawah)
- 5) Klik tombol *plots*, centang *boxplots*, *descriptive*, dan *histogram*.
- 6) Lalu klik *normality plots with tests*, pilih *continue* dan OK.
- 7) Selanjutnya nilai dapat dilihat pada tabel *Tests of Normality*.

Pengujian tersebut menggunakan kriteria yang mengacu pada Setyawan, (2021) jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi  $< \alpha = 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

#### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan menggunakan *Levene's Test*. Adapun langkah-langkah pengujian dengan SPSS menurut Setyawan, (2021) yaitu sebagai berikut:

- 1) Masukkan data nilai peserta didik ke dalam SPSS (kelompok eksperimen dan kontrol).
- 2) Pilih pada menu *analyze - compare means - dan pilih one-way ANOVA*.
- 3) Masukkan variabel skor tes ke kolom *dependent variabel*.
- 4) Masukkan variabel kelompok (kelas eksperimen/kontrol) ke kolom *factor*.
- 5) Lalu Klik *options*, centang pada *homogeneity test of variance*, lalu klik *continue*.
- 6) Selanjutnya klik OK.
- 7) Hasil pengujian dapat dilihat pada *Test of Homogeneity of Variances*.

Pengujian tersebut menggunakan kriteria yang mengacu pada Setyawan, (2021) jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data bersifat homogen, sedangkan jika hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data bersifat tidak homogen.

### c. Uji (N-Gain)

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan dengan menghitung selisih nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan *pretest* dan *posttest* tersebut nantinya akan diketahui penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif tersebut cukup efektif atau tidak. Pengujian N-Gain dilakukan dengan menghitung skor *pretest* dan *posttest* kemudian membaginya dengan selisih skor maksimum dan skor *Pre-test*. Peningkatan pengetahuan (N-Gain) dalam penelitian ini akan dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2013.

Hasil dari nilai N-Gain ditafsirkan sesuai dengan kriteria berikut.

**Tabel 18. Kategori Uji N-Gain**

Uji N-Gain	Kategori
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber : Fatimah dkk., (2022)

### 3. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS . Adapun langkah-langkah uji regresi linear sederhana menurut Iba dan Wardhana, (2024), sebagai berikut:

- a. Buka file data yang berisi variabel *dependent* (Y) dan variabel *independent* (X) yang digunakan dalam penelitian
- b. Pilih opsi *analyze – regression - linear*.
- c. Setelah itu, pindahkan variabel dependen (Y) ke kotak *dependent*, dan variabel *independent* (X) ke kotak *independent*.

- d. Klik tombol *statistic* untuk memilih opsi statistik seperti koefisien determinasi (*R-square*) dan sebagainya.
- e. Menjalankan analisis klik OK.

Kriteria uji dilakukan berdasarkan acuan menurut Setyawarno, (2016), jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hipotesis alternatif diterima artinya variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat, sedangkan jika hasil menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka hipotesis nol diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Adapun hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$  :Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar.

$H_a$  :Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas V sekolah dasar.

Kemudian Menurut Sugiyono, (2022), koefisien determinasi (*R Square*) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel *independent* terhadap *variabel dependent*. Menurut Iba dan Wardhana, (2024) nilai *R-square* memiliki nilai antara 0 dan 1. Jika  $R^2$  memiliki nilai mendekati 1, maka seluruh variabelitas dari *variabel dependent* dapat dijelaskan oleh *variabel independent*. Namun jika  $R^2$  memiliki nilai 0 berarti menunjukkan bahwa *variabel independent* tidak dapat menjelaskan variasi *variabel dependent* dengan baik.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berbasis video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta dibuktikan melalui hasil analisis uji regresi sederhana yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut.

#### 1. Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi, tahap *generalization* (54%) menunjukkan peserta didik masih kurang aktif dalam menarik kesimpulan, serta tahap *data collection* (64%) masih memerlukan bimbingan dalam mengumpulkan informasi. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan melalui penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif dapat lebih aktif, fokus, dan terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran sehingga mampu memahami materi IPAS dengan lebih baik.

#### 2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis video interaktif sebagai salah satu alternatif

pembelajaran di kelas, karena model ini mampu mendorong keaktifan, rasa ingin tahu, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### 3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat terus meningkatkan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya model *discovery learning* berbasis video interaktif. Meskipun fasilitas seperti ruang kelas dan proyektor sudah tersedia, masih diperlukan dukungan lain seperti penyediaan media pembelajaran interaktif yang lebih lengkap, akses perangkat teknologi yang memadai, serta pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan video interaktif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

### 4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis video interaktif pada materi atau mata pelajaran yang berbeda, dengan perencanaan yang lebih matang dan jangkauan subjek yang lebih luas, sehingga hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih maksimal dan dapat mengatasi keterbatasan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afria, R. 2019. *Metode dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Amalia, S., dan Rufaida, S. 2025. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN 18 Belang-belang Kabupaten Maros. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 231–240.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25315>
- Andryannisa, M. A., Wahyudi, A. P., dan Sayekti, S. P. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11716–11730.  
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/393>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aritonang, R. M., Purba, N., & Simarmata, R. K. 2022. Pengaruh Model Cooperative Script terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Subtema 3 Hidup Rukun di Sekolah Kelas II UPTD SD Negeri 122365 Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 3875–3885.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.8837>
- Arrosyad, M. I., Wahyuni, E., Kirana, D., dan Sartika, M. 2023. Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 222–228.  
[https://www.scribd.com/document/980411548/Analisis-Faktor-Yang-Mempengaruhi-Rendahnya-Hasil-Belajar-Peserta didik-Sekolah-Dasar-Dalam-Penyelesaian-Soal-Cerita-Matematika](https://www.scribd.com/document/980411548/Analisis-Faktor-Yang-Mempengaruhi-Rendahnya-Hasil-Belajar-Peserta-didik-Sekolah-Dasar-Dalam-Penyelesaian-Soal-Cerita-Matematika)
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aslan, A., dan Hajiri, M. I. 2025. Educational Transformation in Indonesia:

Reviewing the Policy Landscape and Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Education*, 5(3), 687–696. Diambil dari <https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/316>

Astuti, M. 2022. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Aunurrahman, A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran Memadukan Teori-Teori Klasik dan Pandangan-Pandangan Kontemporer*. Bandung: Alfabeta.

Ayu, M. P., Nuraeni, F., dan Yogiarni, T. 2024. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media PHET Simulation terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 865–878. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14830>

Bastian, A., dan Reswita, R. 2022. *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Indramayu: Adab.

BSKAP. 2025. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. [https://bpmpbabel.kemendikdasmen.go.id/PPID/wp-content/uploads/2025/07/KepKaBSKAP-046\\_2025-ttg-CP.pdf](https://bpmpbabel.kemendikdasmen.go.id/PPID/wp-content/uploads/2025/07/KepKaBSKAP-046_2025-ttg-CP.pdf)

Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758>

Damayanti, A., dan Setyaningsih, M. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5653–5660. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3282>

Dari, F. W., dan Ahmad, S. 2020. Model Discovery Learning sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1469–1479. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.612>

Daryanto, D. 2016. *Media Pembelajaran Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dhou, E. M., dan Suyanto, T. 2016. Pengaruh Peran Guru Mata Pelajaran Pkn terhadap Kompetensi Afektif Peserta didik SMP Among Peserta didik Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(4), 1183–119. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraa/article/download/16242/14706>

Dlis, F. 2020. *Motor Learning dalam Olahraga (Bunga Rampai)*. Malang: CV. Nakomu.

Fadli, M. 2025. The Role of Teachers in Implementing Discovery Learning Model Learning Strategies in Elementary Schools. *Edelweiss: Journal of Innovation*

*in Educational Research*, 3(2), 6–19.  
<https://doi.org/10.62462/edelweiss.v3i2.75>

- Falah, N. S., dan Septiarini, D. F. 2020. Analisis Perbandingan Kinerja Pembiayaan Bank Umum Syariah dan Bank Umum Konvensional di Indonesia Periode 2014-2017. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan*, 6(6), 1166–1177. <https://doi.org/10.20473/vol6iss20196pp1166-1177>
- Faridah, L. 2024. Penerapan Taksonomi Bloom Revisi: Studi Tentang Kemampuan Mencipta (C6) dalam Pembelajaran Fikih. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 95–105.  
<https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v1i3.97>
- Fatimah, P., Umar, U., dan Makki, M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 51–57.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3932>
- Fatmawati, A. W., Yohamintin, Y., dan Gumala, Y. 2025. Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 4524–4532. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman.
- Fithriyah, R., Wibowo, S., dan Octavia, R. U. 2021. Pengaruh Model Discovery Learning dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1907–1914.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.894>
- Fransiska, L. O., Ariani, N., dan Hamdi, H. 2024. Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kita*, 1(1), 1–14. <https://www.ojs.umb-bungo.ac.id/index.php/pddKita/article/view/1411>
- Gao, F., Wang, C., Xie, H., dan Hong, J. 2024. Social Interaction and Online Learning Efficiency for Middle School Students: The Mediating Role of Social Presence and Learning Engagement. *Behavioral Sciences*, 14(10), 896–913. <https://doi.org/10.3390/bs14100896>
- Hendracipta, N. 2021. *Model Model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi Press.
- Herliani, H., Boleng, D. T., dan Maasawet, E. T. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Hutagalung, T. B., dan Andriany, L. 2024. Filosofi Pendidikan yang Diusung oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(3), 91–99.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.615>

- Iba, Z., dan Wardhana, A. 2024. *Analisis Regresi dan Analisis Jalur untuk Riset Bisnis Menggunakan SPSS 29.0 & SMART-PLS 4.0*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Iskandar, S., Aulia, L., Walidain, A. B., Syifa, M., dan Azzahra, N. 2025. Strategi Mengoptimalkan Komponen Pembelajaran untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 232–245. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25671>
- Isrok'atun, R., dan Rosmala, A. 2021. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Keiwury, E. G., dan Rupillele, K. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP PGRI Klis. *Sora Journal of Mathematics Education*, 6(2), 71–76. <https://doi.org/10.30598/sora.6.2.71-76>
- Kelana, J. B., dan Wardani, D. S. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD (Elementary Science Learning Model)*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2024. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. <https://www.peraturan.go.id/id/permendikbudristek-no-12-tahun-2024>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen). 2020. Mengenal Model Pembelajaran Discovery Learning. Gurudikdas website: <https://gurudikdas.kemendikdasmen.go.id/news/Mengenal-Model-Pembelajaran-Discovery-Learning>
- Kurniasih, I. 2016. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Professional Guru*. Palangkaraya: Perpustakaan FKIP.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., dan Moewardi, I. 2024. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Lawide, V. A., Nur, M. D. M., dan Mirnawati, M. 2026. Efektivitas Model Inquiry-Based Learning Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran IPA terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 16(1), 170–176. <https://doi.org/10.37630/jpm.v16i1.4124>
- Lestari, R., Sumarno, S., dan Gimin, G. 2025. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 90–103. <https://doi.org/10.17509/jpp.v25i1.82037>
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., dan Gusmaneli Gusmaneli. 2024. Teori-Teori Belajar

- dalam Pembelajaran. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>
- Maharani, E. S., Attalina, S. N. C., dan Zumrotun, E. 2025. Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Budaya Daerah di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1370–1381. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6893>
- Makbul, M. 2021. *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Mayuni, K. R., Japa, I., dan Yasa, L. P. Y. 2021. Meningkatnya Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD melalui Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 219–229. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i2>
- Meylovia, D., dan Julianto, A. 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Motoh, T. C., Hamna, H., dan Kristina, K. 2022. Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madaku*, 1(1), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/download/14/7>
- Muhibbin, S. 2017. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mukaromah, K. 2023. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Karakter Jujur pada Peserta didik Kelas 4 SD Inpres Sukur. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam* 5, 5(3), 295–307. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/5421>
- Murti, R. D. K., dan Winarti, E. 2023. Desain Pembelajaran Ramah Anak di Sekolah Dasar (Suatu Kajian Teori). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 506–519. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v10i3.64419>
- Nadlir, N., Maghfiroh, L., dan Chusniyatin, V. M. 2024. Fungsi Perencanaan Pembelajaran dalam Mendukung Peningkatan Kompetensi Guru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 7046–7052. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.27630>
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nisak, H., Masfuah, S., dan Hilyana, F. S. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758–1767. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2545>

- Noerr, I. M., dan Roviati, E. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Video Editor Interaktif Power Direktor pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA/MA. *Bio Educatio: The Journal of Science and Biology Education*, 6(1), 45–60. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2649>
- Nurhayani, dan Salistina, D. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gerbang Media.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ozdem-Yilmaz, Y., dan Bilican, K. 2020. Discovery Learning Jerome Bruner. In *Science Education in Theory and Practice*. Cham: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-030-43620-9_13)
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta.
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E. S., Kristin, M., ... Utami, B. H. S. 2021. *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: Adab.
- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purba, D. S., Tarigan, W. J., Sinaga, M., dan Tarigan, V. 2021. Pelatihan Penggunaan Software SPSS dalam Pengolahan Regresi Linear Berganda untuk Mahapeserta didik Fakultas Ekonomi Universitas Simalungun di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 5–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jkam.v5i2.15257>
- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., dan Hariyono, E. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Melatihkan Keterampilan proses IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2267>
- Ramadhanty, N. C., dan Setiyawati, E. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Sekitar terhadap Pemahaman Konsep IPA pada Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.711>
- Rambe, N. M. 2019. Peran Keluarga dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 930–934. Medan: Universitas Negeri Medan. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/39437/1/54.-Novani-MaRyam.pdf>
- Redhana, I. W. 2025. *Teori-Teori Belajar dalam Perspektif Pendidikan Modern*. Sigi: Penerbit Feniks Muda Sejahtera.
- Rifai, I. 2024. *Pengembangan e-Discovery Learning Berbasis Android dalam*

*Pembelajaran PAI Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan Tahun Ajaran 2023/2024* (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66406/>

- Rosnaeni, R. 2021. Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Rusilowati, A. 2023. Konsep Desain Pembelajaran IPAS Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. *unnes.ac.id website*: <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>
- Sabrina, N. A., Rozi, F., Gandamana, A., dan Afriadi, P. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 104213. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 369–378. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27194>
- Saputri, N. A., Purwanti, K. Y., dan Putra, L. V. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta didik SD. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3017–3025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8285>
- Sardiman, A. M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sembiring, A. B., Tanjung, D. S., dan Silaban, P. J. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4076–4084. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1289>
- Setyawan, I. D. A. 2021. *Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Setyawarno, D. 2016. *Panduan Stastik Terapan untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., dan Russell, J. D. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning*. New York: Pearson Education Limited.
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Suari, B. A., dan Astawan, I. G. 2021. Efektivitas Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpppp.v5i2.36980>
- Sudarmawanto, S. 2025. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis HTML 5 Package (H5p) terhadap Motivasi Belajar dan Tanggung Jawab Belajar Peserta didik. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 177–192. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3908>

- Sugiyono, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., ... Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Suparlan, S. 2019. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryani, A. I., Putri, S. G., dan Apfani, S. 2024. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 6(1), 1985–1996. <https://doi.org/10.59701/pdk.v6i1.244>
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suyatno, H. R., Afnibar, A., dan Ulfatmi, U. 2024. Membedah Faktor Penentu Keberhasilan Proses dan Hasil Belajar. *Juperu: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 3(7), 606–609. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/223>
- Syamsidah, S., Jusniar, J., Ratnawati, T., dan Muhiddin, A. 2022. *Model Discovery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tandibua, H., Situru, R. S., dan Tadius, T. 2025. Penerapan Model Discovery Learning dapat Meningkatkan Kreativitas Peserta didik pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 8 Denpina Kecamatan Denpina. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 2461–2471. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i3.8248>
- Triastuti, R., Shabuddin, E. S., dan Makkasau, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SD UPT SPF SD Negeri Daya II Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *Pinisi Journal of Science and Technology*, 1–13. [https://eprints.unm.ac.id/33282/1/Artikel\\_Ridhayani\\_Triastuti\\_PGSDFFIP\\_UNM\\_Universitas\\_NegeriMakassar.pdf](https://eprints.unm.ac.id/33282/1/Artikel_Ridhayani_Triastuti_PGSDFFIP_UNM_Universitas_NegeriMakassar.pdf)
- Urfany, A. 2020. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sains*, 2(1), 1–15. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/download/625/394>
- Utama, T. D., dan Japar, M. 2019. Analisis Learning Obstacle Peserta didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IV SD. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 62–66. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i1a7.2019>

- Utari, S., dan Hadi, M. M. 2020. Gaya Kepemimpinan Demokratis Perpustakaan Kota Yogyakarta (Studi Kasus). *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 6(1), 994–1002. <https://doi.org/10.20961/jpi.v6i1.41095>
- Wahab, G., dan Rosnawati, R. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adab.
- Wirabumi, R. 2020. Metode Pembelajaran Ceramah. *In Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1), 105–113. Bogor: Universitas Ibn Khaldun (UIKA) Bogor. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>
- Yasa, K. A. P., Ariawan, K. U., dan Sutaya, I. W. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 56–67. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>
- Yasin, F. N., dan Nihayah, U. 2022. Efektivitas Model Pembelajaran Arias terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(3), 246–259. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i3.61>
- Yunus, V., Zakso, A., Priyadi, A. T., dan Hartoyo, A. 2023. Pendidikan Inklusif Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 313–327. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2270>
- Zahriyah, A., Suprianik, S., Parmono, A., dan Mustofa, M. 2021. *Ekonometrika Teknik dan Aplikasi dengan SPSS 95*. Jember: Mandala Press.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., dan Pattipeillohi, A. 2024. Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam Upaya Penguatan Literasi Sains dan Sosial di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>