

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR
IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RANI RAHAYU
NPM 1813053058**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

RANI RAHAYU

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPA peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo. Metode dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 48 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan jumlah 48 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes berupa dokumentasi serta observasi. Analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo.

Kata Kunci : *discovery learning*, hasil belajar IPA, media video

ABSTRACT

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY VIDEO MEDIA TO SCIENCE LEARNING RESULT IN STUDENTS CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

By

RANI RAHAYU

The problem in this research was the low science learning result of fourth grade elementary school students. The study aims to analyze and describe the effect of discovery learning model assisted by video media on science learning result for fourth grade students of SD Negeri 2 Bulurejo. The research method is a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group design. The population of the study was all fourth grade students which consisted 48 students. This research used purposive sampling technique namely taking samples with certain considerations of 48 students at SD Negeri 2 Bulurejo. Data collection techniques used test and non-test in the form of documentation and observation. Analysis of the data used simple linear regression test. The results of the study showed that there was a significant effect of the discovery learning model assisted by video media on science learning result of fourth grade students of SD Negeri 2 Bulurejo.

Keywords: discovery learning, science learning result, video media.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR
IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

RANI RAHAYU

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Rani Rahayu**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813053058**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP 19570711 198503 1 004

Dosen Pembimbing II

Dr. Fatkhur Rohman, S.Pd., M.Pd.
NIK 232111 910716 101

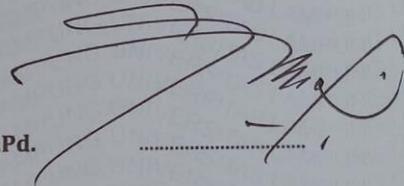
2. Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP. 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

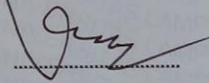
Ketua : Dr. Alben Ambarita, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Fatkhur Rohman, S.Pd., M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Erni, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rani Rahayu
NPM : 1813053058
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 4 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan



Rani Rahayu
NPM. 1813053058

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rani Rahayu lahir di Pengayunan 1, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran, pada tanggal 16 April 1999. Peneliti adalah anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Subandi dan Ibu Tuminem.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 4 Sidodadi lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 2 Gadingrejo lulus pada tahun 2014.
3. SMA Negeri 2 Gadingrejo lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2021 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 25 Waylima, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Paguyuban, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran, Lampung.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Qs. Al-Insyirah: 6)

“Berdoa, berusaha, dan percaya, semua rencana-Nya pasti terbaik”

(Peneliti)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirrabbi'l'amin, segala puji bagi Allah SWT, dzat Yang Maha Sempurna, dengan segala kerendahan hati sebagai tanda terima kasih:
kupersembahkan karya ini kepada

Orang tuaku tercinta

Bapak Subandi dan Ibu Tuminem, terima kasih atas ketulusan, kesabaran serta pengorbanan dalam membesarkanku, merawat dengan penuh kasih sayang, mendidik, memberikan dukungan dan selalu mendoakan untuk kebaikanku.

Kakak-kakakku tersayang

Wahyudi dan Dayu Turasih, yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa kepadaku agar selalu berjuang dan tidak menyerah.

Para pendidik yang telah berjasa memberikan ilmu serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan.

Sahabatku dan teman-teman yang selalu kebersamai perjuangan ini.

Tempat penelitian, SD Negeri 2 Bulurejo Pringsewu.

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.” Peneliti berterimakasih kepada Bapak Dr. Alben Ambarita, M. Pd., pembimbing 1 yang memberikan bimbingan, saran, motivasi serta nasihat dalam proses penyusunan skripsi ini, Bapak Dr. Fatkhur Rohman, S.Pd., M. Pd., pembimbing 2 yang telah membimbing, memberi nasihat serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini, dan Ibu Dra. Erni, M Pd., pembahas yang telah memberikan bimbingan dan nasihat dalam perbaikan skripsi kepada peneliti. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini terdapat dukungan serta bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi serta membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.

4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staf PGSD FKIP Universitas Lampung.
6. Ibu Sukaryati, S.Pd., Kepala sekolah SD Negeri 1 Bulurejo yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen.
7. Bapak Sudarsilo, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bulurejo yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian serta memberikan kemudahan selama penelitian.
8. Ibu Wuryantini, S.Pd., dan Ibu Etika, S.Pd., selaku wali kelas IVA dan IVB yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SD Negeri 2 Bulurejo.
9. Peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Sahabat-sahabatku Anggun Veranita, Ernita Verly, Hanifah Ulfa, Rezka Hutami, Sukesih, dan Wanda Citra Permata, dan terima kasih telah memberikan warna, canda tawa, suka duka, selalu ada, mendukung, mendoakan yang terbaik, menasihati serta mengingatkan dalam kebaikan. Semoga ukhuwah kita selalu terjaga.
11. Rekan seperjuangan di kost putri biru yang selalu mendukung, memberi semangat dan membantu sehingga skripsi ini selesai.
12. Keluarga Besar Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan pengalaman luar biasa, ilmu yang bermanfaat, mendukung serta saling mengingatkan dalam kebaikan. Semoga ukhuwah kita selalu terjaga.
13. Keluarga Besar Forkom PGSD FKIP Universitas Lampung, terima kasih atas kebersamaan, ilmu, dan pengalaman luar biasa yang bermanfaat.
14. Rekan-rekan mahasiswa PGSD angkatan 2018 yang kebersamai perjuangan di perkuliahan selama ini, sehingga perjalanannya terasa lebih mudah dan berarti. Semoga apa yang dicita-citakan dapat tercapai dan bermanfaat selalu.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 4 Agustus 2022

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rani Rahayu', written in a cursive style.

Rani Rahayu

1813053058

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar.....	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Teori Belajar	10
B. Hasil Belajar	12
1. Pengertian Hasil Belajar	12
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	13
C. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	15
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	15
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	16
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	17
4. Sistem Sosial Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	20
5. Prinsip Reaksi Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	20
D. Media Pembelajaran	21
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Fungsi Media Pembelajaran	21
3. Macam-macam Media Pembelajaran	22
E. Media Video	23
1. Pengertian Media Video	23
2. Kelebihan dan Kelemahan Media Video.....	24
F. Pembelajaran IPA	25
1. Pengertian Pembelajaran	25

2. Pembelajaran IPA	26
3. Tujuan Pembelajaran IPA di SD	27
G. Penelitian yang Relevan	28
H. Kerangka Berpikir	31
I. Hipotesis Penelitian	33
III. METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel	35
D. Tahap Penelitian	37
E. Variabel Penelitian	38
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	38
1. Definisi Konseptual Variabel	38
2. Definisi Operasional Variabel	39
G. Teknik Pengumpulan Data	40
H. Instrumen Penelitian.....	41
I. Teknik Analisis Data	48
J. Uji Hipotesis Penelitian.....	51
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Pelaksanaan Penelitian	52
B. Hasil Penelitian.....	53
1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	53
2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	58
3. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
4. Deskripsi Kategori Hasil Belajar Peserta Didik	63
5. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik	64
C. Uji Prasyarat Analisis Data	65
1. Uji Normalitas	65
2. Uji Homogenitas.....	66
3. Uji <i>N-Gain</i>	67
D. Uji Hipotesis.....	68
E. Pembahasan	69
F. Keterbatasan Penelitian	72
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Muatan IPA Semester Ganjil Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Bulurejo	3
2. Penelitian Relevan.....	28
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo Tahun Pelajaran 2021/2022.....	36
4. Kisi-kisi instrumen tes	41
5. Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Video	42
6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen.....	43
7. Kriteria Reliabilitas	45
8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	46
9. Hasil Analisis Daya Pembeda	46
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	47
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	48
12. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	50
13. Kriteria <i>Effect Size</i>	50
14. Kategori Hasil Belajar.....	51
15. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	52
16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPA Kelas Eksperimen	54
17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPA Kelas Eksperimen.....	57
18. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	58
19. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPA Kelas Kontrol.....	59
20. Data Nilai <i>Posttest</i> IPA Kelas Kontrol	61
21. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62

22. Hasil Analisis Kriteria Kategorisasi.....	63
23. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	64
24. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	65
25. Hasil Uji Homogenitas.....	66
26. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	67
27. Hasil Perhitungan <i>Effect Size</i>	68
28. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	33
2. Desain Penelitian.....	34
3. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	55
4. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	57
5. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	60
6. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62
7. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	82
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	83
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	84
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	85
5. Surat Izin Penelitian	86
6. Surat Balasan Penelitian	87
7. Pedoman Wawancara	88
8. Data Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Tematik Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo	89
9. RPP Kelas Eksperimen	90
10. RPP Kelas Kontrol	98
11. LKPD	106
12. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	109
13. Kisi-kisi Instrumen Tes	112
14. Soal Uji Coba Instrumen	113
15. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	122
16. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	123
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	124
18. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	125
19. Rekapitulasi Tingkat Hasil Daya Beda	126
20. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	127
21. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	128
22. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	135

23. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
24. Analisis Kategorisasi.....	141
25. Hasil Observasi Peserta Didik.....	142
26. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	147
27. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	150
28. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	153
29. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	156
30. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	159
31. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	160
32. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	161
33. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol.....	162
34. Perhitungan <i>Effect Size</i>	163
35. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	165
36. Tabel Nilai <i>r product moment</i>	168
37. Tabel Z	169
38. Tabel F	171
39. Dokumentasi	172

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu pendidikan formal di sekolah dasar. Melalui pembelajaran akan ada interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dimana pendidik dapat memberikan materi dan pemahaman terkait konsep tertentu pada peserta didik. Menurut Arfani (2019: 88) hakikat pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bukan hanya proses interaksi untuk pemerolehan ilmu pengetahuan tetapi juga pembentukan sikap agar tercapainya tujuan dari pendidikan nasional. Implementasi kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar merupakan bagian dari kurikulum 2013 yang telah ditetapkan. Menurut Akbar, et al (2016: 16) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beragam mata pelajaran ke dalam satu tema melalui proses pembelajaran yang bermakna yang telah disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam suatu tema, tidak diberlakukan sama dengan hasil belajarnya, karena hasil belajar pembelajaran tematik untuk setiap mata pelajaran tetap dinilai terpisah. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Lubis & Azizan (2020: 200) bahwa pembelajaran tematik diintegrasikan di

sekolah, sedangkan dalam penilaian rapor peserta didik tetap melebur menjadi tujuh mata pelajaran. Salah satu dari tujuh mata pelajaran di sekolah tersebut adalah IPA.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar, yang mempelajari alam semesta. Menurut Portanta, Lisa & Awang (2017: 339) pembelajaran IPA berhubungan dengan bagaimana mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan terhadap kumpulan ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau hanya prinsip-prinsip tetapi juga merupakan sebuah proses penemuan. Pembelajaran IPA berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta fenomena yang terjadi di alam semesta, meskipun berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya pembelajaran IPA seringkali dianggap sulit oleh peserta didik, ditambah lagi dengan pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah sehingga cenderung membosankan dan membuat peserta didik kurang tertarik, hal itu tentu berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar IPA peserta didik.

Hasil belajar merupakan capaian dari aktivitas belajar. Menurut Muakhirin (2014: 55) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Melalui hasil belajar dapat juga diketahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Peserta didik dalam pembelajaran memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal serta faktor eksternal yang dimiliki peserta didik. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar individu peserta didik.

Hasil belajar IPA di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil survei *Trends in Student Achievement in Mathematics*

and Science (TIMSS). TIMSS merupakan asesmen internasional tentang prestasi literasi membaca, matematika dan sains peserta didik. Hasil survei TIMSS pada tahun 2018 yang dirilis oleh OECD (*Organization For Economic Co-operation and Development*) menunjukkan bahwa nilai skor sains (IPA) Indonesia memiliki rata-rata skor 396 dan berada pada peringkat 71 dari 79 negara. Hasil survei tersebut memperlihatkan bahwa masih rendahnya prestasi belajar IPA, sehingga di Indonesia perlu adanya perbaikan khususnya pada proses pembelajaran IPA.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar IPA juga terjadi di SD Negeri 2 Bulurejo. Berdasarkan hasil studi dokumentasi pada saat pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Desember 2021 di SD Negeri 2 Bulurejo menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas IV pada saat Penilaian Akhir Semester (PAS) masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil belajar peserta didik yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Muatan IPA Semester Ganjil Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tuntas (≥ 70)		Tidak Tuntas (< 70)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV A	26	10	38.46	16	61.54
IV B	22	8	36.37	14	72.73
Jumlah	48	-	-	-	-

Sumber: Dokumentasi Pendidik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo.

Tabel 1 dapat diketahui hasil belajar IPA kelas IV pada saat PAS, sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM mata pelajaran IPA yang telah ditentukan, yaitu 70. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 pada kelas IV A hanya 38.46% dan yang tidak tuntas mencapai 61.54%. Sedangkan ketuntasan pada kelas IV B yaitu 36.37% sedangkan yang tidak tuntas sebesar 72.73%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo tahun pelajaran 2021/2022 masih rendah.

Pra penelitian yang dilakukan bulan Desember 2021 selain mendapatkan data hasil belajar melalui studi dokumentasi juga diperoleh informasi melalui wawancara dengan pendidik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran serta masih berpusat pada pendidik. Kegiatan pembelajaran juga dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan metode ceramah, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran *discovery learning* juga belum dilaksanakan. Selain itu, masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan juga membuat peserta didik kurang tertarik serta mudah merasa bosan. Hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami apa yang pendidik sampaikan, sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya sebuah upaya sebagai alternatif solusi dari masalah pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan merencanakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dan tertarik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media. Model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Hal itu karena model pembelajaran *discovery learning* mengajak peserta didik aktif untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Senada dengan yang diungkapkan oleh Hosnan dalam Maharani (2017: 55) *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Menurut Lubis dan Azizan (2020 : 65) model pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Melalui model pembelajaran yang tepat maka pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Sebagai acuan, peneliti juga melihat dari penelitian Siregar, et al (2019: 121) mengemukakan bahwa “*The results of the discussion show that by using the discovery learning model with the help of instructional media can improve student learning outcomes*” yang artinya bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan dalam penelitian Ana (2018: 21) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mampu meningkatkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Selain itu menurut Bruner dalam Wicaksono (2015: 90) mengemukakan bahwa *discovery learning* memiliki manfaat untuk meningkatkan potensi intelektual peserta didik.

Peranan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik juga sebaiknya dibantu oleh pemanfaatan media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran menurut Ekayani (2017: 7) yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta daya indera, menimbulkan antusiasme belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya, memberi rangsangan, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Penelitian ini akan berbantuan dengan media video. Media video sebagai media pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, selain itu juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Bulurejo, Pringsewu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran belum *student center* karena masih berpusat pada pendidik.
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
3. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih kurang.
4. Model pembelajaran *discovery learning* belum dilaksanakan secara maksimal.
5. Rendahnya hasil belajar IPA peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut agar terfokus dan lebih terarah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*.
2. Media yang digunakan berbantuan dengan media video.
3. Hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu, Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2021/2022?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan ilmu pengetahuan yang diintegrasikan dengan implementasi model pembelajaran *discovery learning* serta penggunaan media video dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, memberikan pengalaman serta merangsang peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui implementasi model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video sehingga berpengaruh pada hasil belajar IPA peserta didik.

b. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video agar pembelajaran lebih bervariasi, menarik, aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu pertimbangan kepala sekolah agar pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan dengan media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media pembelajaran khususnya video dalam pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Ilmu pengetahuan serta pengalaman tidak melekat begitu saja pada diri seseorang, melainkan diperoleh melalui suatu usaha yaitu belajar. Melalui usaha tersebut akan diperoleh hasil yang dapat menyebabkan perubahan. Menurut Nursalim (2018: 6) belajar dapat dimaknai sebagai proses terjadinya perubahan pada peserta didik berupa potensi dan tingkah laku yang diperoleh melalui sebuah latihan dan pengalaman. Baik yang ada kaitannya dengan aspek intelektual, emosional, maupun motorik.

Adapun menurut Darmadi (2017: 1) belajar merupakan rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan dalam diri yaitu bertambahnya pengetahuan atau keahlian berdasarkan alat indra dan pengalamannya. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh Susanto (2013 : 4) bahwa belajar merupakan suatu aktivitas seseorang yang dilakukan dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk mendapatkan sebuah konsep, pemahaman, ataupun pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dalam diri yang

dilakukan secara sadar yang didapatkan dari latihan maupun pengalaman yang dialaminya untuk memperoleh pemahaman serta pengetahuan baru.

2. Teori Belajar

Teori belajar penting untuk dipahami, karena dapat berpengaruh dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Darmadi (2017: 2) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses inhern yang kompleks dari belajar. Teori belajar yang relevan dengan penelitian ini merupakan teori belajar kognitif. Menurut Maskun & Rachmedita (2018: 35) Teori belajar kognitif lebih menekankan pada pemikiran, ingatan dan pengetahuan yang bersumber dari lingkungan, artinya semakin banyak pengalaman semakin baik pengetahuan seseorang. Hal itu juga senada dengan yang diungkapkan oleh Sutarto (2017: 4) suatu proses atau upaya yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi pada diri manusia sebagai akibat dari interaksi aktif dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Terdapat tokoh-tokoh yang mengembangkan teori belajar kognitif, yaitu:

a. Jean Piaget

Teori perkembangan kognitif piaget terbagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor (0-1,5 tahun), tahap pra-operasional (1,5-6 tahun), tahap operasional konkret (6-12 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang berusia diantara 6-12 tahun, sehingga berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini kemampuan peserta didik masih terbatas pada hal-hal konkret, sehingga proses berpikir peserta didik akan terjadi saat aktivitas langsung.

b. Jerome Bruner

Menurut Bruner dalam Darmadi (2017: 14) dalam teorinya yaitu “*free discovery learning*” mengungkapkan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik serta kreatif jika pendidik dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sebuah konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh dari yang dijumpainya. Pendidik perlu mengorganisasikan pembelajaran yang mendorong agar peserta didik dapat aktif sehingga ia mampu memahami dan menemukan konsep yang dipelajari.

c. David Ausubel

Teori Ausubel merupakan teori belajar bermakna. Menurut Ausubel dalam Simanjuntak (2018: 56) belajar dapat diklasifikasikan dalam dua dimensi. Pertama yaitu terkait cara penyajian informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua berhubungan dengan bagaimana peserta didik mampu mengaitkan informasi pada struktur kognitif yang sudah ada. Sehingga jika peserta didik menghafalkan informasi yang diperoleh tanpa menghubungkan dengan struktur kognitifnya maka itu belajar dengan hafalan, begitu pula sebaliknya jika dikaitkan dengan struktur kognitif yang dimiliki maka terjadi belajar bermakna.

Jadi dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif menekankan pada pengetahuan peserta didik, selain itu juga menekankan pada keterlibatan aktif dari peserta didik. Pendidik dapat memberikan kesempatan pada peserta didik agar mengonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menggunakan teori belajar kognitif karena teori tersebut berhubungan dengan model pembelajaran *discovery learning* yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk menemukan sendiri sebuah konsep, teori ataupun pemahaman melalui hal-hal yang dijumpai, sehingga peserta didik dapat aktif terlibat dalam pembelajaran.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Tercapai atau tidaknya tujuan belajar, salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Menurut Nursalim (2018: 51) hasil belajar adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik yang akan memberikan suatu efek atau hasil. Hasil belajar tersebut dapat berupa penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan positif meningkat dan tercapainya cita-cita peserta didik.

Adapun menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, serta psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal itu senada dengan pendapat Maharani (2017: 551) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapatkan oleh peserta didik melalui sebuah interaksi yang berupa perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Bloom dalam Sudjana (2017: 22) mengungkapkan bahwa:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang dilihat dari nilai peserta didik yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest*. Adapun menurut Amelia (2016: 2) ranah kognitif terdiri dari enam aspek dengan uraian sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan (C1), adalah aspek yang mengukur kemampuan peserta didik untuk mengenali atau mengingat kembali suatu konsep, fakta atau istilah, rumus, dan definisi.
2. Aspek Pemahaman (C2) merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.
3. Aspek Aplikasi (C3) merupakan aspek yang menuntut peserta didik untuk menyeleksi atau memilih suatu abstrasi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
4. Aspek Analisis (C4) merupakan aspek kompleks yang memanfaatkan kemampuan-kemampuan dari tiga aspek sebelumnya.
5. Aspek Sintesis (C5) menuntut kemampuan untuk menyusun kembali elemen-elemen masalah dan menemukan suatu hubungan dalam penyelesaiannya dengan menyusun pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki.
6. Aspek Evaluasi (C6) merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, ide.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik melalui sebuah interaksi dan terjadi perubahan perilaku kearah positif yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun, dari ketiga ranah yang ada penelitian ini dibatasi hanya pada ranah kognitif.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik tidak dapat dipisahkan dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Susanto (2013: 12) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu peserta didik dan lingkungannya.

- a. Peserta didik, dalam artian kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik, baik jasmani maupun rohani.

- b. Lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Adapun menurut Munadi dalam Rusman (2017: 130) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

- a. Faktor internal
 - 1) Faktor fisiologis
Secara umum, kondisi fisiologis, berpengaruh terhadap peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran, seperti kondisi kesehatan yang baik, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.
 - 2) Faktor psikologis
Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.
- b. Faktor eksternal
 - 1) Faktor lingkungan
Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.
 - 2) Faktor instrumental
Faktor-faktor instrumental merupakan faktor yang dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dan diinginkan. Faktor-faktor ini diharapkan bisa berfungsi sebagai sarana untuk pencapaian tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan pendidik.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti psikologis dan fisiologis, serta faktor yang berasal dari luar (eksternal) yang bersumber dari lingkungan peserta didik seperti keluarga maupun faktor instrumental. Banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut menyebabkan hasil belajar setiap peserta didik berbeda-beda.

C. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran berbasis penemuan yang dikemukakan oleh Jerome Bruner. Definisi *discovery learning* diungkapkan oleh Bruner dalam Wahani (2021: 150) “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it himself*”. Ungkapan tersebut memiliki arti bahwa “*discovery learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik tidak disajikan dengan materi pelajaran dalam bentuk akhir, melainkan mengorganisasi sendiri”. Sehingga pendidik dapat menjadi fasilitator yang mengarahkan serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuannya.

Menurut Kristin & Rahayu (2016: 89) model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang mengatur pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang belum diketahui sebelumnya tidak melalui pemberitahuan secara utuh, namun sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Hal itu senada dengan pendapat Fajri (2019: 67) *discovery learning* adalah suatu proses dalam belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), dimana peserta didik dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk memperoleh informasi atau pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki langkah-langkah. Adapun Menurut Darmadi (2017: 13) langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar dan sebagainya).
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh ke generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi dan tugas untuk dipelajari peserta didik.
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik, sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Adapun Menurut Sinambela dalam Ana (2018 : 22) langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- a. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)
Peserta didik diberikan permasalahan di awal sehingga bingung yang kemudian menimbulkan keinginan untuk menyelidiki hal tersebut. Pada saat itu pendidik sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, arahan membaca teks, dan kegiatan belajar terkait *discovery*.
- b. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah).
Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
- c. *Data collection* (Pengumpulan Data)
Berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada sehingga pendidik berkesempatan mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, mengamati objek terkait masalah, wawancara dengan narasumber terkait masalah, melakukan uji coba sendiri.

- d. *Data Processing* (Pengolahan Data)
Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya telah didapat oleh peserta didik. Semua informasi yang didapatkan semuanya diolah pada tingkat kepercayaan tertentu.
- e. *Verification* (Pembuktian)
Pembuktian yaitu kegiatan untuk membuktikan benar atau tidaknya pernyataan yang sudah ada sebelumnya yang sudah diketahui, dan dihubungkan dengan hasil data yang sudah ada.
- f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
Tahap ini adalah menarik kesimpulan dimana proses tersebut menarik sebuah kesimpulan yang akan dijadikan prinsip umum untuk semua masalah yang sama berdasarkan hasil maka dirumuskan prinsip prinsip yang mendasari generalisasi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan mengenai langkah-langkah model *discovery learning*, maka langkah-langkah yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sinambela. Langkah-langkah tersebut yaitu: a) *stimulation* (pemberian rangsangan), b) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), c) *data collection* (pengumpulan data), d) *data processing* (pengolahan data), e) *verification* (pembuktian), f) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Media video yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* dalam implementasinya memiliki kelebihan serta kelemahan. Adapun kelebihan dan kelemahannya sebagai berikut:

- a. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*
Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan serta kelemahan dalam pengaplikasiannya. Berikut adalah kelebihan model *discovery learning* menurut Hosnan dalam Etik (2017: 34), yaitu:
 - a) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan keterampilan dan proses-proses kognitif.
 - b) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.

- c) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- d) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- e) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- f) Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- g) Melatih peserta didik belajar mandiri.
- h) Peserta aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Menurut Ana (2018: 23) kelebihan model *discovery learning* yaitu:

- a) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b) Model ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- c) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik, karena unsur berdiskusi.
- d) Mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena peserta didik berhasil melakukan penelitian, dan
- e) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti

Berdasarkan uraian beberapa ahli yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki model *discovery learning* diantaranya yaitu merangsang peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, membantu meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik serta melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Selain kelebihan yang telah dikemukakan, terdapat juga kelemahan dari model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Kemdikbud dalam Astuti (2015: 15) mengemukakan bahwa beberapa kelemahan dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

- a) Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.
- b) Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami

kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

- c) Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- d) Harapan- harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama
- e) Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan konsep keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Adapun menurut Thorset dalam Khasinah (2021: 409) kelemahan dari *discovery learning* meliputi:

- a) Bila guru tidak menyiapkan kerangka kerja yang jelas, maka peserta didik akan kesulitan menyelesaikan proses belajar
- b) Kurang efisien karena membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan proses penemuan
- c) Bila tidak dikelola dan berhasil dengan baik akan membuat peserta didik frustrasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu model ini kurang tepat jika diterapkan pada peserta didik yang banyak jumlahnya, jika pendidik tidak menyiapkan kerangka pembelajaran yang jelas, peserta didik akan kesulitan menyelesaikan proses belajar, kurang cocok juga jika mengembangkan konsep keterampilan ataupun emosi karena lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman dari peserta didik.

4. Sistem Sosial Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Salah satu komponen model pembelajaran yaitu sistem sosial. Menurut Oktaviani (2018: 134) Sistem sosial merupakan pola hubungan yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik saat pembelajaran. Pada model *discovery learning* dalam proses pembelajaran, peserta didik dituntut untuk aktif dan bekerjasama secara berkelompok dengan peserta didik lain. Peserta didik saling berdiskusi untuk mencari dan menemukan sebuah informasi, informasi yang didapatkan dalam diskusi kelompok kecil nantinya disampaikan di depan kelas atau kelompok yang lebih besar.

Peserta didik dapat aktif mengeluarkan pendapat saat pembelajaran berlangsung, selain itu juga dapat bertanya maupun menanggapi peserta didik lain ketika presentasi, semua dapat berperan aktif dalam menentukan hipotesis, mengolah hingga menyimpulkan informasi yang di dapat. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti (2015: 12) bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu cara mengajar yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui bertukar pendapat ataupun dengan diskusi, seminar, membaca sendiri serta mencoba sendiri, sehingga mampu belajar sendiri.

5. Prinsip Reaksi Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Selain sistem sosial, komponen model pembelajaran lainnya yaitu prinsip reaksi. Menurut Oktaviani (2018: 134) Prinsip reaksi merupakan pola yang menggambarkan bagaimana pendidik memperlakukan peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran model *discovery learning* pendidik berperan sebagai fasilitator sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Pendidik akan menyajikan materi dan menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk menuntut peserta didik untuk lebih mandiri.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi alat bantu pendidik dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik saat pembelajaran. Menurut Darmadi (2017: 7) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hasan dkk (2014: 29) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Adapun menurut Tafonao (2018: 105) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan atau kemampuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang merangsang pikiran peserta didik saat pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Sudjana dalam Hasan dkk (2014: 36) menyatakan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

Rusman (2017: 216) mengemukakan fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran
- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi peserta didik
- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme
- g. Mengatasi keterbatasan ruang.

Adapun menurut Setiaji (2019: 139) mengemukakan ada empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Mengembangkan minat peserta didik
- b. Membantu menyeragamkan pengalaman peserta didik.
- c. Dapat menyederhanakan realitas
- d. Mengembangkan interaksi multiarah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu penggunaan media pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini akan menggunakan media berupa media video.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Terdapat macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan saat pelaksanaan pembelajaran dengan pengimplementasian media pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik. Menurut Rudy Bretz dalam Kristanto (2016: 20) media diklasifikasikan ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.

Sedangkan menurut Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Kristanto (2016: 23) media di klasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu:

1. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, dan kegiatan kelompok).
2. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide).
4. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, dan televisi).
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video dan hypertext).

Penelitian ini menggunakan media audio visual berupa video.

Implementasi media video dalam pembelajaran membantu peneliti dalam menjelaskan materi yang diajarkan serta membantu menstimulasi peserta didik dalam pembelajaran.

E. Media Video

1. Pengertian Media Video

Pemanfaatan media pembelajaran dengan tepat dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media video. Menurut Yuanta (2020: 93) media video merupakan salah satu jenis media audiovisual yang dapat memvisualkan objek yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan isi gambar tersebut. Video berperan sebagai penyaji informasi. Adapun menurut Melinda, dkk (2017: 161) media video merupakan salah satu jenis media audiovisual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Pendapat tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Fadillah & Bilda (2019: 179) bahwa media video merupakan media audiovisual, artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara serempak. Hal itu berarti media video memiliki kemampuan berupa audio, visual, dan film.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video adalah media audiovisual yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara secara bersamaan. Media video yang digunakan dalam penelitian ini merupakan video yang telah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Video

Menurut Daryanto dalam Yuanta (2020: 94) mengemukakan bahwa media video memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a) Video dapat menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada peserta didik disamping suara yang menyertainya.
- b) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Adapun menurut Agustiniingsih (2015: 55) kelebihannya yaitu:

- a) merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara
- b) mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak
- c) dapat digunakan seketika
- d) dapat digunakan secara berulang
- e) dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas
- f) dapat menyajikan objek secara detail
- g) tidak memerlukan ruang gelap
- h) dapat menyajikan objek yang berbahaya
- i) dapat diperlambat atau dipercepat
- j) dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual

Berdasarkan pendapat ahli terkait kelebihan media video, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media video yaitu dapat menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara, mampu menyajikan objek secara detail, serta dapat digunakan secara berulang.

Selain kelebihan, media video juga mempunyai kelemahan, menurut Daryanto dalam Yuanta (2020: 94) kelemahannya sebagai berikut:

- a) *Opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya
- b) *Material pendukung*, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya
- c) *Budget*, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit

Sedangkan menurut Munir dalam Batubara & Arini (2016: 65) kelemahan media video yaitu:

- a) Sebagian orang kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah dari pada belajar melalui teks.
- b) Penjelasan melalui video juga tidak berhasil membuat peserta didik menguasai sebuah materi secara rinci karena dia harus mampu mengingat rincian setiap sesi yang ada dalam video.

Berdasarkan pendapat ahli terkait kelemahan media video yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaannya media video memiliki kelemahan yaitu membutuhkan alat bantu untuk memproyeksikannya., pengambilan video yang kurang tepat dapat menyebabkan keraguan dalam penafsiran video yang dilihat serta sebagian orang kurang konsentrasi karena anggapan belajar melalui video lebih mudah.

F. Pembelajaran IPA

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang didalamnya terdapat kegiatan belajar. Menurut Nursalim (2018: 57) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran

yang diinginkan. Menurut Setiaji (2019: 3) pembelajaran merupakan proses interaksi multiarah yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Pane (2017: 339) pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang dapat menstimulus seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu kegiatan belajar, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku, serta kegiatan mengajar terkait bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang didalamnya terdapat proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran IPA

Fenomena atau gejala alam yang terjadi di sekitar kita dapat dipelajari melalui pembelajaran IPA, dalam pelaksanaannya peserta didik diharapkan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Menurut Kumala (2016: 6) IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Sunarno (2019: 2) Pembelajaran IPA merupakan proses untuk membantu peserta didik agar belajarnya lebih bermakna mampu menguasai pengetahuan dan konsep IPA serta hukum-hukum IPA melalui melalui keterampilan proses, dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Wijanarko (2017: 55) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA di SD membuat peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya mengenai alam sekitar sehingga pembelajaran akan lebih bermakna untuk peserta didik itu sendiri. Adapun menurut Wedyawati & Lisa (2019: 430) pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan peserta

didik dalam meningkatkan rasa ingin tahu secara natural, mengembangkan kemampuan bertanya dan memecahkan masalah berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Sehingga pembelajaran yang dilakukan memerlukan suatu model yang tepat agar pelaksanaan serta tujuan pembelajaran yang diinginkan juga tercapai.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan proses peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mulai dari konsep serta hukum melalui pembelajaran bermakna sehingga peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta cara berpikir ilmiah.

3. Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Menurut BNSP dalam Kumala (2016: 9) tujuan pembelajaran IPA di SD adalah sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa (YME) berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

Adapun menurut Depdiknas dalam Hendracipta (2016: 110) tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam merencanakan dan melakukan kerja ilmiah

untuk membentuk sikap ilmiah, meningkatkan kesadaran guna memelihara dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu meyakini keberadaan Tuhan Yang Maha Esa, meningkatkan kesadaran untuk menjaga, menghargai dan melestarikan lingkungan, membentuk sikap ilmiah dan mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan yang menjadi bekal untuk jenjang selanjutnya.

G. Penelitian yang Relevan

Sebagai salah satu acuan dalam penelitian ini maka peneliti merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan sebagai berikut:

Tabel 2. Penelitian Relevan

No	Peneliti & Judul Penelitian	Metode	Variabel Penelitian	Hasil	Relevansi
1	Siregar, S. D., Panjaitan, B., Girsang, E., & Dabukke, H. (2019). <i>Learning Media Using Discovery Learning Approach to Improve Student Learning Outcomes</i>	<i>Quasi eksperiment</i>	Media pembelajaran menggunakan <i>discovery learning</i> (X) Hasil Belajar Siswa (Y)	Model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil belajar rata-rata peserta didik kelas kontrol 53.61 sedangkan rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen yaitu 63.66.	Relevansi dengan penelitian adalah membahas variabel yang sama yaitu <i>discovery learning</i> dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada waktu serta tempat penelitian.

No	Peneliti & Judul Penelitian	Metode	Variabel Penelitian	Hasil	Relevansi
2	Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar	<i>Pre-Experiment</i>	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan Menggunakan Media Video (X) Hasil Belajar Siswa (Y)	Model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan media video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gemah. Hal itu dibuktikan dengan $t_{hitung} = 23,817$ dengan taraf signifikan 5% dan t_{tabel} sebesar 0,226, karena $t_{hitung} = 23,81 > t_{tabel} = 0,226$. maka H_a diterima dan H_o ditolak.	Relevansi dengan penelitian adalah memiliki variabel yang sama, sedangkan perbedaannya terletak pada pembelajaran yang diteliti, yaitu pembelajaran tematik, sedangkan peneliti meneliti pembelajaran IPA
3	Pratiwi, D. P. (2020). Keefektifan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV	<i>Quasi eksperiment</i>	Model <i>Discovery Learning</i> berbantuan Audiovisual (X) Hasil Belajar (Y)	Model <i>discovery learning</i> berbantuan audio visual efektif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hal itu dibuktikan dengan diperoleh $t_{hitung} = 2,592$ dan nilai $t_{tabel} = 2,002$, sehingga diperoleh	Relevansi dengan penelitian adalah sama-sama membahas <i>discovery learning</i> dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada pembelajaran yang diteliti, yaitu pembelajaran IPS, sedangkan peneliti meneliti pembelajaran IPA

No	Peneliti & Judul Penelitian	Metode	Variabel Penelitian	Hasil	Relevansi
				t_{hitung} (2,592) > t_{tabel} (2,002) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.	
4	Putri, A. E., Nugroho, A. A., & Sugiyono, T. (2021) Peningkatan Kesiapan Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual di Sekolah Dasar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Kesiapan Belajar (X1), Hasil Belajar (X2), Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Audio Visual (Y)	Terdapat peningkatan kesiapan belajar dan hasil belajar melalui model <i>discovery learning</i> berbantuan media audio visual. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan pada setiap siklus pembelajaran yaitu variabel kesiapan belajar secara berturut-turut dari 59% menjadi 64%, 76% dan 80%. Sedangkan variabel hasil belajar mengalami peningkatan dari 40% menjadi 65%, 80% dan 85%.	Relevansi dengan penelitian adalah membahas model <i>discovery learning</i> , hasil belajar serta media. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan, waktu serta tempat penelitian.
5	Zauma, F. F., Samsudi, S., & Prasetyo, A. P. B. (2019). <i>The Effectiveness of Discovery Learning Model using Audio-Visual Media</i>	<i>Quasi eksperiment</i>	Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> (X) Media audio Visual	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran tematik	Relevansi dengan penelitian adalah sama-sama membahas <i>discovery learning</i> menggunakan media, sedangkan perbedaannya

No	Peneliti & Judul Penelitian	Metode	Variabel Penelitian	Hasil	Relevansi
				dengan model <i>discovery learning</i> berbantuan media audiovisual. Motivasi mengiringi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 87,4% dengan kategori sangat baik. Rata-rata keterampilan 75,8% berada pada kategori sangat baik.	terletak pada pembelajaran yang diteliti, yaitu pembelajaran tematik, sedangkan peneliti meneliti pembelajaran IPA dan kelas yang digunakan.

Sumber: Analisis Peneliti 2022

Berdasarkan penelitian relevan yang telah diuraikan, memiliki persamaan penelitian yaitu menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian terdapat pada muatan hasil belajar peserta didik serta perbedaan waktu dan tempat penelitian.

H. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, mengakibatkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang menjadi salah satu penyebab hasil belajar peserta didik rendah. Hasil yang masih rendah juga disebabkan oleh beberapa hal seperti kurang bervariasinya

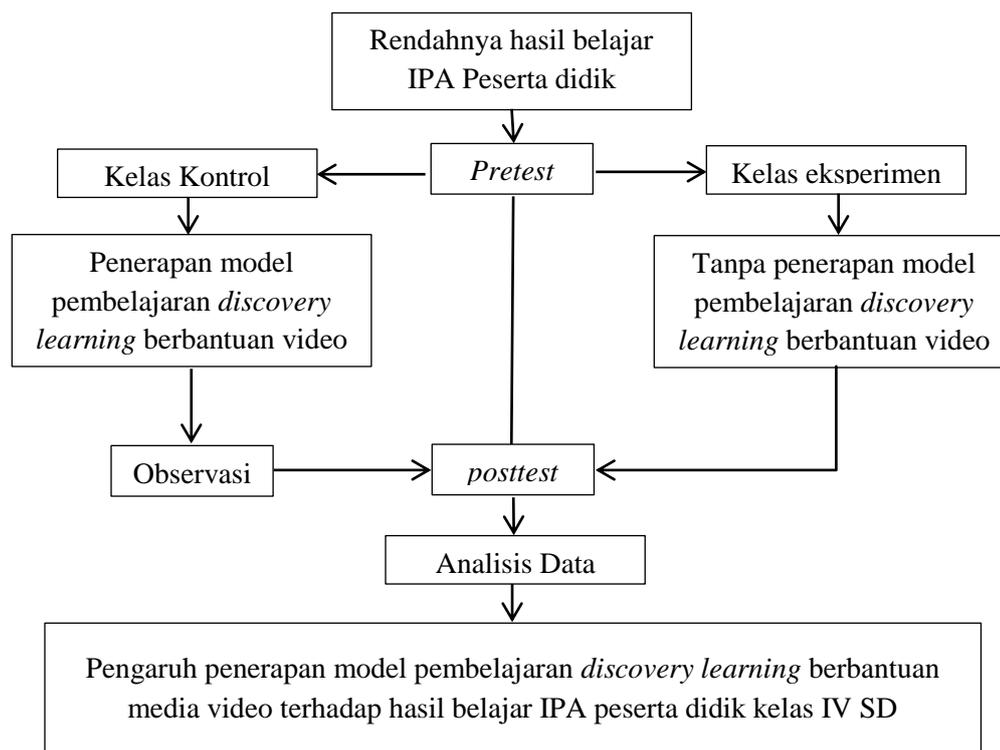
model pembelajaran serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut juga berlaku pada proses pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA pada dasarnya mengajarkan hal yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari serta fenomena yang terjadi di alam semesta. Namun, pembelajaran IPA terkadang masih dianggap sulit sehingga menyebabkan hasil yang tidak sesuai seperti yang diharapkan. Sehingga proses pembelajaran IPA untuk mencapai hasil belajar yang maksimal memerlukan model dan media yang tepat agar peserta didik tertarik serta mampu memahami materi dengan baik.

Upaya yang dilakukan agar pembelajaran IPA lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan media pembelajaran, salah satunya yaitu video . Media video cocok digunakan dalam pembelajaran karena merupakan media yang dapat dilihat serta didengar, sehingga memudahkan peserta didik mengamati dengan jelas dan memahami apa yang disampaikan.

Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya.

Peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilaksanakan perlakuan pada kedua kelas. Setelah pemberian *pretest* peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video serta melakukan observasi. Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui model pembelajaran *discovery learning*

berbantuan video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video dapat menjadi alternatif agar pembelajaran agar tidak hanya ceramah, lebih menarik, serta berpusat pada peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang dilakukan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

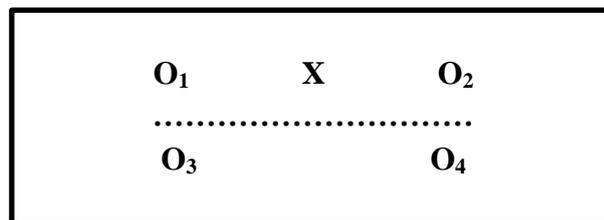
I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2021/2022.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain penelitian menurut Sugiyono (2015: 79) ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O₁= *Pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video.

O₂= *Posttest* kelompok eksperimen setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video

O₃= *Pretest* kelompok kontrol sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.

O₄= *Posttest* kelompok kontrol setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.

X = Perlakuan (menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video)

- = Tidak ada perlakuan

Berdasarkan desain penelitian tersebut maka dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang akan diberi *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal, baik kelompok eksperimen maupun kontrol diberikan tes awal (*pretest*) untuk melihat kemampuan awalnya. Pada tahap selanjutnya pelaksanaan penelitian ini akan memberikan *treatment* atau perlakuan kepada kelompok eksperimen yaitu dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran yang konvensional atau tidak mendapatkan *treatment*. Selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) kepada kelas eksperimen dan kontrol setelah proses pembelajaran selesai sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bulurejo yang beralamatkan di Jalan SMKN 1 Gadingrejo, Desa Bulurejo, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menjadi bagian penting dalam penelitian sebelum menentukan jumlah sampel yang akan diambil. Menurut Sugiyono (2015: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 48 peserta didik. Kelas IV terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas IV A berjumlah 26 peserta didik dan IV B berjumlah 22 peserta didik. Rincian populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	10	16	26
IV B	10	12	22
Jumlah Total			48

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo Tahun Pelajaran 2021/2022.

2. Sampel

Sampel ditentukan setelah mendapatkan populasi. Pada penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *non probability sampling* berupa *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas yang mendapatkan *treatment* (kelas eksperimen) yaitu kelas IV B Sedangkan yang tidak mendapatkan *treatment* (kelas kontrol) yaitu kelas A. Hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut adalah hasil belajar peserta didik kelas IV B lebih rendah dibandingkan dengan kelas IV A.

D. Tahap Penelitian

Tahap penelitian ini berisi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan data. Prosedur tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan penelitian pendahuluan.
 - b. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas kontrol dan eksperimen, yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo yang berjumlah 48 peserta didik
 - c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
 - e. Melakukan uji coba instrumen.
 - f. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.
 - c. Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir
 - a. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil belajar IPA kelas IV pada *pretest* dan *posttest*.
 - b. Menyusun laporan hasil penelitian.
 - c. Menyimpulkan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua variabel, yaitu variabel *independent* atau variabel bebas (X) dan variabel *dependent* atau variabel terikat (Y).

1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video.

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik melalui sebuah interaksi dan terjadi perubahan perilaku kearah positif yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar pada penelitian ini berupa hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar IPA peserta didik.

b. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk memperoleh informasi atau pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dengan bantuan media audiovisual yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara secara bersamaan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil belajar

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA peserta didik. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen.

Indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator tingkat ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat C3, C4, serta C5. Jumlah soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah 20 butir soal.

b. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video

Pembelajaran menggunakan model *discovery learning* akan berbantuan dengan media video, media video digunakan sebagai alat bantu penyampaian informasi dalam pembelajaran. Implementasi model *discovery* dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah:

a) *stimulation* (pemberian rangsangan), b) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), c) *data collection* (pengumpulan data), d) *data processing* (pengolahan data), e) *verification* (pembuktian), f) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Media video yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Menurut Sodik & Siyoto (2015: 78) tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Tes akan diberikan kepada kelas kontrol maupun eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *pretest* dan *posttests*. Tes ini sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran serta mendapatkan data hasil belajar IPA peserta didik pada ranah kognitif.

2. Non Tes

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data non tes. Pada penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa jumlah peserta didik, data hasil belajar peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan penelitian di SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu.

b. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati peserta didik secara langsung saat pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video. Observasi dilaksanakan di SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu dengan bantuan lembar observasi.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes pada penelitian ini berupa tes objektif untuk mengukur aspek kognitif. Menurut Nurwati (2014: 84) tes objektif merupakan “tes atau butir soal yang menuntut jawaban secara lebih pasti, seperti: benar-salah, jawaban singkat atau isian singkat, menjodohkan, isian atau melengkapi, dan pilihan ganda”. Bentuk tes yang akan diberikan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 item soal.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	5.4.1 Menentukan contoh kegiatan tarikan atau dorongan pada peristiwa sehari-hari	C3	1,2,3,4,5	5
	5.4.2 Menghubungkan pengaruh gaya dan gerak pada peristiwa sehari-hari	C3	6,7,8,9,10	5
	5.4.3 Mengaitkan pengaruh gaya dan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar	C4	11,12,13,14,15	5
	5.4.4 Menganalisis perbedaan antara gaya dan gerak.	C4	14,15,16,17	5
	5.4.5 Mengkategorikan pengaruh gaya dan gerak	C6	21,22,23,24,25	5
Jumlah				25

Sumber : Peneliti, 2021/2022

Tabel 5. Lembar Observasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Video

No	Tahapan	Aspek yang diamati
1	<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	1. Peserta didik melihat video dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan pendidik.
		2. Peserta didik mencatat serta merumuskan masalah.
2	<i>Problem Statement</i> (Pernyataan/ Identifikasi masalah)	3. Peserta didik merumuskan masalah dalam hipotesis.
3	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	4. Peserta didik mengumpulkan data/informasi sesuai dengan video yang telah ditonton.
4	<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	5. Peserta didik mengolah informasi yang telah diperoleh melalui sebuah diskusi kelompok.
5	<i>Verification</i> (Pembuktian)	6. Peserta didik dalam kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk menguji data yang dibutuhkan hipotesis.
6	<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan/ Generalisasi)	7. Peserta didik membuat kesimpulan.

Sumber: Sinambela dalam Ana (2018)

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah dibuat harus divalidasi terlebih dahulu, instrumen ini divalidasi oleh bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd. Selain itu, instrumen perlu diuji coba terlebih dahulu sebelum melaksanakan penelitian. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Bulurejo dengan jumlah 24 peserta didik. Hasil dari uji coba kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran serta daya pembeda soal. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan saat penelitian.

3. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan sebagai alat ukur instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Rumus uji validitas yang digunakan untuk menghitung valid atau tidaknya butir soal yaitu rumus *product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y
 N = Jumlah sampel
 $\sum X$ = Jumlah skor item
 $\sum Y$ = Jumlah skor total

Sumber: Arikunto (2013: 213)

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Kamis, 21 April 2022 di SD Negeri 1 Bulurejo pada kelas IV dengan jumlah responden 24 peserta didik. Berikut ini hasil uji validitas instrumen soal.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
3,4,5,6,7,8,9,12,13,14,15,16,17,18,19, 20,21,22,24,25	Valid	20
1,2,10,11,23	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2022.

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 25 butir soal dapat diperoleh bahwa 20 butir soal dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid, sehingga 20 butir soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,404. Pada butir soal no 1 dan 2 tidak valid, salah satu faktornya yaitu jawaban masing-masing butir soal bisa diprediksi peserta didik. Pada soal no 10 faktor yang mempengaruhinya yaitu kata-kata disusun dengan makna masih kurang jelas sehingga dapat mengurangi validitas tes, sedangkan pada soal nomor 11 dan 23, butir soal dikonstruksi dengan jelek atau kurang tepat sehingga mempengaruhi validitas. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat (pada lampiran 17 halaman 124).

b. Uji Reliabilitas

Setelah mengetahui terkait validitas instrumen yang telah dibuat, selanjutnya yaitu mengukur tingkat reliabilitas instrumen, karena yang sudah valid belum tentu reliabel. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR-20 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrument
- n : Banyaknya butir pertanyaan
- s_t^2 : Varians total
- p_i : Proporsi subjek yang menjawab betul pada butir soal ke - i
- q_i : Proporsi subjek yang menjawab salah pada butir soal ke - i
($q=1- p$)
- $\sum p_i q_i$: Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i

Tabel 7. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013: 276)

Kaidah pengujian dengan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dinyatakan reliabel, begitu juga sebaliknya.

Setelah melakukan uji validitas selanjutnya dilakukan perhitungan uji reliabilitas instrumen soal. Instrumen soal diuji dengan rumus *KR-20* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{24}{24-1} \right] \left[\frac{35,25 - 5,23}{35,25} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{24}{23} \right] \left[\frac{29,97}{35,25} \right]$$

$$r_{11} = [1,043][0,85]$$

$$r_{11} = 0,89$$

Berdasarkan hasil perhitungan *KR-20* diperoleh $r_{11} = 0,89$ dengan kategori sangat tinggi, sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat (pada lampiran 18 halaman 125) .

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik yang berkemampuan rendah dan peserta didik yang berkemampuan tinggi.

Uji daya pembeda soal pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

- D : Daya pembeda soal
 JA : Jumlah peserta kelompok atas
 JB : Jumlah peserta kelompok bawah
 BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab Soal dengan benar
 $PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
 $PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
< 0,00	Jelek Sekali

Sumber: Arikunto (2013: 288)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Daya Pembeda

Butir Soal	Kategori	Jumlah
0	Jelek	0
1,2,3,10,11,14,15,23	Cukup	8
5,6,8,13,16,17,18,19,20,21,22,24	Baik	12
4,7,9,12,25	Baik Sekali	5
0	Jelek Sekali	0

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2022

Tabel 9, memperlihatkan beberapa kategori daya pembeda soal berdasarkan analisis yaitu 8 butir soal kategori cukup, 12 butir soal kategori baik, dan 5 butir soal kategori baik sekali. Butir soal

dikatakan telah memenuhi kriteria apabila daya pembeda berada pada kategori cukup, baik, dan baik sekali, hal tersebut dikarenakan soal mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta didik kemampuan rendah. Sedangkan butir soal dengan kategori daya pembeda jelek dan jelek sekali tidak memenuhi kriteria karena tidak dapat membedakan kemampuan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa daya beda soal berkategori baik. Perhitungan lebih rinci daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 126.

d. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar. Tingkat kesukaran pada penelitian ini diuji dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaraan
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013: 223)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
15,17,18,19,20,22	Sukar
4,6,7,8,9,10,11,12,14,21,23,24,25	Sedang
1,2,3,5,13,16	Mudah

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2022.

Tabel 11 memperlihatkan bahwa 6 butir soal kategori mudah, 13 butir soal kategori sedang, dan 6 butir soal kategori sukar. Pada butir soal berkategori mudah disebabkan oleh peserta didik yang mampu menjawab soal dengan tepat itu lebih dominan dibandingkan dengan pendidik yang menjawab soal salah. Butir soal berkategori sedang disebabkan karena sebagian peserta didik menjawab soal dengan benar tetapi masih ada yang kurang tepat. Sedangkan pada soal berkategori sukar disebabkan banyaknya peserta didik yang menjawab soal namun masih salah atau tidak tepat. Sehingga tingkat kesukaran soal termasuk dalam kategori sedang. Perhitungan lebih rinci taraf kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 127.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) menurut Sugiyono (2015: 241) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi kuadrat
 f_o : Frekuensi yang diobservasi
 f_h : Frekuensi yang diharapkan

Kaidah pengujian dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria keputusan sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, berarti distribusi data normal, sedangkan

Jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, berarti distribusi data tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh memiliki variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Uji Fisher* atau disebut juga *Uji-F*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_o diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_o ditolak atau data bersifat heterogen.

3. Uji Normal Gain (N-Gain)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rumus *N-Gain* sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Kriteria dari uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Kriteria Uji *N-Gain*

Nilai Gain	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Kriteria Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Kriteria Sedang
$N-Gain < 0,3$	Kriteria Rendah

Sumber: Hake dalam Fatimah (2020)

Pengaruh dari model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video dapat diketahui seberapa efek besar atau kecilnya. Menurut Naga (2005: 2), besarnya *effect size* adalah selisih rerata yang dinyatakan dalam simpangan baku, dengan rumus:

$$d = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s}$$

dengan

$$s = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

- d = Ukuran Efek
- \bar{x}_1 = Rata-rata kelas eksperimen
- \bar{x}_2 = Rata-rata kelas kontrol
- n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen
- n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol
- s_1^2 = Varians kelas eksperimen
- s_2^2 = Varians kelas kontrol

Tabel 13. Kriteria *Effect Size*

Koefisien	Kriteria
$0 < d \leq 0,2$	Efek Kecil
$0,2 < d \leq 0,8$	Efek Sedang
$d > 0,8$	Efek Besar

Sumber: Naga (2005)

4. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh dikategorikan sesuai kategori yang ada. Kategorisasi ini menggunakan tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan kategori berikut:

Tabel 14. Kategori Hasil Belajar

Kategori	Norma
Tinggi	$X > M+1SD$
Sedang	$M-1SD < X \leq M+1SD$
Rendah	$X \leq M-1SD$

Sumber: Azwar (2012)

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

J. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Hipotesis yang diuji pada penelitian ini adalah pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo Tahun Pelajaran 2021/2022, dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_a : \rho \neq 0$ (terdapat pengaruh)

$H_0 : \rho = 0$ (tidak terdapat pengaruh)

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana, menurut Sugiyono (2015: 262) dengan rumus :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

\hat{Y} = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

a = Konstanta

B = Koefisien Regresi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Bulurejo, Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh F_{hitung} sebesar 21,27 dan $F_{tabel} = 4,32$ sehingga $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Selain itu, memiliki efektivitas *N-Gain* sebesar 0,38 dengan kategori sedang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih baik lagi dalam tahap pengolahan data pada pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video dengan memperbanyak latihan serta diskusi aktif, sehingga pengalamannya dapat bertambah serta hasil belajar peserta didik meningkat.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video dengan tidak mengabaikan proses pelaksanaannya yang relatif lama sehingga pembelajaran lebih baik yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif serta hasil belajar lebih tinggi.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan memberikan fasilitas yang mendukung pembelajaran, serta mendorong pendidik agar menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar peserta didik, yaitu model pembelajaran *discovery learning*.

4. Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran, informasi serta penelitian yang relevan mengenai model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningih, A. 2015. Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58.
- Amelia, D., Susanto, S., & Fatahillah, A. 2016. Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14 Jember. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 1-4.
- Akbar, Sa'dun, et al. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung. 229 hlm.
- Ana, N. Y. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 21-28
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta. 356 hlm.
- Arfani, L. 2018. Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81-97.
- Astuti, M. S. (2015). Peningkatan keterampilan bertanya dan hasil belajar peserta didik kelas 2 SDN Slungkep 03 menggunakan model Discovery Learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 10-23.
- Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2016. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*, 2(1), 47-66.

- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Deepublish, Yogyakarta. 423 hlm.
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Etik, E. 2017. Upaya Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Discovery Learning. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(2), 31-40.
- Fadillah, A., & Bilda, W. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Fajri, Z. 2019. Model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 64-73.
- Fatimah, A. E. 2020. Peningkatan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Pembelajaran Connecting-Organizingreflecting-Extending (CORE). *Jurnal Sintaksis*, 2(1), 54-62
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, Yogyakarta. 199 hlm.
- Hadi, S. 2017. Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017 (pp. 96-102).
- Hasan, M., dkk. 2014. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah. 260 hlm.
- Hendracipta, N. 2016. Menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik sekolah dasar melalui pembelajaran ipa berbasis inkuiri. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 109-116.
- Khasinah, S. 2021. Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-413.
- Kritanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya, Jawa Timur.

- Kristin, F., & Rahayu, D. 2016. Pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84-92.
- Kumala, N Farida. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Ediidde, Malang. 115 hlm.
- Lubis & Azizan. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana, Jakarta. 216 hlm.
- Maharani, B. Y. 2017. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *E-jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5), 549-561.
- Maskun & Rachmedita, V. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Graha Ilmu, Yogyakarta. 126 hlm.
- Muakhirin, B. 2014. Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada peserta didik SD. *Jurnal ilmiah pendidik caraka olah pikir edukatif*, (1), 51-57.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkengcong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158-164.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta didik. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Naga, D. S. 2005. Ukuran Efek dalam Laporan Hasil Penelitian. Tersedia: <http://dali.staff.gunadarma.ac.id/Publications/files/399/4861-aARCHE.doc>.
- Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Citra Pustaka Media, Bandung.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Lontar Mediatama, Yogyakarta. 194 hlm.
- OECD. 2018. *PISA Result in Focus*. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>. Diakses pada 19 November 2021.

- Oktaviani, B. A. Y., Mawardi, M., & Astuti, S. 2018. Perbedaan model Problem Based Learning dan Discovery Learning ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 132-141.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. 2017. Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 337-348.
- Pratiwi, D. P. 2020. Keefektifan Model Discovery Learning Berbantuan Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 133-137.
- Putri, A. E., Nugroho, A. A., & Sugiyono, T. 2020. Peningkatan Kesiapan Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 5(3), 79-86.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246-253.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta. 538 hlm.
- Simanjuntak, R. 2018. Mengenal Teori-Teori Belajar. *SANCTUM DOMINE: JURNAL TEOLOGI*, 7(1), 47-60.
- Siregar, S. D., Panjaitan, B., Girsang, E., & Dabukke, H. 2019. Learning Media Using Discovery Learning Approach to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 120-125.
- Sodik, A & Sinyoto, S. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, Yogyakarta. 130 hlm.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 180 hlm.

- Sunarno, W. 2019. Pembelajaran IPA di era revolusi industri 4.0. In *SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung. 334 hlm.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta 308 hlm.
- Setiaji, C Apri. 2019. *Strategi Pembelajaran Inovatif: Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif*. Graha Ilmu, Yogyakarta. 230 hlm.
- Sutarto, S. 2017. Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.
- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Wahani, O. M. 2021. Penerapan Discovery Learning di SD Negeri 01 Manado Sebagai Upaya Perbaikan Hasil Belajar Peserta didik Pada Jaring-Jaring Kubus Dan Balok. *Jurnal Ilmiah Pro Pendidik*, 1(2), 148-158.
- Wahyu, Y., Edu, A., & Nardi, M. 2020. Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112.
- Wedyawati, N & Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish, Jawa Tengah. 338 hlm.
- Wicaksono, et al. 2015. *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat)*. Garudhawaca, Yogyakarta. 480 hlm.
- Wijanarko, Y. 2017. Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1(1), 52-59.
- Yuanta, F. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.

Zauma, F. F., Samsudi, S., & Prasetyo, A. P. B. 2019. The Effectiveness of Discovery Learning Model using Audio-Visual Media. *Journal of Primary Education*, 8(7), 32-38.