

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN
MEDIA *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 10 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

NIKEN AYU SAPUTRI

NPM 2013053005



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 10 METRO TIMUR

Oleh

NIKEN AYU SAPUTRI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. 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 39 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan jumlah 39 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes berupa dokumentasi dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah uji regresi linear sederhana, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan diperoleh hasil sebesar 8,03 dan *N-gain* diperoleh hasil sebesar 0,41 dengan kategori sedang.

Kata Kunci : *discovery learning*, hasil belajar IPAS, media *powtoon*

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE DISCOVERY LEARNING LEARNING MODEL USING POWTOON MEDIA ON THE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF CLASS IV STUDENTS OF STATE 10 METRO TIMUR PRIMARY SCHOOL

By

NIKEN AYU SAPUTRI

The problem in this research is the low science learning outcomes of fourth grade elementary school students. This research aims to analyze and describe the influence of the discovery learning model using Powtoon media on the science and science learning outcomes of class IV students at SD Negeri 10 Metro Timur. The method in this research is quasi-experimental with a non-equivalent control group design research design. The population of this study was all class IV students, totaling 39 students. Determining the research sample used a purposive sampling technique, namely taking samples with certain considerations with a total of 39 students. Data collection techniques in this research used tests and non-tests in the form of documentation and observation. The data analysis used was a simple linear regression test, the results of the research showed that there was a significant influence and the results obtained were 8.03 and the N-gain results were 0.41 in the medium category.

Keywords: discovery learning, IPAS learning outcomes, powtoon media

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN
MEDIA *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD NEGERI 10 METRO TIMUR**

Oleh

NIKEN AYU SAPUTRI

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
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING DENGAN
MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI 10 METRO
TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Niken Ayu Saputri**

No. Pokok Mahasiswa : **2013053005**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**





MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

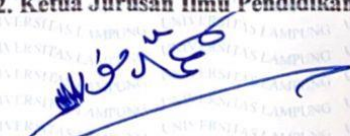
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Muncarno, M.Pd.
NIP 19581213 189503 1 003


Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.
NIP 232111960721101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua

: Drs. Muncarno, M.Pd.

Sekretaris

: Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

Penguji Utama

: Drs. Rapani, M.Pd.

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Februari 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niken Ayu Saputri
NPM : 2013053005
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur” 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.

Metro, 27 November 2024

Yang membuat pernyataan



Niken Ayu Saputri
NPM 2013053005

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Niken Ayu Saputri lahir di Wates, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, pada tanggal 27 Mei 2002. Peneliti adalah anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Topan Hartoyo dan Ibu Suprapti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Bulukarto lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 2 Pringsewu lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 2 Pringsewu lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2020, 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 Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada tahun 2023 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 01 Taman Asri, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tiuh Balak 1, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan, Lampung.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya
bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

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 Topan Hartoyo dan Ibu Suprapti, terimakasih atas cinta yang luar biasa, kasih sayang yang tak terhingga, yang selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa.

Almamater tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Media *Powtoon* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi serta membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan bimbingan, saran, kritik, nasihat serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

6. Drs. Muncarno, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang luar biasa, serta dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 10 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur yang telah bersedia mengizinkan dan membantu peneliti melaksanakan penelitian di kelas IV.
11. Peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Sahabat-sahabatku Fara Nalya Hadhaini, Nisa Rizki El Balqis, Rinta Renjani yang telah mendukung, membantu dan menyukseskan setiap tahap perkuliahan sejak awal mahasiswa baru hingga saat ini.
13. Rahmat Agung Dwisarjana, terimakasih telah menjadi *support system* selama ini dan telah meluangkan waktunya untuk memberikan semangat, mendengarkan cerita, keluh kesah dalam suka maupun duka.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020, yang kebersamaan perjuangan di perkuliahan selama ini, sehingga perjalanannya terasa lebih mudah dan berarti. Semoga apa yang dicita-citakan dapat tercapai dan bermanfaat selalu.
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung.
16. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 27 November 2023
Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'N.S.' with a flourish.

Niken Ayu Saputri
2013053005

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.	
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Hasil Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Teori Belajar	10
c. Pengertian Hasil Belajar.....	13
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	15
2. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	16
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	16
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	17
c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	19

3. Media Pembelajaran.....	21
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
b. Manfaat Media Pembelajaran	22
c. Jenis Media Pembelajaran	23
d. Pengertian Media <i>Powtoon</i>	24
e. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Powtoon</i>	25
4. Pembelajaran IPAS	27
a. Pengertian Pembelajaran	27
b. Pembelajaran IPAS	28
c. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD	29
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Penelitian	33

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	35
C. Prosedur Penelitian	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
E. Variabel Penelitian.....	38
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	38
1. Definisi Konseptual.....	38
2. Definisi Operasional	39
G. Teknik Pengumpulan Data	39
H. Instrumen Penelitian	40
I. Teknik Analisis Data.....	48
J. Uji Hipotesis Penelitian	51

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian.....	53
B. Hasil Penelitian.....	54
1. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen	54
2. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Kelas Kontrol	59

3. Deskripsi Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
4. Deskripsi Kategori Hasil Belajar Peserta Didik.....	64
5. Data Observasi Aktivitas Peserta didik.....	65
C. Uji Prasyarat Analisis Data.....	66
1. Uji Normalitas.....	66
2. Uji Homogenitas	67
3. Uji <i>N-Gain</i>	68
D. Uji Hipotesis.....	69
E. Pembahasan.....	70
F. Keterbatasan Penelitian	73

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perkembangan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	3
2. Data Hasil Penelitian Asesmen Sumatif Akhir Topik	4
3. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur	37
4. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	41
5. Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	42
6. Klasifikasi Validitas	43
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	43
8. Klasifikasi Reliabilitas	45
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	46
10. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	47
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	48
12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	48
13. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	50
14. Kriteria <i>Effect Size</i>	51
15. Kategori Hasil Belajar.....	51
16. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	53
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Eksperimen.....	56
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Eksperimen	58
19. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	59
20. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Kontrol	60
21. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Kontrol	62
22. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	63
23. Hasil Analisis Kriteria Kategorisasi.....	65
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	65

25. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	66
26. Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
27. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	68
28. Hasil Perhitungan <i>Effect Size</i>	69
29. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	33
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	35
3. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	56
4. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	58
5. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	61
6. Histogram Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	63
7. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64

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. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	88
8. Modul Ajar Kelas Kontrol	94
9. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Eksperimen	100
10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Eksperimen	101
11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Kontrol	102
12. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Kontrol	103
13. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	104
14. Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	106
15. Soal Uji Instrumen	107
16. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	115
17. Hasil Uji Coba Soal.....	116
18. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	118
19. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	120
20. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda.....	122
21. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	124
22. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	126
23. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	133
24. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
25. Analisis Kategorisasi.....	139

26. Hasil Observasi Peserta didik.....	140
27. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	145
28. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	148
29. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	151
30. Hasil Perhitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	154
31. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	157
32. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	158
33. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	159
34. Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	160
35. Perhitungan <i>Effect Size</i>	161
36. Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana	163
37. Tabel Nilai <i>r product moment</i>	167
38. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i>	168
39. Tabel F	169
40. Dokumentasi	170

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan yang baik tentu berasal dari kurikulum yang baik pula. Menurut Siahaan & Situmeang (2023: 14) kurikulum memiliki peran yang signifikan dalam proses majunya sebuah pendidikan. Munculnya kurikulum baru yang digalakkan pemerintah melalui Mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim pada Februari 2022 yakni kurikulum merdeka belajar. Hal ini berpedoman pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI Nomor 262/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Kurikulum ini sebagai alternatif terhadap pemulihan sistem pendidikan dengan tujuan meminimalisir dampak dari kehilangan belajar (*learning loss*) yang disebabkan karena pandemi.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka memberikan situasi belajar dan proses pembelajaran aktif, menyenangkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Menurut Wahab & Rosnawati, (2021: 37) faktor yang mewujudkan situasi proses pembelajaran aktif yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti motivasi, mengasah dan mengembangkan bakat. Sedangkan faktor eksternal seperti kurikulum, tenaga pendidik, metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan.

Model pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan pada kurikulum merdeka agar mendorong peserta didik menjadi aktif dan tertarik adalah model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran untuk

menemukan sendiri pengetahuannya dan keterampilan yang diperoleh peserta didik bukan hasil menghafal sekumpulan fakta, melainkan penemuan diri sendiri sehingga membuat peserta didik tertarik sehingga selama pembelajaran berlangsung tidak akan membosankan. Rosdiana, (2022: 20) menyatakan model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif dengan membantu peserta didik untuk menyelidiki dan menemukan sendiri konsep dan fakta secara mandiri, sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan.

Rahmayani (2019:251) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Aningsih & Wolosah (2020: 40) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* terhadap pemahaman belajar peserta didik SD sangat terlihat salah satunya dalam mata pelajaran IPA.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka pendidik bebas memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan, kemampuan dan karakteristik peserta didik. Salah satunya untuk menunjang pembelajaran aktif yaitu menggunakan media pembelajaran. Menurut Gawise dkk (2022: 3578) media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dan perlu diterapkan pendidik, media pembelajaran tersebut membantu guru memperjelas materi yang disampaikan sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran. Pendidik harus kreatif dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang umum digunakan dalam tingkat sekolah dasar adalah media audio visual seperti *powtoon*. Aziz (2020: 42) menyatakan *powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami

pelajaran, selain itu membantu pengguna dalam proses pembuatan video agar lebih dapat menarik dan menggugah semangat belajar peserta didik. Pemanfaatan media *powtoon* oleh pendidik dapat meningkatkan aktivitas pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik juga perlu mempelajari karakteristik peserta didik agar dalam pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon* pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik kelas IV berada dalam tahap peralihan tahap operasional konkret ke tahap operasional formal, yang mana peserta didik telah mampu berpikir secara logis, kritis serta peserta didik dapat menelaah suatu masalah secara mendalam sehingga media pembelajaran audio visual jenis *powtoon* bisa membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari.

Media *powtoon* mampu membantu pendidik dalam meningkatkan partisipasi peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan proses pembelajaran menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran khususnya media *powtoon* untuk mempermudah peserta didik dalam belajar dan media *powtoon* memiliki berbagai fitur canggih dan kreatif, fitur-fitur tersebut memfasilitasi pembuatan video pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam belajar. Ditambah lagi, animasi yang unik dan lucu dalam *powtoon* memberikan suasana video pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk tetap fokus pada kegiatan pembelajaran sehingga media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari tabel perkembangan media pembelajaran *powtoon* yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Perkembangan Media Pembelajaran *Powtoon*

Tahun	<i>Papers</i>	Persentase
2019-2020	2.780	25,81%
2021-2022	5.870	54,50%
2023	2.120	19,68%
Jumlah	10.770	99,99%

Sumber: Analisis peneliti menggunakan *publish or perish* 2023

Berdasarkan data di atas dapat diketahui terdapat peningkatan yang cukup signifikan dalam penggunaan media *powtoon* yang dapat dilihat pada tabel di atas tahun 2019-2020 terdapat 2.780 *papers* yang telah terbit dengan persentase sebesar 25,81%. Selanjutnya pada tahun 2021-2022 terdapat 5.870 dengan persentase 54,50%. Namun pada tahun 2023 mengalami sedikit penurunan dengan persentase sebanyak 19,68%. Walaupun pada tahun ini mengalami penurunan namun pada dua tahun sebelumnya mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan media *powtoon* masih menjadi media pembelajaran yang banyak diminati oleh pendidik dalam proses pembelajaran karena media *powtoon* mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bulan September 2023 di kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran sebagian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari pendidik karena kurangnya stimulus yang diberikan pendidik sehingga respon yang diharapkan tidak muncul. Dalam proses pembelajaran terdapat penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran mengakibatkan kejenuhan dan kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik materi sehingga memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik yang tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel data hasil asesmen sumatif akhir topik muatan IPAS semester ganjil peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Asesmen Sumatif Akhir Topik

No.	Nama Kelas	KKTP	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
			Tuntas		Belum Tuntas		
			Banyak	Persentase	Banyak	Persentase	
1	IV A	75	11	55%	9	45%	20
2.	IV B	75	4	21,05%	15	78,94%	19
Jumlah							39

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 2 di atas dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV saat asesmen sumatif akhir topik, sebagian besar peserta didik belum mencapai KKTP mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas IV A yaitu sebesar 55% dan yang tidak tuntas mencapai 45%. Sedangkan ketuntasan pada kelas IV B hanya 21,05% dan yang tidak tuntas mencapai 78,94%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024 masih cukup rendah pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, perlu sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selain itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran seperti *powtoon* untuk menstimulus respon peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti memilih menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, dengan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Penggunaan model pembelajaran yang belum maksimal dan kurang bervariasi.
4. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran.
5. Model pembelajaran *discovery learning* belum dilaksanakan secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yaitu:

1. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.
2. Model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur tahun pelajaran 2023/2024.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar menggunakan model *discovery learning* dengan media *powtoon* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model *discovery learning* dengan media *powtoon* dan diharapkan pendidik dapat mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* agar pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai salah satu bahan masukan kepala sekolah supaya pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* dalam pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

4. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SD Negeri 10 Metro Timur.

5. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

II. TINJAUAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar ialah proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru. Menurut Ashshidieqy (2018: 74) menyatakan bahwa belajar adalah usaha secara sengaja yang menimbulkan sebuah perubahan, baik sikap maupun perilaku ke arah yang lebih baik. Belajar bukan hanya dalam ruang lingkup sekolah saja, tetapi ketika seseorang bisa mengubah perilaku maupun sikap kapan pun dan di manapun serta mampu mengoptimalkan potensi maka secara tidak langsung telah mencapai tujuan dari belajar itu sendiri.

Fauhah & Rosy (2020: 323) mengemukakan belajar merupakan suatu proses di mana proses tersebut terdiri dari serangkaian-serangkaian kegiatan seperti membaca, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi merupakan sebuah pengalaman belajar yang didapat peserta didik. Sedangkan menurut Wahab & Rosnawati (2021: 8) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan secara sengaja yang di mana dalam proses belajar terdapat kegiatan membaca, mendengarkan dan meniru sehingga terjadi perubahan pada diri peserta didik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya.

b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya perubahan baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor seseorang dalam berbagai bidang akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

a) Teori Belajar Behavioristik

Pada hakikatnya teori belajar ini merupakan teori yang berfokus pada proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus-respon. Senada dengan pendapat Elvia dkk (2020: 32) bahwa teori belajar behavioristik merupakan suatu bentuk perubahan yang dialami individu berupa kemampuan dalam bentuk perubahan tingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil dari adanya stimulus dan respon.

Menurut Abidin (2022: 3) teori belajar behavioristik merupakan interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Stimulus ialah rangsangan atau dorongan yang digunakan oleh pendidik untuk membentuk tingkah laku, sedangkan respon ialah tanggapan atau kemampuan (pikiran, perasaan, ataupun tindakan) yang ditunjukkan oleh anak setelah adanya stimulus yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan penjelasan dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik adalah teori yang berkaitan dengan perubahan tingkah laku yang terbentuk dari interaksi stimulus dan respon dalam proses pembelajaran.

b) Teori Belajar Kognitif

Teori ini menuntut proses berpikir peserta didik agar dapat mengasah dan meningkatkan kognitifnya melalui pengalaman-pengalaman selama proses pembelajaran yang dilaluinya. Wisman (2020: 213) mengemukakan teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih mengutamakan proses pembelajarannya dibandingkan dengan hasil yang dicapai. Dalam teori ini yang terpenting yaitu pemahaman terhadap situasi yang ada di lingkungan sehingga individu mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dan juga bagaimana individu berpikir (*thinking*). Menurut Jerome Bruner dalam Kurniawan (2021: 28) mengungkapkan bahwa

Teorinya yaitu “*free discovery learning*” yang berarti bahwa kesempatan peserta didik untuk menemukan suatu teori, konsep, pemahaman, atau aturan melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya diberikan oleh pendidik, maka proses belajar akan berjalan kreatif dan berjalan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif adalah teori yang menekankan pada proses belajar dan proses berpikir agar peserta didik paham terhadap konsep, teori dan aturan yang diberikan pendidik sehingga peserta didik diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya di lingkungan sekitar.

c) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri sesuai dengan apa yang dipelajari dalam lingkungan belajar.

Mustafa & Roesdiyanto (2021: 54) mengungkapkan bahwa

Teori konstruktivisme dalam belajar yaitu peserta didik belajar berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, baik menyelaraskan maupun membandingkan informasi yang diperoleh dengan hasil pengetahuan sebelumnya untuk menghasilkan konsep baru dalam kognitif mereka.

Sementara itu Simarankir & Kuntari J (2022: 16)

mengungkapkan bahwa

Teori belajar konstruktivisme identik dengan pembelajaran kontekstual yang berpusat pada peserta didik, sehingga memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri materi pelajaran yang diterima dari pendidik.

Maka hal tersebut akan membuat anak mendapat pemahaman baru dan pengalaman baru dalam mengkonstruksi apa yang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori belajar yang berpusat peserta didik dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh pemahaman/pengetahuan yang telah dipelajari.

d) Teori Belajar Humanistik

Teori ini menekankan pada proses belajar yang dilakukan untuk memanusiakan manusia dengan tercapainya

aktualisasi diri pada peserta didik secara optimal. Senada dengan pendapat Nast & Yarni (2019: 272) teori belajar humanistik adalah suatu teori dalam pembelajaran yang mengedepankan bagaimana memanusiakan manusia serta peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya.

Solichin (2020: 1) teori belajar humanistik merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada memanusiakan peserta didik, dengan memperhatikan pemenuhan kebutuhan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan penjelasan dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar humanistik adalah teori yang menekankan pada memanusiakan manusia serta memperhatikan kebutuhan peserta didik dalam belajar dengan optimal dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, maka peneliti menganalisis bahwa teori belajar yang sesuai dengan model *discovery learning* dalam penelitian ini adalah teori belajar kognitif. Hal ini disebabkan karena pada teori belajar kognitif yang lebih menekankan pada proses belajar dan proses berpikir dibandingkan hasil hal ini sejalan dengan model pembelajaran *discovery learning* yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri sebuah konsep, teori maupun pemahaman melalui hal-hal yang ditemui, sehingga peserta didik dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pengalaman yang didapatkan peserta didik setelah menerima pembelajaran. Menurut Qiptiyyah (2020: 64) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang

terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi) dan psikomotorik (persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas).

Menurut Somayana (2020: 468) hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Untuk itu keberhasilan peserta didik dalam bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang peserta didik.

Menurut B. S. Bloom dalam Magdalena (2021: 50) menjelaskan hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu
 - a) C1 (Pengetahuan/*Knowledge*)
 - b) C2 (Pemahaman/*Comprehension*)
 - c) C3 (Penerapan/*Application*)
 - d) C4 (Analisis/*Analysis*)
 - e) C5 (Evaluasi/*Evaluation*)
 - f) C6 (Membuat/*Create*)
- 2) Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi.
 - a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi).
 - b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai peserta didik melalui

ujian dan tugas sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku pada peserta didik. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Marlina & Solehun (2021: 68) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal

1) Minat

Minat merupakan sesuatu yang penting, dan harus dimiliki ketika kita akan melakukan sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi dalam suatu hal, maka ia akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukannya.

2) Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih. Pada dasarnya setiap manusia memiliki bakat pada suatu bidang tertentu dengan kualitas yang berbeda-beda.

3) Motivasi

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap peserta didik agar seorang peserta didik semangat dalam belajar.

4) Cara belajar

Cara belajar ini sebuah strategi yang dilakukan peserta didik agar lebih memahami materi yang dijelaskan tentunya dengan cara belajar yang disenangi oleh peserta didik tersebut.

b. Faktor eksternal

1) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan satu faktor yang turut memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya.

2) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga memberi pengaruh utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Salah satu sumbangan keluarga pada perkembangan

anak adalah sebagai perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan kehidupan sosial.

Menurut Ridho'i (2022: 119) hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Dalam lingkup hasil belajar, faktor/penyebab internal meliputi biologi, psikologi, kedewasaan, kecerdasan, pelatihan, motivasi, dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Pada faktor eksternal adalah faktor pengaruh dari luar individu seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, sementara faktor eksternal adalah faktor yang bersumber dari luar peserta didik seperti lingkungan.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menemukan konsep pembelajarannya sendiri. Bruner mengemukakan dalam Saputri dkk (2020: 49) bahwa "*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 him self*". Maksudnya *discovery* juga dapat diartikan bahwa materi pembelajaran tidak disediakan dalam bentuk yang sudah jadi, melainkan peserta didik dituntun untuk mengatur dan menyusun materi pembelajaran dengan sendirinya.

Marisya & Sukma (2020: 2191) menyatakan bahwa

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan dan memerankan serta mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri sehingga peserta didik lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan pendidik, maka hasil yang diperoleh peserta didik akan tahan lama dalam ingatan.

Sementara itu Khasanah (2020: 411) mengatakan bahwa

Discovery learning adalah suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dalam melakukan penemuan pemahaman atau konsep yang dibelajarkan secara mandiri melalui prosedur penelitian yang ditetapkan agar pengetahuan tersebut lebih bertahan secara kognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran untuk dapat mengatur, menyusun, menemukan konsep, serta menemukan pengetahuannya sendiri agar hasil yang diperoleh peserta didik tahan lama dalam ingatan peserta didik.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penerapan model *discovery learning* tentu memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah yang harus dilewati agar dapat terlaksana dengan baik dan efektif. Menurut Erniati dkk (2018: 32) langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebagai berikut.

- a) Menentukan tujuan dari pembelajaran
- b) Menganalisis dan mengidentifikasi karakteristik para peserta didik
- c) Memilih metode pembelajaran
- d) Menentukan topik yang harus dipelajari oleh peserta didik secara induktif (dari contoh yang bersifat general

- e) Mengembangkan suatu bahan belajar yang berupa ilusi contoh-contoh atau tugas yang nanti yang dipelajari oleh peserta didik
- f) Mengorganisir topik-topik pembelajaran dari yang sederhana ke yang lebih kompleks
- g) Melakukan penilaian hasil belajar dan proses

Menurut Dari & Ahmad (2020: 1473) langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Stimulation* (pemberian rangsangan)
Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan keingintahuan peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan tidak memberi tahu secara utuh agar timbul keinginan peserta didik untuk menemukan sendiri.
- b. *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
Pada tahap ini pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan materi yang dipelajari, kemudian dipilih salah satu masalah dan dirumuskan hipotesisnya.
- c. *Data collecting* (pengumpulan data)
Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan sebanyak-banyaknya informasi.
- d. *Data processing* (pengolahan data)
Pada tahap pengolahan data setiap peserta didik ditugaskan untuk dapat mengolah informasi yang telah dikumpulkan, baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya.
- e. *Verification* (pembuktian)
Pada tahap pembuktian secara bergantian peserta didik menampilkan hasil temuan yang didapatkan dari pengolahan data yang telah dilakukan, dan peserta didik yang lain akan menanggapi dan melakukan tanya jawab terkait temuan yang didapatkan.
- f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)
Pada tahap akhir ini pendidik meminta peserta didik menyimpulkan apa yang sudah dipahami dan juga pendidik akan memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah disampaikan peserta didik.

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 Dari & Ahmad. Langkah-langkah tersebut yaitu: (a) *stimulation* (pemberian rangsangan), (b) *problem*

statement (pernyataan/identifikasi masalah), (c) *data collecting* (pengumpulan data), (d) *data processing* (pengolahan data), (e) *verification* (pembuktian), (f) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Media *powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* tentunya memiliki kelebihan serta kelemahan. Menurut Ana (2018: 23) ada kelebihan dan kekurangan *discovery learning*. Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* yaitu sebagai berikut.

- 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.
- e) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Menurut Sekarsari dkk (2023:218) proses penerapan model pembelajaran *discovery learning* mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a) Bagi pendidik
Pendidik seperti mendukung peserta didik untuk meningkatkan rasa percaya diri, memberi kesempatan untuk berkembang dan maju menyesuaikan potensi yang dimiliki, memberikan pelatihan pada peserta didik supaya berani menyampaikan pendapat, melatih kekompakan.
- b) Bagi peserta didik
Dapat belajar menggunakan cara baru, peserta didik lebih aktif, mampu berpikir kritis, potensi berpikir meningkat, dapat memperkuat pendirian peserta didik, dapat menimbulkan rasa puas ketika dapat memecahkan masalah, lebih percaya diri.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *discovery learning* di antaranya yaitu meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, meningkatkan potensi berpikir peserta didik dalam pembelajaran serta mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Kelemahan model pembelajaran *discovery learning* yaitu menurut Asmara & Afriansyah (2018: 84) mengemukakan beberapa kelemahan dari model pembelajaran *discovery learning*.

- a) Saat diberikan permasalahan, peserta didik belum paham terhadap masalah yang diberikan, peserta didik mulai bertanya kepada pendidik sampai pendidik kewalahan menanggapi pertanyaan peserta didik. Hal ini menjadikan suasana kelas gaduh sehingga konsentrasi peserta didik berkurang.
- b) Dengan waktu yang terbatas, membuat peserta didik tidak leluasa dalam menganalisis permasalahan yang disajikan.

Mukaramah dkk (2020: 5) berpendapat bahwa beberapa kelemahan dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

- a) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi peserta didik yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- b) 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.
- c) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- d) Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kelemahan yang dimiliki model pembelajaran *discovery learning* yaitu model ini kurang tepat diterapkan pada peserta didik yang banyak jumlahnya karena membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga membuat peserta didik tidak leluasa dalam menganalisis permasalahan yang disajikan. Oleh karena itu model ini lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman dari peserta didik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi perantara penyampaian pesan atau informasi yang akan membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran dan mempermudah peserta didik menerima informasi pada proses pembelajaran. Menurut Pratiwi & Meilani (2018: 176) media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial yang menimbulkan keingintahuan peserta didik untuk semakin meningkatkan prestasi belajar. Prananingrum dkk (2020: 303) mengungkapkan bahwa

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan sebagai sarana guna menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik, yang mana di antara media pembelajaran ini berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, *video recorder*, film, buku, *tape recorder*, *slide*, kaset, *video camera*, maupun media media lainnya yang akan berkembang di kemudian hari.

Bunga dkk (2022: 587) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dipergunakan buat mengirimkan pesan atau informasi pada proses belajar mengajar sehingga bisa merangsang reaksi serta minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang

digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik agar memudahkan pemahaman peserta didik menerima materi dalam proses pembelajaran serta dapat menarik minat belajar peserta didik.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran untuk memudahkan proses penyampaian informasi. Menurut Prananingrum dkk (2020: 310) media pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik, diantaranya:

- a) Manfaat bagi pendidik
 - 1) Mendongkrak semangat belajar peserta didik.
 - 2) Mempunyai tumpuan, tujuan, serta penataan dalam kegiatan mengajar.
 - 3) Mempermudah dalam penyuguhan bahan ajar secara mendetail.
 - 4) Mempermudah pendidik dalam penyuguhan bahan ajar yang logis, khususnya pada bahan ajar yang sifatnya terlalu umum atau luas, yaitu seperti fisika, matematika, dan sebagainya.
 - 5) Mempunyai beragam cara serta media sebagai alat dalam kegiatan belajar mengajar supaya tidak menjenuhkan.

- b) Manfaat bagi peserta didik
 - 1) Menciptakan rasa keingintahuan yang lebih pada diri peserta didik ketika kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik di manapun mereka berada.
 - 3) Membantu peserta didik dalam hal pemahaman bahan ajar yang telah disuguhkan oleh pendidik melalui media yang terstruktur.
 - 4) Menciptakan lingkungan yang lebih hidup serta tidak menjenuhkan supaya peserta didik dapat lebih konsentrasi dalam kegiatan belajar mengajar.
 - 5) Menyadarkan peserta didik dalam pemilihan media belajar yang lebih mumpuni sebagai bentuk keberagaman.

Rejeki dkk (2020: 343) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ternyata banyak manfaat yang diperoleh antara lain:

- a) Media pembelajaran bila dirancang dengan baik, merupakan media pembelajaran yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- c) Mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan peserta didik.
- d) Dapat digunakan sebagai penyampaian pesan langsung.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi, pembelajaran menjadi menarik dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa macam. Menurut Salmiyanti, Darmansyah (2022: 11426) media pelajaran memiliki beberapa macam yaitu:

- a) Media visual
Media yang bisa dilihat panca indra, seperti foto, gambar poster, grafik, kartun, buklet, model 3 dimensi.
- b) Media audio
Media yang bisa didengar oleh telinga peserta didik, misalnya kaset audio, radio, MP3 *Player*, iPod.
- c) Media audio visual
Media yang bisa dilihat serta didengar seperti film bersuara, video, televisi, *sound slide*.
- d) Multimedia
Media yang menjelaskan prinsip media pelajaran secara utuh misalnya suara, animasi, video, grafis dan film. Multimedia sering di identikan dengan komputer, internet dan pelajaran berbasis komputer (CBI).

- e) Media realita
Media yang konkrit yang bisa ditemui dilingkungan sekitar misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah dan sebagainya.

Menurut Praptaningrum dkk (2023: 132) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 kelompok diantaranya:

- a) Media audio
Media pembelajaran berbasis audio menitikberatkan pada rangsangan indera pendengaran.
- b) Media visual
Media visual berfokus melalui indera penglihatan sebagai penyampaian pesannya. Media visual terbagi menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi.
- c) Media audio visual
Media audio visual dapat didefinisikan sebagai media yang memadukan indera penglihatan serta pendengaran sekaligus untuk menangkap suatu pesan atau materi pelajaran.
- d) Multimedia
Multimedia merupakan teknologi yang menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk membuat serta menyajikan teks, suara, gambar, video, dalam kesatuan program dengan menggunakan link dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di antaranya yaitu media visual, media audio, media audio visual, serta multimedia.

d. Pengertian Media Powtoon

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan yaitu media *powtoon*. Menurut Shannon Mershand dalam Fitriyani (2019: 106)

“PowToon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voiceovers”.

Pengertian di atas tersebut dapat diartikan *powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan *online* yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, musik dan rekaman suara penggunanya.

Menurut Aziz (2020: 42) *powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami pelajaran selain itu membantu pengguna dalam proses pembuatan video agar lebih dapat menarik dan menggugah semangat belajar peserta didik. Menurut Ibrahim & Suryanti (2022: 1467) *powtoon* yaitu singkatan dari *powerpoint* dan kartun, *powtoon* ini adalah perangkat lunak animasi yang berbasis android untuk membuat presentasi yang berbentuk animasi maupun video agar terlihat lebih menarik saat akan ditampilkan.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* merupakan perangkat lunak animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran agar peserta didik mudah memahami pelajaran dan presentasi menjadi lebih menarik.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media *Powtoon*

Setiap media pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan termasuk media *powtoon*. Menurut Fitriyani (2019:107) bahwa media *powtoon* mempunyai kelebihan sebagai berikut.

- a) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website *www.powtoon.com* tanpa harus mengunduh aplikasi.
- b) Terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- c) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.

- d) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- e) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dibagikan di YouTube.

Menurut Dewi & Handayani (2021: 2532) kelebihanannya yaitu mudah digunakan karena hasilnya berupa video serta kemudahan dalam membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat peserta didik sekolah dasar dan mudah diakses kapan dan di manapun. Selain itu, *powtoon* juga dapat menyediakan musik, pengguna dapat menambahkan suara (*record*), animasi tulisan tangan, dan menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan terlihat hidup.

Berdasarkan pendapat ahli terkait kelebihan media *powtoon*, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *powtoon* yaitu media yang mudah digunakan dan diakses, terdapat tampilan-tampilan yang menarik serta animasi yang tersedia dalam aplikasi sehingga menarik minat peserta didik.

Media *powtoon* juga mempunyai kelemahan. Menurut Fitriyani (2019: 107) kelemahannya sebagai berikut.

- a) Merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membukanya.
- b) Durasi yang terbatas.
- c) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- d) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengeksport file ke YouTube, bila ingin menyimpannya dapat mengunduh file melalui YouTube.

Menurut Aziz (2020: 42) kelemahan media *powtoon* yaitu ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi, harus menyesuaikan kondisi yang ada serta membutuhkan dukungan sumber daya manusia untuk pengoperasiannya.

Berdasarkan pendapat ahli terkait kelemahan media *powtoon*, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media *powtoon* yaitu *powtoon* harus tersambung dengan internet, durasi video yang terbatas jika pengguna yang gratis, serta ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Djameluddin & Wardana (2019: 13) mengungkapkan bahwa

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik atau dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Ariani (2020: 7) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Sementara itu Wahab & Rosnawati (2021: 4) mengungkapkan bahwa

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir peserta didik.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat,

serta pembentukan sikap dan kepercayaan sehingga terjadi perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik.

b. Pembelajaran IPAS

Kurikulum merdeka mencakup pembelajaran ilmu pengetahuan alam diintegrasikan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS.

Mendikbudristek (2022:175) mengatakan bahwa

Perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS dilakukan dengan pengetahuan peserta didik SD/MI masih dalam tahap berpikir konkret/sederhana sehingga fokus pembelajaran IPAS di SD adalah fenomena-fenomena yang bersifat umum seperti bahasan tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi terhadap lingkungannya. Anak-anak usia SD/MI juga masih melihat dunia apa adanya, utuh dan tidak terputus.

Sejalan dengan Mendikbudristek, Lestari (2023: 36)

mengungkapkan bahwa

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kerangka IPAS menggabungkan studi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik

Menurut pendapat Suhelayanti (2023: 33) bahwa

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

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan perpaduan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mengkaji fenomena-fenomena alam dan kehidupan sosial.

c. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran yang dilaksanakan harus memiliki tujuan. Tujuan inilah yang akan menjadikan pembelajaran memiliki arah. Menurut Agustina (2022: 9181) tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Menurut Suhelayanti (2023: 38) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai berikut.

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

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli yang diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan inkuiri dan ketertarikan rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh:

1. Aprilia, Joko Siswanto, Arief Budiman (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar”. Dalam Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, volume 3, nomer 2 diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 23,81$ dan $t_{tabel} 0,226$. Karena $t_{hitung} = 23,81 > t_{tabel} = 0,226$. Maka hal ini menunjukkan bahwa uji t hasil belajar signifikan. Jadi, terdapat pengaruh model *discovery learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Gemah. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Aprilia, Joko Siswanto, Arief Budiman dengan penelitian ini adalah terletak pada model pembelajaran, subjek penelitian dan variabel terikat. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat, jenis penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian.
2. Savitri, Wibawa (2020) “Efektivitas Hasil Belajar IPA Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Visual Peserta didik Kelas IV SD”. Dalam Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, volume 8, nomer 1 diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji-t, diperoleh $t_{hitung} = 3,95$ dan $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, nilai $t_{hitung} (3,95) > t_{tabel} (2,000)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media visual terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Savitri, Wibawa dengan penelitian ini adalah terletak pada model pembelajaran, subjek penelitian, variabel terikat dan jenis penelitian. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

3. Daruningtyas Putri Pratiwi, Mu'nisah (2020) "Keefektifan Model *Discovery Learning* Berbantuan Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV". Dalam *Joyful Learning Journal*, volume 9, nomer 3 diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji- t diperoleh $t_{hitung} (2,592) > t_{tabel} (2,002)$ maka H_a diterima yang berarti model *discovery learning* berbantuan audiovisual efektif terhadap hasil belajar mapel IPS peserta didik kelas IV SD di SDN Gugus Sultan Agung Pecangaan Jepara. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Daruningtyas Putri Pratiwi, Mu'nisah dengan penelitian ini adalah terletak pada model pembelajaran, subjek penelitian, variabel terikat dan jenis penelitian. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.
4. Nesta Olivia, Firman, Desyandri (2022) "Pengaruh Metode *Discovery Learning* dengan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar". Dalam Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, volume 8, nomer 2 diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif matematika pada kelas eksperimen adalah 99,2 dan 97,7 pada kelas kontrol. Artinya penggunaan metode *discovery learning* yang didukung oleh media *powtoon* dapat memberikan hasil belajar matematika yang lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional di SD Negeri 06 Kampung Lapai. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nesta Olivia, Firman, Desyandri dengan penelitian ini adalah terletak pada model pembelajaran serta penggunaan media *powtoon*, variabel terikat dan jenis penelitian. Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek, tempat serta waktu pelaksanaan penelitian.
5. Mirna, Nursalam, Muhammad Nawir (2022) "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Animasi *Kinemaster* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS". Dalam Jurnal Cendekiawan, volume 5, nomer 2 diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning*

berbantuan media animasi *kinemaster* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar IPS peserta didik di SD Negeri Daya 1 Kota Makassar karena penggunaan media yang menarik bagi peserta didik dan penggunaan model *discovery learning* maka peserta didik akan belajar dengan aktif. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mirna, Nursalam, Muhammad Nawir dengan penelitian ini adalah terletak pada model pembelajaran, variabel terikat dan jenis penelitian. Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek, tempat serta waktu pelaksanaan penelitian.

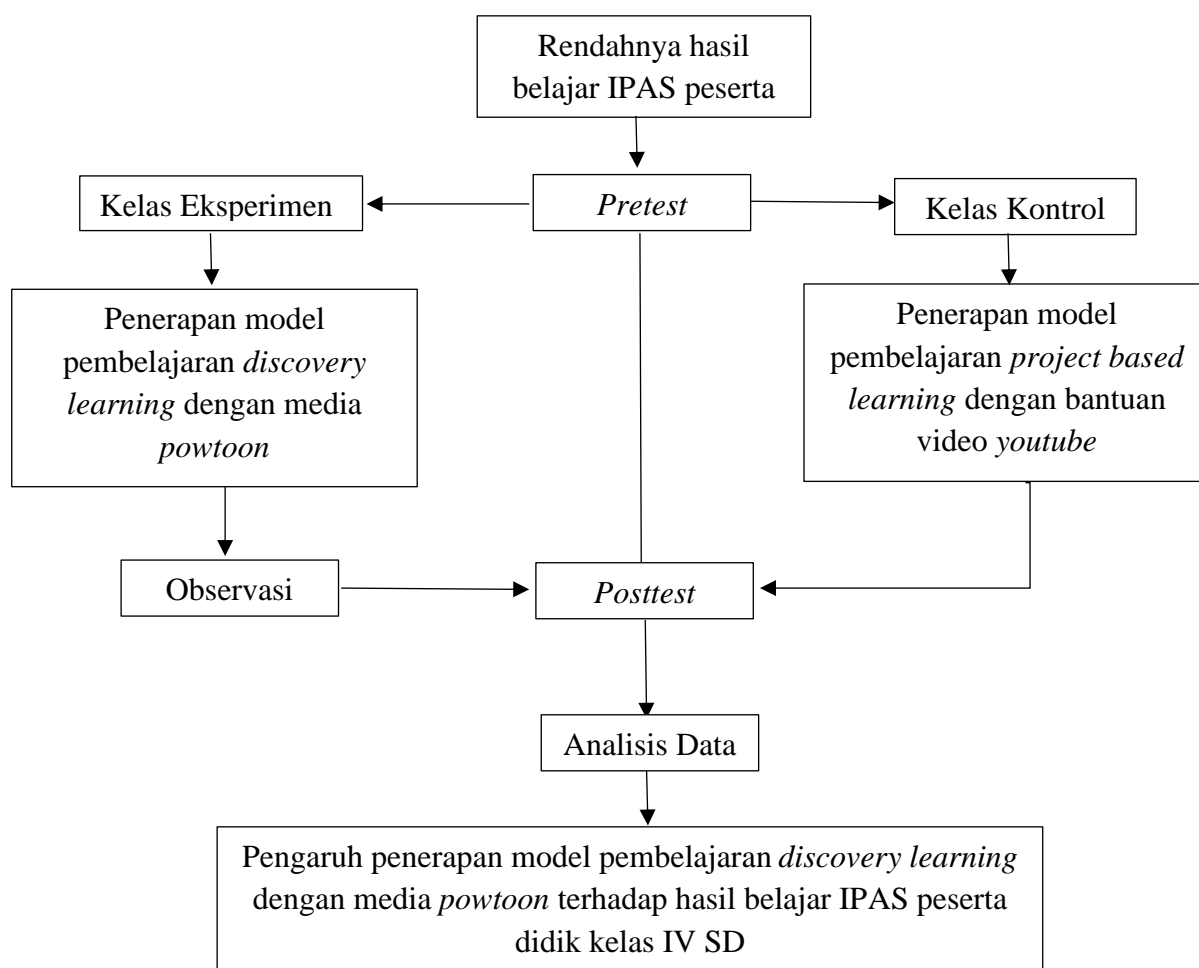
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono dalam Suryani (2019: 422) kerangka berpikir adalah sintesa yang mencerminkan keterkaitan antara variabel yang diteliti dan merupakan tuntunan untuk memecahkan masalah penelitian serta merumuskan hipotesis penelitian yang berbentuk bagan alur yang dilengkapi penjelasan. Peranan kerangka pemikiran sangat penting bagi peneliti karena kerangka pemikiran menggambarkan objek yang akan diteliti secara jelas dan sistematis.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media *powtoon* yang dilihat dari ranah kognitif dan psikomotor peserta didik, yaitu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Proses pembelajaran pada kelompok eksperimen menerapkan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *powtoon* sedangkan untuk kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan juga tidak menggunakan media *powtoon*.

Peneliti memilih model *discovery learning* menggunakan media *powtoon* karena untuk memberikan peningkatan terhadap hasil belajar IPAS peserta

didik. Pada penelitian ini terdapat 2 kelompok yang menjadi sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti juga menggunakan soal *pretest* dan soal *posttest* untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

“Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Soegiyono (2015: 8) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kedua kelompok ini akan menjalani *pretest* dan *posttest*. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yaitu penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon*. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan. Pada tahap awal, baik kelompok eksperimen dan kontrol menjalani *pretest* untuk mengkonfirmasi kinerja awal. Pada tahap selanjutnya, pelaksanaan penelitian ini kelompok eksperimen akan mendapat perlakuan yaitu model pembelajaran *discovery learning*, sedangkan kelompok kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional atau tidak mendapat *treatment*. Selain itu, setelah proses pembelajaran selesai, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes akhir (*posttest*) sesuai jumlah yang telah ditentukan. Berikut ini mengenai rancangan *nonequivalent control group design* menurut Soegiyono (2015: 79) ini digambarkan sebagai berikut.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 2. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* kelompok eksperimen.

O₂ = Nilai *posttest* kelompok eksperimen.

O₃ = Nilai *pretest* kelompok kontrol.

O₄ = Nilai *posttest* kelompok kontrol.

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *powtoon*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur yang beralamat di Jl. Stadion Tejosari, Kel. Tejo Agung, Kec. Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian 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 10 Metro Timur yang berjumlah 39 peserta didik.
 - c. Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Modul Ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
 - 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* dengan media *powtoon*. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *project based learning*.
 - c. Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tahap Akhir
 - a. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil belajar IPAS kelas IV pada *pretest* dan *posttest*.
 - b. Menyusun laporan hasil penelitian.
 - c. Menyimpulkan hasil penelitian

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Menurut Soegiyono (2011: 215) populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah

peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 39 peserta didik. Kelas IV terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas IV A berjumlah 20 peserta didik dan kelas IV B berjumlah 19 peserta didik. Rincian populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	7	13	20
IV B	10	9	19
Jumlah			39

Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian penarikan dari populasi. Menurut Soegiyono (2011: 215) sampel adalah sebagian dari populasi itu. Populasi itu misalnya penduduk di wilayah tertentu, jumlah pegawai pada organisasi tertentu, jumlah pendidik dan murid di sekolah tertentu dan sebagainya. Pada penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *non probability sampling* berupa *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pertimbangan dipilihnya dua kelas tersebut karena melihat data persentase asesmen sumatif akhir topik. Kelas IV A memiliki ketuntasan paling tinggi yaitu 55%, sedangkan kelas IV B memiliki ketuntasan paling rendah yaitu 21,05%. Dalam penelitian ini, yang dijadikan kelas kontrol adalah kelas IV A dan kelas eksperimen adalah kelas IV B dengan jumlah 19 peserta didik. Kelas IV B dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase ketuntasan paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model *discovery learning* dengan media *powtoon*.

E. Variabel Penelitian

Penelitian harus mempunyai variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Soegiyono (2011: 35) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* (X).

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon*
Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk menciptakan situasi belajar yang kreatif agar peserta didik menjadi pembelajar yang aktif, menemukan sendiri pengetahuannya dan keterampilan yang perlu peserta didik capai, dengan bantuan media audiovisual yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara secara bersamaan sehingga membuat peserta didik tertarik maka selama proses pembelajaran berlangsung tidak akan membosankan.
- b. Hasil belajar
Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dalam

penelitian ini berupa hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* (X)

Model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *powtoon* dapat berfungsi sebagai alat bantu penyampaian pesan/informasi dalam proses pembelajaran. Dalam pengimplementasiannya, model *discovery learning* ini menggunakan langkah-langkah tertentu agar mendapatkan hasil. Langkah-langkahnya meliputi (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 *powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.

- b. Hasil belajar (Y)

Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar IPAS peserta didik. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Indikator hasil belajar peserta didik pada penelitian berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat menerapkan (C3), menganalisis (C4), serta mengevaluasi (C5).

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Penelitian ini teknik tes digunakan untuk mengetahui data hasil belajar IPAS peserta didik. Menurut Faiz dkk (2022: 493) tes pada hakikatnya adalah suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk

mengukur suatu aspek perilaku tertentu. Pada penelitian ini bentuk tes yang diberikan yaitu tes objektif berbentuk pilihan ganda. Teknik pengumpulan data dengan tes yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

a. Dokumentasi

Menurut Arikunto dalam Yuniasih dkk (2018: 90) dokumentasi merupakan bukti foto yang dapat memperkuat hasil penelitian. Teknik pengumpulan data dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik, untuk memperoleh gambar/foto saat pelaksanaan penelitian di SD Negeri 10 Metro Timur.

b. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Soegiyono (2011: 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data observasi ini dengan cara mengamati peserta didik secara langsung dalam aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon*. Observasi dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian ini instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam

penelitian ini yaitu instrumen tes. Bentuk tes yang akan diberikan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 item soal. Soal-soal tersebut diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal pilihan ganda tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	Menentukan contoh kegiatan yang berhubungan dengan energi panas dalam kehidupan sehari-hari.	C3	1,2,3,4,5	5
	Menyimpulkan perubahan energi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.	C4	6,7,8,9,10	5
	Menganalisis sebuah gambar, peserta didik dapat menyebutkan perubahan energi yang terjadi.	C4	11,12,13,14,15	5
	Mengaitkan kegiatan tentang perubahan energi, peserta didik dapat menyebutkan transformasi apa yang terjadi .	C4	16,17,18,19,20	5
	Membuktikan berbagai perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.	C5	21,22,23,24,25	5
Jumlah				25

Sumber: Peneliti 2023/2024

Tabel 5. Lembar Observasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Media *Powtoon*

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 yang 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)	7. Peserta didik membuat kesimpulan

Sumber: Dari & Ahmad (2020)

2. Uji Persyaratan Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Soegiyono (2011: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, uji validitas akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. Untuk menghitung valid atau tidaknya butir soal, digunakan rumus *product moment* 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:

N = Jumlah responden

X = Skor mentah variabel X

Y = Skor mentah variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban benar (X)

$\sum Y$ = Jumlah skor jawaban salah (Y)

Sumber: Muncarno (2017: 57)

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.

Untuk menentukan nilai klasifikasi validitas dapat ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat Tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Sedang
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2018: 193)

Uji instrumen dilakukan pada hari Kamis, 02 November 2023 di SD Negeri 4 Metro Barat pada kelas IV dengan jumlah responden 28 peserta didik. Berikut ini hasil uji validitas instrumen soal.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	Nomer Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,522	0,374	Valid	6	0,213	0,374	Tidak Valid
2	0,431	0,374	Valid	7	0,462	0,374	Valid
3	0,483	0,374	Valid	8	0,590	0,374	Valid
4	0,561	0,374	Valid	9	0,542	0,374	Valid
5	0,495	0,374	Valid	10	0,464	0,374	Valid

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
11	0,553	0,374	Valid
12	0,447	0,374	Valid
13	0,518	0,374	Valid
14	0,410	0,374	Valid
15	0,183	0,374	Tidak Valid
16	0,487	0,374	Valid
17	0,499	0,374	Valid
18	0,289	0,374	Tidak Valid
19	0,281	0,374	Tidak Valid
20	0,491	0,374	Valid

Nomer Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
21	0,562	0,374	Valid
22	0,449	0,374	Valid
23	0,479	0,374	Valid
24	0,344	0,374	Tidak Valid
25	0,609	0,374	Valid

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2023

Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 25 butir soal dapat diperoleh bahwa 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, sehingga 20 butir soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Soal yang tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} 0,374. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 118-119.

b. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan instrumen yang valid belum tentu reliabel. Menurut Dewi (2018: 2) uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. 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 instrumen

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
($q=1-p$)

$\Sigma p_i q_i$ = Jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,81 – 1,00	Sangat kuat
0,61 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto dalam Novia (2020: 21)

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.

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

$$r_{11} = \left[\frac{25}{25-1} \right] \left[\frac{28,15 - 5,25}{28,15} \right]$$

$$r_{11} = \left[\frac{25}{24} \right] \left[\frac{22,89}{28,15} \right]$$

$$r_{11} = [1,041] [0,81]$$

$$r_{11} = 0,84$$

Berdasarkan hasil perhitungan KR-20 diperoleh $r_{11} = 0,84$ dengan kategori sangat kuat, sehingga instrumen dapat digunakan dalam

penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 120-121.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda dibutuhkan karena soal instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2018: 235) daya beda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang bodoh (berkemampuan rendah). 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 9. 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 10. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Daya Beda Soal	Kategori	Nomer Soal	Daya Beda Soal	Kategori
1	0,57	Baik	16	0,14	Jelek
2	0,43	Baik	17	0,21	Cukup
3	0,29	Cukup	18	0,21	Cukup
4	0,43	Baik	19	0,29	Cukup
5	0,29	Cukup	20	0,36	Cukup
6	-0,07	Jelek Sekali	21	0,50	Baik
7	0,29	Cukup	22	0,36	Cukup
8	0,57	Baik	23	0,14	Jelek
9	0,43	Baik	24	0,07	Jelek
10	0,36	Cukup	25	0,64	Baik
11	0,43	Baik			
12	0,21	Cukup			
13	0,50	Baik			
14	0,36	Cukup			
15	0,21	Cukup			

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2023

Berdasarkan tabel 10 diketahui terdapat 9 butir soal dengan kategori baik, 12 butir soal dengan kategori cukup, 3 butir soal dengan kategori jelek, dan 1 butir soal dengan kategori jelek sekali. Perhitungan lebih rinci daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 122-123.

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran pada penelitian ini yaitu:

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

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

Sumber: Arikunto (2018: 235)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori	Nomer Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,71	Mudah	16	0,50	Sedang
2	0,57	Sedang	17	0,82	Mudah
3	0,21	Sukar	18	0,75	Mudah
4	0,36	Sedang	19	0,50	Sedang
5	0,14	Sukar	20	0,61	Sedang
6	0,82	Mudah	21	0,39	Sedang
7	0,71	Mudah	22	0,61	Sedang
8	0,36	Sedang	23	0,29	Sukar
9	0,50	Sedang	24	0,25	Sukar
10	0,39	Sedang	25	0,54	Sedang
11	0,71	Mudah			
12	0,75	Mudah			
13	0,46	Sedang			
14	0,82	Mudah			
15	0,39	Sedang			

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2023

Tabel 12 menunjukkan bahwa 4 butir soal kategori sukar, 13 butir soal kategori sedang, dan 8 butir soal kategori sukar. Perhitungan lebih rinci taraf kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 124-125.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas data adalah untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan

rumus *Chi Kuadrat* (χ^2) menurut Muncarno (2017: 71) sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

χ^2 = *Chi kuadrat*

fo = frekuensi yang diperoleh

fh = 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 digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Uji Fisher* atau disebut juga *Uji-F*. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

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

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

3. Uji Normal Gain (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum

kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 13. Klasifikasi N-Gain

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

Sumber: Hake dalam Wahab (2021: 1041)

Pengaruh dari model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* dapat diketahui seberapa efek besar atau kecilnya. Menurut Agustin dkk (2021:147), besarnya *effect size* adalah selisih rerata yang dinyatakan dalam simpangan baku, dengan rumus:

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

dengan

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

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 14. 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: Agustin dkk (2021: 147)

4. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik

Peserta didik yang telah memperoleh hasil belajar dapat dikategorikan sesuai dengan kategori yang ada. Kategorisasi ini dibagi menjadi 3 kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah.

Tabel 15. 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 digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, dengan rumusan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

H_o = Tidak terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur.

Rumus persamaan untuk regresi linear sederhana menurut Muncarno (2017: 105) yaitu:

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

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel Terikat

x = Variabel Bebas

a = Konstanta

b = Koefisiensi Regresi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil analisis yang dilakukan bahwa hasil belajar IPAS di SD Negeri 10 Metro Timur bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam menerapkan model ini mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri, aktif dalam pembelajaran, melibatkan langsung peserta didik dalam mencari, menemukan sendiri konsep serta pengetahuannya melalui percobaan sederhana yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ditemui. Selain itu media *powtoon* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal ini karena media ini memuat berbagai fitur canggih dan kreatif, fitur-fitur tersebut memfasilitasi pembuatan video pembelajaran yang menarik sehingga dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Metro Timur, Kota Metro Tahun Pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* sebesar 57,11 dan *posttest* sebesar 73,68 sementara itu rata-rata kelas kontrol pada *pretest* sebesar 61,50 dan *posttest* sebesar 69,50, untuk hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh F_{hitung} sebesar 8,03 dan F_{tabel} 4,45 sehingga $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($8,03 \geq 4,45$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu juga mempunyai efektivitas *N-Gain* sebesar 0,41 dengan kategori sedang.

B. Saran

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

1. Peserta Didik

Diharapkan bagi peserta didik untuk dapat berperan aktif untuk mengatasi rasa kurang percaya diri, rasa jenuh dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru sehingga memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pendidik

Diharapkan bagi pendidik dalam proses pembelajaran hendaknya menerapkan model *discovery learning* dengan media *powtoon* dengan langkah-langkah yang benar agar peserta didik lebih aktif dan dapat memahami materi dengan mudah.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan bagi kepala sekolah untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yaitu dengan cara 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 Lanjutan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menerapkan model *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu, persiapkan materi sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. 2022. Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *Jurnal An Nisa'*, 15(1), 1–8.
- Agustin, S., Asrizal, A., & Festiyed, F. 2021. Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar Fisika dan IPA Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 7(2), 144-163.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Ana, N. Y. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–28.
- Aningsih, A., & Wolosah, S. P. 2020. Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik*, 7(2), 36–43.
- Ariani, N. 2020. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. In Widina Bhakti Persada Bandung, Bandung.
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ashshidieqy, H. 2018. Hubungan Kecerdasan Spiritual Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 7(2), 68–75.
- Asmara, R., & Afriansyah, E. A. 2018. Perbedaan Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa antara Model Eliciting Activities dan Discovery Learning. *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(2), 77-87.
- Aziz, F. 2020. Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Jurnal Dimar*, 2(1), 035–052.
- Azwar. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Bunga, A., Dani, M., Suhulah, G. A., & Raihan, P. 2022. Prinsip dan Landasan Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 586–593.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 350–361.
- Dari, F. W., & Ahmad, S. 2020. Model Discovery Learning sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1469–1479.
- Dewi, D. 2018. *Modul Uji Validitas Dan Reliabilitas*. Universitas Diponegoro, Jawa Tengah.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. In CV Kaaffah Learning Center, Parepare.
- Elvia, B. S., Fiqh, kautsar farizqi, & Rachmat, S. 2020. Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Erniati, E., Muslima, M, Rachim, N 2018. Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), 26-39.
- Faiz, A., Nugraha Permana Putra, & Nugraha, F. 2022. Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 492–495.
- Fauhah, H., & Rosy, B. 2020. Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 321–334.
- Fitriyani, N. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Gawise, G., Nurmaya. G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. 2022. Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581.
- Hadi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Ibrahimi, U. N., & Suryanti. 2022. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyesuaian Makhluk Hidup

- Dengan Lingkungannya Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(7), 1466–1476.
- Khasanah, S. 2020. Media Kajian Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muddarrisuna*, 11(2), 402–410.
- Kurniawan, W. Y. 2021. Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Yogyakarta. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–37.
- Lestari, R., Jasiah, Rizal, S. U., & Syar, N. I. 2023. Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(1), 34–43.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. 2021. Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tanggerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Marisya, A., & Sukma, E. 2020. Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2189-2198.
- Marlina, L., & Solehun. 2021. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Mirna, Nursalam, & Nawir, M. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Kinemaster Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Cendekiawan*, 4(2), 154–164.
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati. 2020. Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–9.
- Muncarno. (2017). *Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56.
- Nast, T. P. J., & Yarni, N. 2019. Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 270–275.
- Nesta Olivia, F. 2022. Pengaruh metode Discovery Learning Dengan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(1), 110-118.
- Novia, T., Wardani, A., Canda, C., Nurdi, N., & Nurmasiyah, N. 2020. Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal UTS Fisika Kelas X SMA Swasta

- Muhammadiyah 4 Langsa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 3(1), 19–22.
- Pandie, Y. 2022. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme bagi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Implementation. *Journal of Christian Education*, 2(1), 1–14.
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. 2020. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 303–319.
- Praptaningrum, G., Sukamti, S., & Suhartono, S. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(3), 124–136.
- Pratiwi, D. P. 2019. Keefektifan Model Discovery Learning Berbantuan Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 133–137.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. 2018. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.
- Qiptiyyah, M. 2020. Peningkatan Hasil Belajar PKN Materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas VIII F MTs Negeri 5 Demak. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 62–68.
- Rahmayani, A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 93–108.
- Rejeki, Adnan, M. F., & Siregar, P. S. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Ridho'i, M. 2022. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *Jurnal E-DuMath*, 8(2), 118–128.
- Rosdiana. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII SMP Negeri 4 Bolo Kecamatan Bolo Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 17–22.
- Salmiyanti, Darmansyah, D. 2022. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11424–11429.
- Saputri, N., Azizah, I. N., & Hernisawati, H. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Modul dengan Pendekatan Discovery Learning pada Materi Himpunan. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 48–58.
- Savitri, K. 2020. Efektivitas Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Visual Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 46-58.

- Sekarsari, F. D. F. P., Wicaksono, A. G., & Sarafuddin. 2023. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 3(1), 213–225.
- Siahaan, F. E., & Situmeang, S. A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi Guru IPA di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*, 3(1), 13-19.
- Soegiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Solichin, M. M. 2020. Teori Belajar Humanistik Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Studi Islam*, 5(1), 1–12.
- Suhelayanti, S. Z. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. In Yayasan Kita Menulis, Langsa.
- Sunarto, M. F. 2022. Penggunaan Model Discovery Learning Guna Menciptakan Kemandirian dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1), 94-100.
- Suryani, N. L. 2019. Pengaruh Lingkungan Kerja Non Fisik Dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Bangkit Maju Bersama Di Jakarta. *Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia*, 2(3), 419-435.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. In Penerbit Adab, Jawa Barat.
- Wedekaningsih, A., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. 2019. Penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan keterampilan kritis dan hasil belajar Matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 21–26.
- Wisman, Y. 2020. Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. 2018. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94.