

**IMPELEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA
EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI**

(Skripsi)

**Oleh:
TRI SEPTIANA SARI
NPM 2113053155**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

IMPELEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI

Oleh

TRI SEPTIANA SARI

Permasalahan pada penelitian ini berupa rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo. Hal tersebut terjadi karena penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang berinovasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar. Desain penelitian yang digunakan yaitu *non equivalent control group design* yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah populasi dan sampel 40 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Data dianalisis melalui uji regresi sederhana. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan diketahui hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yakni $77,353 > 4,41$ dengan significance $0.000 < 0.05$ yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada implementasi model *discovery learning* berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: *discovery learning*, hasil belajar, media *educandy*, sekolah dasar

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF DISCOVERY LEARNING MODEL BASED ON EDUCANDY MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF 4TH GRADE STUDENTS OF PUBLIC SCHOOLS

By

TRI SEPTIANA SARI

The problem identified in this study was the low learning outcomes of students in the IPAS subject in Grade Fourth of SD Negeri 1 Nunggalrejo. This occurred due to the use of learning models and media that were less innovative. The objective of this study was to determine the effect of the discovery learning model based on Educandy media on learning outcomes. The research design used was a non-equivalent control group design, involving an experimental class and a control class, with a population and sample of 40 students. Data were collected using test and non-test techniques. The data were analyzed using a simple regression test. The results of the simple regression test showed that $F_{\text{calculated}} > F_{\text{table}}$, namely $77.353 > 4.41$ with a significance of $0.000 < 0.05$, which means that a significant effect was found in the implementation of the discovery learning model based on Educandy media on the IPAS learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Keywords: discovery learning, learning outcomes, educandy media, elementary school

**IMPELEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA
EDUCANDY TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS IV SD NEGERI**

Oleh

TRI SEPTIANA SARI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **IMPELEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA *EDUCANDY* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Tri Septiana Sari**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053155**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

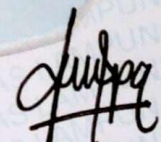
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

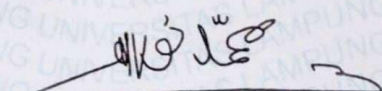
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP 199208022019032019


Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP 199308032024212048

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Fadhilah Khairani, M. Pd.**

Fadhilah Khairani

Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M. Pd.**

Deviyanti Pangestu

Penguji Utama : **Frida Destini, M.Pd.**

Frida Destini



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **26 Juni 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Septiana Sari

NPM : 2113053155

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Implementasi Model *Discovery Learning* Berbasis Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk dari sumber yang telah ditulis dalam daftar pustaka.

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

Metro, 22 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Tri Septiana Sari
NPM 2113053155

RIWAYAT HIDUP



Tri Septiana Sari, lahir di Nunggalrejo, Kecamatan Punggur, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung pada 30 September. Peneliti merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Kemis dan Ibu Riyami.

Riwayat pendidikan formal yang telah ditempuh peneliti:

1. SD Negeri 1 Nunggalrejo, lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 1 Punggur, lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 1 Punggur, lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti aktif dalam organisasi Forum Komunikasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan menjabat sebagai koordinator staff divisi sosial dan hubungan masyarakat. Pada tahun 2023 peneliti mengikuti kegiatan kampus mengajar angkatan 6 yang dilaksanakan di UPTD SDN 3 Taman Fajar, Purbolinggo, Lampung Timur. Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Sidoluhur, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidoluhur, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”

(QS. An-Najm: 39)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridho, dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan kepada:

Orangtuaku Tercinta

Bapak Kemis dan Ibu Riyami yang menjadi alasan utama peneliti untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang peneliti lalui selama perkuliahan. Terimakasih atas cinta yang luar biasa, kasih sayang yang tak terhingga dan doa yang selalu dipanjatkan demi kelancaran studi yang ditempuh peneliti. Semoga bapak dan ibu sehat selalu dan hidup lebih lama lagi agar selalu menyaksikan perjalanan dan pencapaian hidup peneliti.

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 “Impelentasi Model *Discovery Learning* berbasis Media *Educandy* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri”, 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., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang senantiasa telah memfasilitasi administrasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung sekaligus Dosen Ketua Penguji serta menjadi Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Sekretaris Penguji sekaligus validator yang telah membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, senantiasa memberikan saran dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Frida Destini, M.Pd., Dosen Penguji Utama atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
8. Bu Herawati Eka Wahyuni, S.Pd., M. M selaku Kepala SD Negeri 1 Nunggalrejo yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Pendidik dan wali kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur dan SD Negeri 1 Nunggalrejo yang telah bersedia mengizinkan dan membantu peneliti melaksanakan uji instrumen dan penelitian di kelas IV.
10. Peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur dan IV SD Negeri 1 Nunggalrejo yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Kakak-kakak ku tersayang Deni Apriadi, S.Pd. dan Dwi Novitasari terimakasih selalu memberikan semangat, bantuan dan mendoakan peneliti.
12. Sahabat SMP Negeri 1 Punggur Risma dan Sindy. Terimakasih sudah memberikan semangat, mendengarkan keluh kesah peneliti, mendoakan dan selalu ada disetiap perjuangan dari SMP hingga di perkuliahan.
13. Orang-orang tersayang di perkuliahan Tantri, Alifa, Sabila, Nurul, dan Ismey. Terimakasih atas kebersamaan, semangat, doa dan perjalanan yang penuh makna. Kehadiran kalian menjadi warna dalam perjalanan peneliti sehingga masa-masa sulit dapat dilewati dengan lebih ringan.
14. Teman perjuangan sejak awal perkuliahan Vera, Vinka, Ulya dan Ronald terima kasih telah memberikan warna, canda tawa, suka duka, selalu ada, banyak membantu dan mendoakan yang terbaik untuk peneliti.
15. Forum Komunikasi PGSD FKIP Unila, rekan mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 6 Taman Fajar, rekan mahasiswa KKN Desa Sidoluhur, rekan mahasiswa S1- PGSD FKIP Unila angkatan 2021 terkhusus kelas I terima kasih atas kebersamaan, ilmu, dan pengalaman luar biasa yang bermanfaat.
16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

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, Juli 2025
Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tri Septiana Sari', is placed over a faint, light-colored rectangular stamp or watermark.

Tri Septiana Sari
NPM 2113053155

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
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.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Hasil Belajar	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Teori Belajar	9
3. Pengertian Hasil Belajar	10
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
B. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	12
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	12
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> ..	17
C. Media Pembelajaran	19
1. Pengertian Media Pembelajaran	19
2. Manfaat Media Pembelajaran	20
3. Jenis Media Pembelajaran.....	21
4. Pengertian Media <i>Educandy</i>	22
5. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Educandy</i>	24

D.	Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	26
1.	Pengertian Pembelajaran.....	26
2.	Pembelajaran IPAS	26
3.	Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	27
E.	Kerangka Pikir.....	28
F.	Hipotesis Penelitian.....	30
III.	METODE PENELITIAN	31
A.	Jenis dan Desain Penelitian	31
B.	<i>Setting</i> Penelitian.....	32
1.	Tempat Penelitian	32
2.	Waktu Penelitian.....	32
3.	Subjek Penelitian	32
C.	Prosedur Penelitian.....	33
1.	Tahap Pendahuluan.....	33
2.	Tahap Pelaksanaan.....	33
3.	Tahap Akhir	34
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	34
1.	Populasi Penelitian.....	34
2.	Sampel Penelitian.....	34
E.	Variabel Penelitian	35
1.	Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	35
2.	Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	35
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	35
1.	Definisi Konseptual Variabel.....	35
2.	Definisi Operasional Variabel.....	36
G.	Teknik Pengumpulan Data	38
1.	Teknik Tes	38
2.	Teknik Non Tes.....	38
H.	Instrumen Penelitian.....	38
1.	Jenis Instrumen	39
2.	Uji Prasyarat Instrumen	42
I.	Teknik Analisis Data	46
1.	Analisis Data Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	46
2.	Uji <i>N-Gain</i>	47
J.	Uji Prasyarat Analisis Data	48

1. Uji Normalitas.....	48
2. Uji Homogenitas	48
K. Uji Hipotesis Penelitian.....	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Data Hasil Penelitian	51
1. Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
2. Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
3. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
4. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	56
B. Uji Persyaratan Analisis Data	58
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Homogenitas	59
C. Uji Hipotesis.....	60
D. Pembahasan	61
E. Keterbatasan Penelitian	65
V. KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Sumatif Akhir Semester IPAS Kelas IV	3
2. Langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	14
3. Sintaks Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	15
5. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo	34
6. Sintaks Implementasi Model <i>Discovery Learning</i> Berbasis <i>Educandy</i>	36
7. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	39
8. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	40
9. Rubrik Penilaian Model <i>Discovery Learning</i>	41
10. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	42
11. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	43
12. Hasil Uji Reliabilitas	44
13. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	44
14. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	45
15. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	46
16. Hasil Uji Daya Beda Soal	46
17. Kriteria Aktivitas Belajar	47
18. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	47
19. Jadwal Kegiatan dan Pengumpulan Data	51
20. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	53
21. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	54
22. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	54
23. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	54
24. Klasifikasi <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
25. Persentase Setiap Langkah Pembelajaran	57
26. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	58
27. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	59

28. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	60
29. Anova	61
30. Hasil <i>R Square</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman Utama <i>Website Educandy</i>	23
2. Kerangka Pikir Penelitian	29
3. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	32
4. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Belajar	55
5. Diagram Batang Nilai Rata-rata <i>N-Gain</i>	56
6. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	74
7. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	75
8. Surat Izin Uji Coba Instrumen	76
9. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	77
10. Surat Izin Penelitian	78
11. Surat Balasan Izin Penelitian	79
12. Lembar <i>Pretest</i> Peserta Didik	133
13. Lembar <i>Posttest</i> Peserta Didik	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	74
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	75
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	76
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	77
5. Surat Izin Penelitian	78
6. Surat Balasan Izin Penelitian	79
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes	80
8. Surat Keterangan Validasi Media	81
9. Nilai Sumatif Peserta Didik Kelas IVA dan IVB	82
10. Modul Ajar Kelas Kontrol dan Eksperimen	84
11. Lembar Kerja Peserta Didik	98
12. Bahan Ajar	107
13. Kisi-kisi Instrumen Soal	116
14. Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS Peserta Didik	117
15. Hasil Uji Validitas SPSS 25	124
16. Tabel Rincian Soal Valid dan Tidak Valid	125
17. Hasil Uji Reliabilitas SPSS 25	125
18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal SPSS 25	126
19. Hasil Uji Daya Beda Soal SPSS 25	126
20. Tabel Nilai-Nilai r Product Moment	127
21. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol	128
22. Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	133
23. Tabel Perhitungan Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
24. Hasil Uji <i>N-Gain</i> SPSS 25	137
25. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model <i>Discovery</i>	138
26. Hasil Uji Homogenitas SPSS 25	139

27. Hasil Uji Hipotesis Regresi Linear Sederhana.....	140
28. Nilai Distribusi F.....	141
29. Dokumentasi Kegiatan Instrumen.....	142
30. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	143

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka belajar mengintegrasikan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS. Menurut Rahman dan Fuad (2023) penggabungan dua mata pelajaran untuk memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai fenomena alam sekaligus interaksi sosial dalam masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan pemahaman serta penalaran dalam diri peserta didik. Adanya pengintegrasian kedua mata pelajaran tersebut mengakibatkan peserta didik perlu penyesuaian karena perubahan kebijakan tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh individu setelah mereka melakukan kegiatan belajar. Menurut Nurwahidin dkk., (2023) hasil belajar dalam pembelajaran dilihat dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Nabillah dan Abadi (2019) perbedaan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (faktor dari luar diri peserta didik).

Realita di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS di sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisak dkk., (2024) diketahui bahwa masih banyak permasalahan-permasalahan yang ditemui khususnya dalam pembelajaran IPAS yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran hanya berpusat pada pendidik, peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam prosesnya. Akibatnya, pembelajaran hanya berjalan satu arah dan tidak ada interaksi antara keduanya. Selain itu, pendidik masih kurang dalam menerapkan inovasi dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Dauly dkk., (2024) memperlihatkan beberapa problematika di lapangan yang mengakibatkan hasil belajar IPAS menurun. Hal tersebut terjadi karena rendahnya kretivitas pendidik pada saat pelaksanaan pembelajaran yang menyebabkan proses dalam belajar mengajar tidak efektif sehingga menghambat peserta didik dalam memahami materi. Dauly dkk., (2024) lebih lanjut memaparkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran selama proses pembelajaran.

Selain itu, hal serupa juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dkk., (2024) di kelas IV A SD Supriyadi Semarang, hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah. Penyebab permasalahan tersebut karena pendidik belum menerapkan model pembelajaran dan belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Permasalahan terkait dengan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS juga ditemukan di SD Negeri 1 Nunggalrejo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di bulan November 2024 dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo, peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran IPAS. Banyak peserta didik yang kurang termotivasi karena materi yang terlalu padat dan pendidik yang cenderung mendominasi pembelajaran melalui ceramah di depan kelas. Ketika pembelajaran berlangsung, hanya sedikit dari mereka yang mendengarkan penyampaian materi dan lebih banyak bermain dengan teman sebayanya. Ketika terdapat materi yang belum jelas peserta didik enggan bertanya, namun saat diberi pertanyaan mereka tidak bisa menjawab. Rendahnya minat belajar seperti ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan pemaparan lebih lanjut, pendidik menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab namun, tetap saja hasilnya kurang maksimal. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh

pendidik dapat menjadi pemicu peserta didik kurang fokus saat belajar sehingga mereka merasakan bosan dan memilih bermain sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidik hanya menggunakan buku dalam menjelaskan materi sehingga peserta didik bosan. Mereka cenderung suka bermain. Oleh karena itu, perlu media pembelajaran berbasis *game* atau permainan untuk membantu stimulus yang diberikan. Selain itu pemilihan model yang kurang tepat dapat menjadi alasan peserta didik kurang memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan.

Tabel 1. Data Hasil Sumatif Akhir Semester IPAS Kelas IV

Kelas	KKTP	Ketercapaian				Jumlah Peserta Didik
		Tercapai		Belum Tercapai		
		Banyak	Persentase	Banyak	Persentase	
IV A	65	6	30%	14	70%	20
IV B	65	2	10 %	18	90%	20

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo Tahun Ajaran 2024/2025.

Tabel 1 di atas dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV saat sumatif akhir semester, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan, yaitu 65. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai >65 pada kelas IV A yaitu sebesar 30% dan yang belum tercapai mencapai 70%. Sedangkan ketercapaian pada kelas IV B hanya 10% dan yang belum tercapai mencapai 90%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo tahun pelajaran 2024/2025 tergolong 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 untuk menstimulus respon peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini menjadikan peserta didik akan mengingat pengetahuan yang mereka peroleh.

Salah satu model pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan pada kurikulum merdeka agar mendorong peserta didik menjadi aktif dan tertarik adalah model *discovery learning*. Menurut Syahbani dkk., (2024) model *discovery learning* adalah cara belajar di mana peserta didik diminta untuk aktif mencari, menemukan, dan memahami ide-ide dan prinsip pembelajaran melalui eksplorasi dan penelitian. Peserta didik akan aktif belajar melalui proses mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu dan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik.

Model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pitri dkk., (2018) bahwa hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar tematik. Penelitian Rahayu dkk (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Penelitian Syahbani dkk, (2024) mengemukakan bahwa implementasi model *discovery learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

Penerapan model *discovery learning* tentunya tidak lepas dari media belajar. Menurut Sukma dkk., (2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pendidikan dan pembelajaran, memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang materi, dan melalui strukturnya dapat membuat tujuan pembelajaran lebih baik dan lebih sesuai. Media pembelajaran yang baik dapat memudahkan peserta didik dan meningkatkan hasil belajarnya. Menurut Khotimah dkk., (2023) media pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, namun tidak ketinggalan jaman atau tidak tertinggal dari kemajuan teknologi.

Salah satu media pembelajaran berbasis *online* yang dapat digunakan untuk mengulas materi yang telah dipelajari adalah *educandy*. Media pembelajaran *educandy* adalah media yang memuat berbagai bentuk *games* yang digunakan oleh pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi, dan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik. Menurut Kholfadina dan Mayarni (2022) *educandy* memiliki 3 fitur permainan utama, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Tampilan layarnya yang beraneka warna dapat menarik peserta didik untuk bermain sambil belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sukma dkk., (2023) diketahui bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *educandy* menunjukkan tingkat hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Sejalan dengan hal tersebut, Kholfadina dan Mayarni (2022) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa diterapkannya aplikasi *educandy* yaitu agar pada saat proses pembelajaran peserta didik dapat terlibat secara aktif. Terlihat peserta didik berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Hasil penelitian diperoleh kelompok peserta didik yang diberi perlakuan aplikasi *educandy* mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Model *Discovery Learning* berbasis Media *Educandy* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Belum diterapkannya model *discovery learning*
3. Media pembelajaran yang digunakan belum optimal
4. Hasil belajar peserta didik tergolong rendah sehingga belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien dan tepat dikaji.

Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada

1. Model *discovery learning* berbasis media *educandy* (X)
2. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh implementasi model *discovery learning* berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Tahun Pelajaran 2024/2025?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi model *discovery learning* media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo Tahun Pelajaran 2024/2025

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan menjadi pedoman penelitian selanjutnya mengenai pemahaman pada mata pelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran berbasis media yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

a. Peserta didik

Memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik melalui model *discovery learning* berbasis media *educandy* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar.

b. Pendidik

Memberikan wawasan kepada pendidik IPAS mengenai model *discovery learning* berbasis media *educandy* yang dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung secara penuh penggunaan model *discovery learning* berbasis media *educandy* agar menunjang peningkatan mutu di sekolah

d. Peneliti selanjutnya

Menjadi referensi dan menambah wawasan bagi peneliti lain yang ingin mendalami penerapan model *discovery learning* berbasis media *educandy*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam diri individu dengan usaha mendapatkan pengalaman yang baru. Setiawan (2017) berpendapat mengenai pengertian belajar yakni proses aktivitas mental yang dilakukan seorang untuk meningkatkan perubahan positif dan menetap relatif lama akibat latihan atau pengalaman yang membantu perubahan dalam setiap individu. Adapula Nurhayani dan Salistina Dewi (2022) berpendapat mengenai belajar yakni usaha yang dilakukan dengan sengaja dan merupakan proses yang kompleks untuk mendapatkan informasi dan perubahan selama waktu yang relatif lama. Interaksi antara stimulus dan respon menyebabkan perubahan pada diri individu tersebut.

Belajar menjadi kebutuhan bagi tiap individu untuk pengembangan diri. Wahab dan Rosnawati (2021) mengemukakan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh individu, sehingga berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat tersebut Sartika, (2022) berpendapat bahwa belajar adalah aktivitas untuk mendapatkan informasi, meningkatkan kemampuan, mengubah perilaku, sikap, dan kepribadian. Individu akan mengalami peningkatan kualitas hidup akibat proses belajar.

Berdasarkan berbagai perspektif pengertian sebagaimana dijelaskan diatas, maka diketahui bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja sehingga terjadi perubahan dalam diri individu akibat interaksi terhadap lingkungannya baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

2. Teori Belajar

Teori merupakan dasar yang menjelaskan suatu fenomena tertentu berdasarkan bukti dan logika. Menurut Wahab dan Rosnawati (2021). Teori adalah rumusan dari pada pengetahuan, yang memberi panduan untuk penyelidikan dan pencarian informasi baru, sehingga ahli dapat mengemukakan hipotesis mereka tentang kebutuhan adanya rumusan teori. Bunyamin (2021) mengemukakan sebagai upaya untuk menjelaskan bagaimana manusia belajar, teori belajar digunakan untuk membantu setiap orang memahami proses belajar yang kompleks.

Penulis menganalisis bahwa teori belajar yang sesuai dengan penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme menekankan bahwa individu mampu menemukan dan membangun pengetahuan secara mandiri. Djamaluddin dan Wardana (2019) mengemukakan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori yang menekankan bahwa aktivitas belajar dilakukan peserta didik secara aktif untuk memperluas pengetahuan mereka. Peserta didik mampu menemukan makna dari apa yang dipelajari, dan mengaitkan konsep dan gagasan baru dengan apa yang mereka ketahui sebelumnya secara mandiri. Sehingga peserta didik mampu mengingat suatu konsep lebih lama dalam ingatannya.

Model pembelajaran *discovery learning* mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, melakukan analisis dan menarik kesimpulan terhadap informasi yang baru didapatkan. Sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuannya secara individual. Dengan demikian, teori belajar ini sejalan dengan model pembelajaran *discovery learning* yang menjadikan peran pendidik sebagai fasilitator sehingga peserta didik aktif untuk mengeksplorasi dan menemukan konsep pemahamannya sendiri.

3. Pengertian Hasil Belajar

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui capaian hasil belajar. Bunyamin (2021) mengemukakan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Jariyah dan Efendi (2024) mengemukakan hasil belajar adalah standar yang digunakan untuk menilai seberapa jauh seorang peserta didik dalam mencapai proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang materi pelajaran.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh individu setelah mereka melakukan kegiatan belajar. Menurut Rahmayani (2019) nilai sebagai hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur kinerja pendidik dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik juga dapat di ukur. Makki dan Aflahah (2019) mengemukakan perubahan yang ditunjukkan dari hasil belajar mencakup perubahan pengetahuan, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan kemampuan daya reaksi, daya penerimaan, dan aspek yang ada pada individu.

Menurut Benyamin Bloom dalam Makki dan Aflahah (2019) hasil belajar dikelompokkan menjadi 3 ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif membahas mengenai hasil belajar intelektual dan terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis, dan evaluasi
- 2) Ranah afektif membahas mengenai sikap dan terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik membahas mengenai hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak, terdiri dari enam aspek, yaitu gerakan refleks, ketegangan, dan gerak refleks.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan capaian peserta didik setelah melalui proses belajar sehingga mengalami perubahan. Penulis akan memfokuskan

penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar pada aspek kognitif (pengetahuan).

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Nabillah dan Abadi (2019) perbedaan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh faktor yang mempengaruhinya, yakni:

- 1) Faktor internal, faktor yang bersumber dari diri peserta didik seperti minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian sangat besar pengaruhnya terhadap kemajuan studi peserta didik
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan, studi dari lingkungan alam, keluarga, masyarakat dan faktor lain yaitu sekolah dan peralatan sekolah.

Sejalan dengan hal tersebut, Leni dan Sholehun (2021:68) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yakni:

- 1) Faktor internal, yakni faktor dari dalam diri yang secara langsung mempengaruhi meliputi minat, bakat, motivasi, dan cara belajar peserta didik tersebut.
- 2) Faktor eksternal, yakni faktor dari luar yang dapat mempengaruhi meliputi lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga

Penjelasan lebih lengkap menurut Wahab dan Rosnawati (2021:37) hasil belajar individu dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal yang dijelaskan seperti berikut :

- 1) Faktor dalam diri individu (internal) meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.
 - Faktor fisiologis, faktor ini berhubungan dengan kondisi fisik individu. Dibedakan menjadi dua macam yakni keadaan tonus jasmani/kebugaran tubuh dan keadaan fungsi jasmani/fisiologis.
 - Faktor psikologis, faktor ini berhubungan dengan keadaan psikologis seseorang. Beberapa komponen psikologis utama yang memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan/intelegensi peserta didik, motivasi, ingatan, minat, sikap, dan bakat.
- 2) Faktor dari luar diri individu (eksternal), yang digolongkan menjadi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.
 - Lingkungan sosial meliputi lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga.

- Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alamiah (kondisi udara, cahaya, dan suasana), faktor instrumental, dan faktor materi pelajaran

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik digolongkan menjadi faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal tersebut berhubungan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis individu. Faktor eksternal berhubungan dengan lingkungan sekitar individu.

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dijadikan pedoman pembelajaran. Sartika (2022) mengemukakan model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman mendidik dalam menyampaikan materi mulai dari sebelum dan sesudah pembelajaran.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan gaya belajar yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Menurut Khairani dkk., (2024) model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan teori konstruktivisme. Aliran konstruktivisme ini menekankan bahwa individu harus berperan aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri. Lefancois dalam Sudarmanto dkk. (2021) mengemukakan “*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*”. Artinya dalam model pembelajaran *discovery learning* materi yang diajarkan tidak dalam bentuk yang sudah jadi, melainkan peserta didik dibimbing untuk mengorganisasikan materi pembelajaran dengan sendirinya.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya.

Nurwahidin dkk., (2023) mengemukakan:

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model yang mendorong peserta didik untuk menyelidiki sendiri, membangun pengalaman dan pengetahuan masa lalu, menggunakan intuisi, imajinasi, kreativitas, mencari informasi baru untuk menemukan fakta, korelasi, juga kebenaran baru.

Dengan demikian peserta tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, melainkan mereka turut serta mengeksplorasi, melakukan analisis dan menarik kesimpulan terhadap informasi yang baru didapatkan.

Menurut Khasinah (2021) *discovery learning* adalah model pembelajaran di mana pendidik membantu peserta didik melakukan aktivitas seperti menemukan, mengolah, menelusuri, dan menyelidiki dengan tujuan mengajarkan mereka pengetahuan baru yang terkait dengan topik atau materi tertentu. Peran pendidik disini sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pengertian model *discovery learning* yang telah disampaikan oleh pendapat para ahli, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memacu peserta didik untuk aktif dalam menemukan, menyelidiki dan mengolah informasi sebagai pengetahuan baru dalam mencari kebenaran menggunakan intuisi dan kreativitas sendiri.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Memahami langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan model *discovery learning* perlu diperhatikan agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pemaparan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* sesuai dengan Kemendikbud (2013) yang dikutip dalam Khasinah (2021) sebagai berikut:

Tabel 2. Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran
<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Pada tahap ini, peserta didik diberikan masalah yang belum ada solusinya untuk mendorong mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pendidik membantu mereka dengan memberikan pertanyaan dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan <i>discovery</i> untuk mempersiapkan identifikasi masalah.
<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	Peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan sebanyak mungkin masalah yang terkait dengan materi pelajaran. Mereka kemudian memilih beberapa dan membuat hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah tersebut.
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Selanjutnya, peserta didik mengeksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan. Mereka melakukan ini dengan melakukan uji coba sendiri, mewawancarai nara sumber, melihat objek, dan membaca literatur. Mereka juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis mereka.
<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik melibatkan pengolahan data atau informasi yang telah mereka kumpulkan sebelumnya, yang kemudian dianalisis dan diinterpretasikan. Jika diperlukan, semua informasi yang diperoleh dari observasi, hasil bacaan, dan wawancara dapat dihitung, diklasifikasi, dan ditabulasi.
<i>Verification</i> (Pembuktian)	Untuk menguji hipotesis yang dibuat dengan temuan alternatif dan hasil pengolahan data, peserta didik melakukan verifikasi menyeluruh. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memastikan bahwa proses belajar berjalan dengan baik dan bahwa peserta didik menjadi aktif dan kreatif saat memecahkan masalah.
<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Terakhir, proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk situasi atau masalah yang sama dilakukan dengan mempertimbangkan hasil verifikasi. Prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi dibuat berdasarkan hasil verifikasi.

Sumber: Kemendikbud (2013) dalam Khasinah (2021)

Pendidik berperan penting dalam model pembelajaran *discovery learning* untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Syamsidah dkk., (2024) mengemukakan bahwa pendidik harus mengetahui langkah/sintaks model *discovery learning* sebagai berikut:

Tabel 3. Sintaks Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah Kerja	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>)	Pendidik memulai aktivitas pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan dalam pemecahan masalah atau problem.	• Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan pertanyaan, kemudian tidak diberikan generalisasi atau kesimpulan, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. • Stimulasi pada tahapan ini berfungsi untuk menyiapkan situasi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi.
Pernyataan/Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>)	Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan sebanyak mungkin masalah yang relevan dan sesuai dengan materi pembelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atas pertanyaan masalah	Permasalahan yang dipilih selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan bermasalah, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.
Pengumpulan data (<i>Data collection</i>)	Ketika eksplorasi berlangsung pendidik juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan sesuai sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis atau dugaan tersebut.	• Tahapan ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya dugaan sementara atau hipotesis. • Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (<i>collection</i>) berbagai informasi yang sesuai dan relevan, membaca literatur terkait, mengamati objek dan fenomena, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

Langkah Kerja	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Pengolahan Data (<i>Data Processing</i>)	Pendidik melakukan bimbingan dan arahan pada saat peserta didik melakukan pengolahan dan analisis data	Pengolahan dan analisis data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya, kemudian ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasi, dikelompokkan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
Pembuktian (<i>Verification</i>)	Verifikasi bertujuan agar proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, kreatif dan inovatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman dan pengetahuan melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dan teliti untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dan dugaan sementara yang ditetapkan dengan temuan yang dihubungkan dengan hasil pengolahan dan analisis data
Menarik Simpulan/Generalisasi (<i>Generalization</i>)	Pada tahapan ini proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip atau acuan umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.	Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip umum yang mendasari generalisasi dan kesimpulan

Sumber: Syamsidah dkk., (2024)

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*, dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini memiliki 6 tahapan yang sesuai dengan pendapat diatas yaitu *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi

masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan).

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* tentu memiliki kelebihan serta kekurangan. Menurut Sudarmanto dkk (2021) model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut :

- a) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- c) Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d) Metode ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e) Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
- f) Metode ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g) Berpusat pada peserta didik dan pendidik berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan pendidikpun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- h) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- i) Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- j) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru

Sementara itu, Sekarsari dkk (2023) mengemukakan kelebihan penerapan model pembelajaran *discovery learning* bagi pendidik maupun peserta didik sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, model ini memfasilitasi pendidik untuk membantu peserta didik menumbuhkan rasa percaya diri, memberi mereka kesempatan untuk berkembang dan berkembang sesuai dengan potensi mereka, mengajarkan mereka untuk berani menyuarakan pendapat mereka, dan kekompakan.

2. Bagi peserta didik, model ini membantu mereka menemukan cara baru untuk belajar, menjadi lebih aktif, meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, memperkuat pendirian mereka, mendapatkan rasa puas ketika mereka dapat memecahkan masalah, dan menjadi lebih percaya diri.

Dari berbagai perspektif mengenai kelebihan model pembelajaran *discovery learning* sebagaimana dijelaskan di atas, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu meningkatkan kemampuan kognitif, memperkuat pemahaman konsep yang lebih mendalam, meningkatkan keaktifan dan percaya diri peserta didik, serta meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah.

Selain kelebihan, penerapan model pembelajaran *discovery learning* tentu memiliki kekurangan. Kemdikbud dalam Sudarmanto dkk., (2021) mengemukakan kelemahan model ini diantaranya:

1. Model ini mengharuskan peserta didik memiliki pemahaman awal terhadap konsep yang dibelajarkan, bila tidak maka mereka akan mengalami kesulitan dalam belajar penemuan, bahkan bisa menyebabkan mereka merasa kecewa
2. Penerapan model ini membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang sesuai untuk pembelajaran dengan durasi waktu pendek dan juga kelas dengan peserta didik yang banyak
3. Pendidik dan peserta didik harus terbiasa dengan model ini dan harus konsisten dalam pelaksanaannya
4. Model ini lebih sesuai digunakan untuk membelajarkan konsep dan pemahaman (kognitif), dibandingkan aspek lainnya.

Selain itu, Westwood dalam Khasinah (2021) mengemukakan kekurangan model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

1. Metode ini membutuhkan banyak waktu
2. Membutuhkan lingkungan belajar yang kaya sumber daya
3. Hasil dan efektifitas metode ditentukan oleh kualitas dan keterampilan peserta didik
4. Kemampuan peserta didik untuk memahami dan memahami konsep tidak diukur hanya dari keaktifan peserta didik di kelas
5. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam membuat prediksi, membentuk opini, atau menarik kesimpulan
6. Beberapa pendidik mungkin tidak cukup mahir dalam mengelompokkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka diketahui bahwa model *discovery learning* memiliki kekurangan yaitu model *discovery learning* tidak dapat diterapkan di kelas dengan jumlah peserta didik yang banyak, memerlukan banyak waktu untuk menganalisis permasalahan, dan perlu kesiapan dari pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, model ini lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman peserta didik.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang digunakan untuk membantu kegiatan belajar. Menurut Hasan dkk., (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (pendidik) dan penerima informasi (peserta didik) dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik dan mendorong mereka untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran dapat menyajikan informasi secara lebih efektif. Menurut Batubara (2020) media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Pagarra dkk., (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai peralatan yang digunakan oleh pendidik sebagai penghubung untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan jelas dan efektif.

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan diatas mengenai pengertian media pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi perantara yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, memberikan pemahaman yang jelas, dan membuat tujuan pembelajaran tercapai.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam pelaksanaannya terutama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan pendapat Azhar Arsyad dalam Hasan dkk., (2021) mengidentifikasi manfaat dari penerapan media pembelajaran yakni sebagai berikut:

- 1) Media memiliki peran penting dalam memperjelas penyampaian pesan melalui informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar serta hasil belajar peserta didik.
- 2) Media pembelajaran dapat menarik perhatian anak lebih baik, yang pada gilirannya dapat menumbuhkan motivasi belajar serta memfasilitasi interaksi langsung antara peserta didik, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
- 3) Media juga dapat membantu mengatasi batasan yang ada pada indera, ruang, dan waktu.
- 4) Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman yang serupa kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar mereka. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui kegiatan kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Selain beberapa manfaat media tersebut, penerapan media pembelajaran memiliki manfaat praktis. Pagarra dkk (2022:21) mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan memungkinkan interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra
4. Media pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya, sekaligus dapat memberikan pengalaman yang sebanding dengan peristiwa lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut mengenai beberapa manfaat penggunaan media media pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran lebih jelas, menarik dan interaktif, menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar,

meningkatkan hasil belajar peserta didik, waktu dan tenaga yang digunakan lebih efisien, serta mengatasi keterbatasan indra, waktu dan ruang.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis untuk menunjang penyampaian materi. Menurut Batubara (2020) media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yakni:

- 1) Benda nyata (realia), yaitu benda yang dapat dilihat oleh manusia, seperti tumbuhan dan hewan.
- 2) Manusia, yaitu orang yang ditugaskan untuk menyampaikan atau menunjukkan informasi, seperti wartawan dan instruktur senam.
- 3) Model, yaitu benda tiga dimensi yang dapat disentuh langsung oleh pengguna, seperti globe atau miniatur.
- 4) Teks, yaitu rangkaian huruf atau angka, seperti buku teks, buku cerita, dan lainnya.
- 5) Visual, yaitu bahan grafis yang menyampaikan informasi melalui indra penglihatan, seperti gambar dan bagan.
- 6) Audio, yaitu perangkat yang menyampaikan informasi melalui indra pendengaran, seperti radio, pemutar MP3, dan cast audio, dan lainnya.
- 7) Multimedia, yaitu media yang dibuat oleh teknologi komputer yang dapat menggabungkan gambar bergerak, teks, dan audio ke dalam produk seperti video, simulasi, web, kelas virtual, dan aplikasi pembelajaran lainnya.

Sedangkan menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Nurdyansyah (2019) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yakni:

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

Pengelompokkan media pembelajaran sangat beragam dan terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan teknologi.

Berdasarkan perkembangan teknologi Pagarra dkk., (2022)

mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat jenis yakni:

- 1) Media hasil teknologi cetak termasuk teks, grafik, foto atau representasi fotografik, dan reproduksi. Teknologi cetak

menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku, dan materi visual statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau foto grafis.

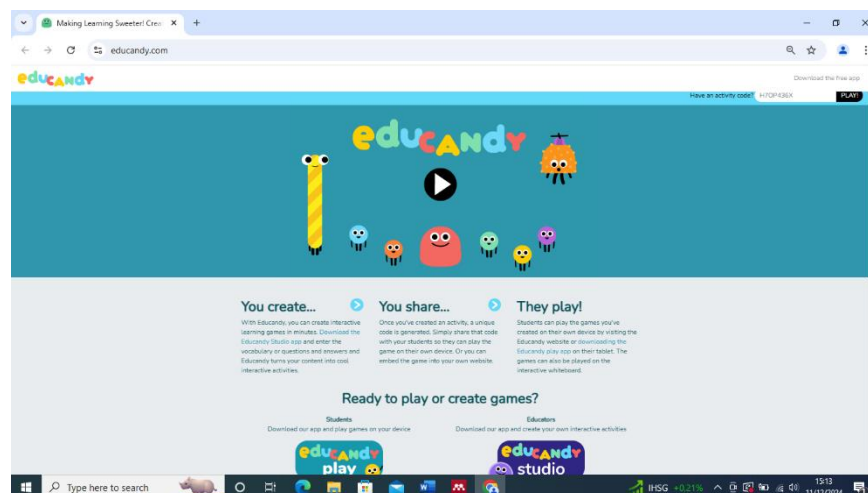
- 2) Media hasil teknologi audio visual, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetic, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar. Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, yakni menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor untuk menghasilkan dan menyampaikan materi.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer yakni menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan klasifikasi jenis media pembelajaran di atas diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Penulis pada penelitian ini akan menggunakan media yang tergolong ke dalam jenis multimedia.

4. Pengertian Media *Educandy*

Media pembelajaran mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan teknologi. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran di abad 21 adalah aplikasi *educandy*. Menurut Maryanti dkk., (2022) *educandy* adalah aplikasi permainan *online* yang menyenangkan, sekaligus berfungsi sebagai bahan evaluasi secara langsung selama proses pembelajaran. Permainan yang dilakukan dengan *educandy* masih dalam lingkup belajar. Permainan edukasi dengan variasi yang ditampilkan membuat evaluasi menyenangkan namun tetap memberikan edukasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sukma dkk., (2023:6437) mengemukakan bahwa media pembelajaran dengan *game educandy* merupakan media pembelajaran berupa *website* yang mana di dalamnya berisikan evaluasi latihan soal-soal untuk bahan belajar mandiri peserta didik.

Educandy memiliki akses kepada semua pengguna untuk membuat kuis. Menurut Rahayu dkk., (2023) melalui media *educandy*, pendidik dapat merancang stimulus membuat kumpulan soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Media ini bisa diakses melalui aplikasi maupun *website*. Ulya (2021) mengemukakan *educandy* memiliki tiga fitur utama untuk permainan: *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Namun, ketiga fitur ini dapat diubah menjadi berbagai jenis permainan lainnya, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought dan crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*.



Sumber: Tangkapan layar situs *educandy* oleh peneliti (2024)

Gambar 1. Halaman Utama Website Educandy

Langkah – langkah untuk mengaplikasikan media *educandy* sangat mudah untuk pendidik maupun peserta didik. Menurut Fadhillah (2022) tahapan yang dilakukan seorang pendidik adalah:

- 1) Kunjungi situs web <https://www.educandy.com/> dan daftar di menu pendaftaran, lalu masuk menggunakan *email*
- 2) Pilih fitur permainan yang tersedia
- 3) Masukkan pertanyaan yang telah disiapkan,
- 4) Bagikan kode permainan atau tautan dengan peserta didik melalui *WhatsApp*, *email*, atau perangkat lainnya

Sedangkan tahapan yang dilakukan oleh peserta didik sebagai berikut:

- 1) Kunjungi situs web <https://www.educandy.com/> atau gunakan aplikasi *educandy* dengan memasukkan kode yang diterima atau langsung klik tautan yang dibagikan oleh pendidik
- 2) Jawab pertanyaan sesuai dengan fitur yang dipilih, pemain (peserta didik) diberikan waktu yang disepakati untuk menjawab setiap pertanyaan,

- 3) Ambil tangkapan layar dari skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua pertanyaan dan kemudian kirimkan kepada pendidik

Berdasarkan penjelasan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media *educandy* merupakan media permainan edukasi yang dapat diakses melalui aplikasi maupun *website* dan berguna untuk membuat soal evaluasi yang berkaitan dengan materi yang sedang atau telah dipelajari sehingga pembelajaran lebih menyenangkan karena tampilan yang berwarna-warni dan banyak animasi. Peserta didik juga bisa berinteraksi secara mandiri dalam menggunakan media dan memilih permainan yang diinginkan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Educandy*

Penggunaan media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Maryanti dkk., (2022) kelebihan dari penggunaan media *educandy* yakni:

- 1) Memberikan berbagai jenis permainan kata yang dapat dimainkan oleh pendidik
- 2) Pendidik dapat membuat kuis yang beragam
- 3) Peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan pendidik
- 4) Efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik
- 5) Memberikan fitur-fitur yang menyenangkan dalam mengerjakan soal
- 6) Meningkatkan semangat belajar peserta didik karena berbentuk permainan selama proses pembelajaran
- 7) Sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui pemahaman

Sedangkan menurut Fadhilah (2022) kelebihan sekaligus faktor pendukung media *educandy* yakni:

- 1) Terdapat berbagai jenis permainan yang menjadikan pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan
- 2) Meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar
- 3) Membantu peserta untuk lebih mengingat dan menguasai materi
- 4) Membantu pendidik membuat evaluasi pembelajaran yang bervariasi, efektif, dan kreatif
- 5) Jawaban peserta didik tidak perlu dikoreksi oleh pendidik secara satu per satu.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa penggunaan media *educandy* memiliki beberapa kelebihan seperti menyediakan berbagai jenis

permainan yang menyenangkan, membantu pendidik untuk membuat kuis, meningkatkan semangat peserta didik, efektif untuk mengevaluasi pembelajaran, serta memudahkan pendidik dalam mengoreksi jawaban

Selain kelebihan, media *educandy* memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Menurut Nurhikmah dkk., (2023) kekurangan yang dimiliki media *educandy* yakni:

- 1) Tidak bisa diterapkan pada pembelajaran yang berkaitan dengan rumus atau menghitung seperti matematika
- 2) Skor yang dihasilkan dari permainan *educandy* ini tidak dapat digunakan sebagai ukuran untuk mengevaluasi peserta didik karena sistem skornya bergantung pada kecepatan menjawab pertanyaan daripada jumlah pertanyaan yang ada. Sebaliknya, skor didasarkan pada seberapa cepat pertanyaan dijawab dan seberapa benar jawabannya. karena skor yang diperoleh dari game *educandy* dapat melebihi 100, jadi tidak perlu menggunakannya untuk menilai pengetahuan peserta didik.
- 3) Akses penggunaan *educandy* memerlukan kuota internet

Selain pendapat di atas, Maryanti dkk., (2022) memaparkan beberapa kekurangan dari penggunaan media *educandy* yakni:

- 1) Hasil evaluasi tidak dapat diselesaikan secara langsung, hasil jawaban peserta didik di *screenshot* dan dikirim ke pendidik
- 2) Dilakukan secara *online*, jadi diperlukan jaringan internet yang stabil
- 3) Perlu dilakukan pengkondisian di awal karena ini merupakan permainan sehingga terdapat batasan yang disampaikan
- 4) Tidak dapat dijamin bahwa akan berfungsi dengan baik jika digunakan di wilayah dengan akses internet yang sulit.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa media pembelajaran *educandy* memiliki kekurangan, diantaranya tidak bisa digunakan pada pembelajaran yang menggunakan rumus, skor tidak bisa dijadikan tolak ukur karena bergantung pada kecepatan menjawab sehingga hasil jawaban peserta didik dikirim ke pendidik untuk dikoreksi, dilakukan secara *online* sehingga diperlukan akses internet yang stabil.

D. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah konsep yang berkaitan satu sama lain. Menurut Makki dan Aflahah (2019) pembelajaran didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan sengaja oleh pendidik untuk membuat peserta didik belajar, yang mengakibatkan transformasi perilaku peserta didik sehingga diperoleh keterampilan baru yang bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama akibat belajar. Keterampilan yang diperoleh merupakan bentuk dari perubahan peserta didik setelah belajar.

Adapun menurut Djamaluddin dan Wardana (2019) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan dan tabiat, serta membangun sikap dan kepercayaan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Setiawan (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang dilakukan seseorang dengan bantuan pendidik untuk mengubah perilakunya menjadi lebih dewasa secara keseluruhan sebagai hasil dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Dari berbagai perspektif pengertian di atas diketahui bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar lainnya di dalam lingkungan belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan membangun sikap sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Ramadhan dkk (2024) mengemukakan pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran terpadu yang memungkinkan peserta didik memperoleh konsep secara menyeluruh dari dua mata pelajaran. Mata pelajaran yang digabungkan yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). Kemendikbud (2022) menjelaskan:

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

Sejalan dengan hal tersebut, Suhelayanti dkk., (2023) mengemukakan:

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan antara ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta, serta menelusuri kehidupan manusia dalam perannya sebagai individu dan anggota masyarakat yang saling berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat mengenai pengertian di atas diketahui bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran terpadu dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengkaji mengenai fenomena alam dan sosial di alam semesta.

3. Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Adanya integrasi pembelajaran IPAS yang menggabungkan konsep – konsep fenomena alam dan sosial tentu memiliki tujuan khusus. Menurut Agustina dkk (2022) pada kurikulum ini, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan minat serta keingintahuan, berperan aktif, mengasah keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Menurut Kemendikbud (2022) tujuan yang akan dicapai pada pembelajaran IPAS yakni:

- 1) Meningkatkan minat dan keingintahuan agar peserta didik termotivasi untuk menjelajahi fenomena sekitar, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Turut serta dalam menjaga kelestarian lingkungan alam dan mengelola sumber daya alam dengan bijaksana.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri guna mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan konkret.

- 4) Memahami identitas diri, mengerti lingkungan sosial tempat kita berada, serta melihat bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang seiring berjalannya waktu.
- 5) Memahami kebutuhan yang harus dipenuhi oleh peserta didik agar dapat bergabung menjadi bagian dari suatu kelompok masyarakat dan negara, serta memahami arti memiliki peran sebagai anggota masyarakat, negara, dan dunia. Dengan pemahaman ini, peserta didik diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam lingkungan sekitar mereka.
- 6) Menambah wawasan dan pemahaman terhadap konsep IPAS dengan penerapan yang relevan dalam aktivitas sehari-hari.

Sedangkan menurut Suhelayanti dkk. (2023) tujuan pembelajaran IPAS dijabarkan sebagai berikut ini:

- 1) Mendorong rasa ingin tahu peserta didik agar mereka dapat mengeksplorasi fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, serta hubungan antara insan dan lingkungan hidup.
- 2) Berkontribusi secara aktif dalam pelestarian dan pemeliharaan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam dan ekosistem dengan penuh bijaksana.
- 3) Mengasah keterampilan inkuiri peserta didik untuk menemukan, merumuskan, dan menyelesaikan permasalahan melalui tindakan nyata.
- 4) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep-konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran IPAS yakni menambah pengetahuan, minat dan rasa ingin tahu untuk memahami alam dan lingkungan hidup, berkontribusi merawat lingkungan hidup, mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri dan lingkungan sosial, menambah wawasan konsep IPAS serta menjalankan praktiknya.

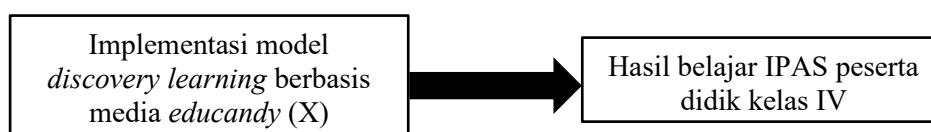
E. Kerangka Pikir

Pelaksanaan pembelajaran yang berpusat pada pendidik berakibat pada minimnya partisipasi peserta didik. Akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menjadi tidak maksimal karena mereka tidak dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Hal ini juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar

peserta didik juga bisa dipengaruhi beberapa hal seperti kurang bervariasinya model pembelajaran dan penggunaan media yang belum optimal.

Permasalahan serupa ditemukan penulis terkait rendahnya hasil belajar di SD Negeri 1 Nunggalrejo. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV belum menggunakan model dan media yang tepat. Akibatnya penyampaian materi yang diberikan pendidik belum dapat dipahami secara optimal oleh peserta didik. Hal ini mengakibatkan minimnya partisipasi peserta didik sehingga berdampak nilai sumatif akhir semester mata pelajaran IPAS.

Penulis akan melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilaksanakan perlakuan pada kedua kelas. Setelah pemberian *pretest* peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan model *discovery learning* berbasis media *educandy* serta melakukan observasi. Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang dilakukan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka diajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada implementasi model

discovery learning berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada implementasi model

discovery learning berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan data numerik yang dapat diolah dengan statistik. Sedangkan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2019) penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif di mana percobaan dilakukan untuk mengetahui bagaimana variabel independen (*treatment*/perlakuan) berdampak pada variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini bertujuan untuk mencari seberapa besar pengaruh model *discovery learning* berbasis media *educandy* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y).

Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan penerapan model *discovery learning* berbasis media *educandy*. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan. Kedua kelompok tersebut akan menjalani *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol akan diberi *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal. Tahap selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberi perlakuan (*treatment*) yakni penerapan model *discovery learning* media *educandy* sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan atau menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh pendidik. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan tes akhir atau *posttest*.

Selanjutnya, hasil belajar dari kedua kelompok kelas dibandingkan. Perbandingan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol akan menunjukkan dampak dari perlakuan yang telah diberikan. Menurut Sugiyono (2019)

rancangan dari *nonequivalent control group design* digambarkan sebagai berikut :

O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 3. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- X₁ = Perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *educandy*
- X₂ = Perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)
- O₁ = *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O₂ = *Posttest* sesudah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O₃ = *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok kontrol
- O₄ = *Posttest* sesudah diberi perlakuan pada kelompok kontrol

B. *Setting Penelitian*

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Raya Nunggalrejo, Kel. Nunggalrejo, Kec. Punggur, Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo Tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo, peserta didik kelas IV A dan IV B masing – masing berjumlah 20 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

- a. Menentukan lokasi penelitian yaitu SD Negeri 1 Nunggalrejo
- b. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian pendahuluan yaitu 5 November dan 11 November 2024 di SD Negeri 1 Nunggalrejo
- c. Melaksanakan penelitian pendahuluan, dengan hasil bahwa kondisi sekolah di SD Negeri 1 Nunggalrejo sangat memadai, rombongan belajar kelas yang peneliti gunakan yaitu kelas IV A dan IV B dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian adalah kelas IV A sebanyak 20 peserta didik dan IV B 20 peserta didik, serta mengetahui hasil Asesmen Sumatif Tengah Semester pelajaran IPAS
- d. Menetapkan populasi dan sampel serta menentukan kelas kontrol dan eksperimen.
- e. Menyusun pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Modul Ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- f. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian berupa tes dan non tes.
- g. Melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 2 Nunggalrejo.
- h. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pretest* (tes awal) pada kelas eksperimen (Kelas IV A SD Negeri 1 Nunggalrejo) dan kelompok kontrol (Kelas IV B SD Negeri 1 Nunggalrejo).
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan model *discovery learning* berbasis media *educandy* dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams

Achievement Division (STAD), sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul Ajar yang telah disusun.

- c. Melaksanakan *posttest* (tes akhir) 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 dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 40 peserta didik. Kelas IV terbagi menjadi dua kelas yakni IV A dan IV B yang masing – masing kelasnya terdiri atas 20 peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A	12	8	20
IV B	12	8	20

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo

2. Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan pada penelitian ini diambil melalui teknik *non probability* sampling berupa *purposive sampling*, yang berarti pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan memilih dua kelas tersebut berdasarkan data yang diamati berupa persentase sumatif akhir semester. Kelas IV A memiliki ketercapaian paling tinggi yaitu 30%, sedangkan kelas IV B memiliki ketercapaian paling rendah yaitu 10%. Kelas kontrol dalam penelitian ini yakni kelas IV A sedangkan kelas eksperimen yakni kelas IV B dengan jumlah 20 peserta didik. Kelas IV B dipilih sebagai kelas eksperimen karena memiliki persentase ketercapaian

paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar dapat meningkat atau tidak ketika diberi perlakuan dengan model *discovery learning* berbasis media *educandy*.

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yakni variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Menurut Sugiyono (2019) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut. Berikut penjelasan mengenai variabel dalam penelitian ini:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* berbasis media *educandy* yang dilambangkan dengan X.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS yang dilambangkan dengan Y.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Model *Discovery Learning* berbasis Media *Educandy*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik secara aktif untuk membangun, mengorganisasikan dan mengeksplorasi sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan yang menjadi capaiannya. Media *educandy* merupakan media pembelajaran berupa website yang mana di dalamnya berisikan evaluasi latihan soal-soal untuk bahan belajar mandiri peserta didik.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian belajar peserta didik sehingga mengalami perubahan. Perubahan yang dialami termasuk aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Model *Discovery Learning* Berbasis Media *Educandy*

Model *discovery learning* merupakan model yang mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya. *Educandy* merupakan media pembelajaran yang membantu pendidik untuk membuat soal evaluasi dikemas dalam bentuk yang menarik. Adapun sintak implementasi model *discovery learning* berbasis media *educandy* sebagai berikut:

Tabel 5. Sintaks Implementasi Model *Discovery Learning* Berbasis Media *Educandy*

Sintaks	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Pendidik memulai aktivitas pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan melalui media <i>educandy</i> , anjuran membaca ppt yang ditampilkan di layer proyektor, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan dalam pemecahan masalah atau <i>problem</i> .	• Peserta didik dihadapkan pada sebuah game yang ditampilkan pada <i>educandy</i>, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi atau kesimpulan, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri terkait kata yang mereka temukan • Stimulasi pada tahapan ini berfungsi untuk menyiapkan kondisi atau situasi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi.
<i>Problem statement</i> (Identifikasi Masalah)	Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah melalui LKPD yang dibagikan dan sesuai dengan materi pembelajaran	Peserta didik membentuk kelompok untuk berdiskusi dalam mengidentifikasi masalah yang didapatkan melalui LKPD yang diberikan pendidik. Ketua kelompok membagi tugas kepada setiap anggota kelompoknya

Sintaks	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
<i>Data collecting</i> (Pengumpulan Data)	Ketika eksplorasi berlangsung pendidik juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan sesuai sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis atau dugaan tersebut.	Peserta didik secara berkelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sebagai pendukung pernyataan atau hipotesis dalam identifikasi masalah
<i>Data processing</i> (Pengolahan Data)	Pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik ketika melakukan pengolahan dan analisis data	Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan dan menganalisis hasil temuan informasi yang mereka dapatkan dari berbagai sumber
<i>Verification</i> (Pembuktian)	Verifikasi bertujuan agar proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, kreatif dan inovatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman dan pengetahuan melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.	Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dalam membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil <i>data processing</i> .
<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Pada tahapan ini proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip atau acuan umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.	Peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah didapat dan telah dianalisis bersama

Sumber: Syamsidah dkk., (2024)

b. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan aspek kognitif yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Hasil belajar yang diteliti yakni hasil belajar IPAS peserta didik. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari *pretest* dan *posttest* pada soal yang berjumlah

sebanyak 30 soal. Indikator hasil belajar peserta didik pada penelitian berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat menunjukkan (C3), menganalisis (C4), serta mengevaluasi (C5).

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data:

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknik tes untuk mengetahui data hasil belajar IPAS peserta didik. Menurut Arikunto (2021) tes merupakan alat pengumpul informasi dan memiliki batasan-batasan. Tes digunakan untuk mengukur peserta didik dan mengukur keberhasilan pengajaran. Penelitian ini menggunakan bentuk tes objektif berbentuk pilihan ganda. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan *pretest* (mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan/akhir kegiatan pembelajaran)

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi untuk mengetahui secara langsung objek yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2021) observasi adalah teknik yang dilaksanakan dengan mengamati secara teliti dan mencatat secara sistematis. Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk memperoleh data berupa lokasi, kondisi, sarana dan prasana. Selain itu, observasi dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian untuk mengamati peserta didik dalam keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *discovery learning*.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang membantu mengumpulkan data penelitian. Menurut Sugiyono (2019) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Pada penelitian ini instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji.

1. Jenis Instrumen

Instrumen yang ingin digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen tes.

Bentuk tes yang diberikan pada penelitian ini berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 30 item. Soal-soal tersebut diberikan saat *pretest* dan *posttest*. Sebelum diberikan kepada peserta didik, soal pilihan ganda tersebut terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

a. Tes

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator Pencapaian	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai-nilai manfaat/memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	Menunjukkan ciri-ciri terjadinya jual beli.	C3	1, 2, 3, 4, 5	5
	Menganalisis aktivitas ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli	C4	6, 7, 8, 9, 10, 11	6
	Menganalisis alur terjadinya kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli	C4	12, 13, 14, 15, 16, 17	6
	Menunjukkan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi.	C3	18, 19, 20, 21	4
	Mengevaluasi pentingnya kegiatan jual beli untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	C5	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	9

b. Non Tes

Tabel 7. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model *Discovery Learning*

Tahapan	Aktivitas Peserta Didik	Teknik Penilaian	Intsrumen
<i>Stimulation</i>	Peserta didik menjawab pertanyaan yang di berikan oleh pendidik sebagai stimulus peserta untuk masuk kedalam pembelajaran.	Observasi	Rubrik
<i>Problem Statement</i> (Pernyataan/ Identifikasi masalah)	Peserta didik membentuk kelompok untuk berdiskusi dalam mengidentifikasi masalah yang didapatkan. Ketua kelompok membagi tugas kepada setiap anggota kelompoknya	Observasi	Rubrik
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Peserta didik secara berkelompok mengumpulkan informasi dari berbagai sumber sebagai pendukung pernyataan atau hipotesis dalam identifikasi masalah	Observasi	Rubrik
<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan dan menganalisis hasil temuan informasi yang mereka dapatkan dari berbagai sumber	Observasi	Rubrik
<i>Verification</i> (Pembuktian)	Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dalam membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil <i>data processing</i> .	Observasi	Rubrik
<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan/ Generalisasi)	Peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah didapat dan telah dianalisis bersama	Observasi	Rubrik

Sumber: (Maulana, 2017)

Tabel 8. Rubrik Penilaian Model *Discovery Learning*

Aktivitas Peserta Didik	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang Baik)
Menjawab pertanyaan stimulus dari pendidik	Menjawab dengan tepat dan aktif menunjukkan pemahaman awal yang baik	Menjawab dengan cukup tepat dan menunjukkan ketertarikan	Menjawab namun masih ragu atau kurang tepat	Tidak menjawab atau tidak menunjukkan minat
Diskusi kelompok untuk mengidentifikasi masalah dan pembagian tugas	Aktif berdiskusi, masalah teridentifikasi jelas, pembagian tugas adil dan efektif	Diskusi berjalan baik, masalah teridentifikasi, pembagian tugas cukup jelas	Diskusi kurang aktif, masalah kurang jelas, pembagian tugas belum merata	Tidak berdiskusi, tidak ada identifikasi masalah, pembagian tugas tidak ada
Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber	Informasi lengkap, relevan, dari berbagai sumber terpercaya	Informasi cukup lengkap dan relevan, sebagian dari sumber terpercaya	Informasi terbatas dan tidak semua relevan	Informasi sangat minim, tidak relevan, atau tanpa sumber jelas
Menganalisis dan mendiskusikan hasil informasi	Analisis mendalam, diskusi aktif, data dihubungkan dengan baik	Analisis cukup baik, diskusi lancar, data mulai terhubung	Analisis kurang mendalam, diskusi kurang aktif	Tidak melakukan diskusi, data tidak digunakan
Membuktikan hipotesis berdasarkan data	Pembuktian logis dan akurat, berdasarkan data dan temuan	Pembuktian cukup logis dan relevan	Pembuktian belum sepenuhnya logis atau kurang data pendukung	Tidak melakukan pembuktian atau tidak berdasarkan data
Membuat kesimpulan berdasarkan analisis	Kesimpulan jelas, logis, berdasarkan data dan diskusi kelompok	Kesimpulan cukup logis dan sesuai dengan data	Kesimpulan kurang jelas atau tidak sepenuhnya berdasar	Tidak membuat kesimpulan atau tidak sesuai dengan data

Sumber: (Maulana, 2017)

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas berkaitan dengan pengukuran instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2019) valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil penelitian dianggap valid jika ada kesamaan antara data yang dikumpulkan dan data nyata tentang objek yang diteliti. Analisis butir soal membutuhkan ketelitian pendidik dalam melakukan uji validitas.

Penentuan validitas butir soal akan dilakukan dengan bantuan program SPSS 25. Menurut Arsi (2021) langkah-langkah untuk melakukan uji validitas butir soal menggunakan SPSS adalah sebagai berikut :

- 1) Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada di *variable view*. Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di *data view*.
- 2) Selanjutnya, mencari nilai r_{hitung} dengan klik *analyze – correlate - bivariate*.
- 3) Pindahkan semua item variabel ke kotak *variables*. Pada *correlation coefficients* beri tanda checklist (✓) pada *pearson*. Lalu, klik *ok*.

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.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal	Klasifikasi
1, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 29	20	Valid
2, 4, 9, 11, 16, 17, 23, 26, 28, 30	10	Tidak Valid

Sumber: Peneliti (2025)

Tabel 10 menunjukkan bahwa dari 30 butir soal instrumen yang di uji cobakan terdapat 20 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. 10 butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Soal yang valid akan dilakukan uji

reliabilitas, kesukaran soal, dan daya beda soal untuk kemudian dapat digunakan sebagai soal yang berkualitas. Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 124 dan lampiran 16 halaman 125.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas bisa dimaknai sebagai kestabilan dan konsistensi. Menurut Widiyanto (2018) uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten selama pengukuran yang diulang. Penelitian ini menggunakan SPSS 25 *for Windows*. Menurut Janna dan Herianto (2021) langkah-langkah uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- 1) Buka program SPSS lalu *entry* data nilai ke dalam *variable view* dan *data view*. Kemudian, klik *analyze—scale—reliability analyze*.
- 2) Lalu, akan muncul tampilan *reliability analysis*.
- 3) Pindahkan seluruh data variabel berupa skala (kecuali total) ke kolom *items* (sebelah kanan) dan pilih model *alpha*. Kemudian, klik *ok*.
- 4) Setelah itu, data akan muncul dan lihat pada kolom *reliability statistics*.

Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Kriteria pengujian apabila:

- a. Jika nilai $r_{11} > 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpecaja.
- b. Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpecaja.

Tabel 10. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

No.	Nilai r hitung	Kriteria
1.	0,00-0,19	Sangat rendah
2.	0,20-0,39	Rendah
3.	0,40-0,59	Cukup
4.	0,60-0,79	Tinggi
5.	0,80-1,00	Sangat tinggi

Sumber : Supriadi (2021)

Penentuan soal reliabel atau tidak reliabel ditentukan dengan melakukan uji reliabilitas 20 soal yang valid menggunakan program SPSS 25. Hasil perhitungan pada instrument tes ditunjukkan pada Tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.828	20

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai reliabilitas menunjukkan $r_{11} = 0,828$ yang termasuk dalam kategori sangat tinggi sesuai dengan klasifikasi reliabilitas pada tabel 11 di atas.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui sulit dan mudahnya soal dalam suatu tes maka dilakukan uji tingkat kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Taraf kesukaran soal pada penelitian ini dihitung menggunakan program SPSS 25 *for Windows*. Peneliti melakukan pengujian taraf kesukaran soal dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada di pada *variable view*.
Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di *data view*.
- 2) Selanjutnya, klik menu *analyze* lalu *descriptive statistics*.
- 3) Selanjutnya, klik *frequencies*, pindahkan butir soal ke *variable* (kecuali total), kemudian klik *statistics* dan beri centang pada opsi *mean*.
- 4) Terakhir klik *continue*, dan klik *ok*. Setelah muncul hasil tingkat kesukaran dapat diketahui tingkat kesukaran soal.

Tabel 12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2018)

Merujuk hasil perhitungan menggunakan program SPSS tersebut, diketahui hasil taraf kesukaran soal seperti pada tabel 14 berikut ini:

Tabel 13. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	1, 3, 5, 10, 19, 20, 21, 22, 24	9
2	Sedang	6, 7, 8, 12, 14, 15, 18, 25	8
3	Sukar	13, 27, 29	3

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui analisis uji taraf kesukaran soal yang diperoleh terdapat 9 soal dalam kategori mudah, kemudian terdapat 8 soal dalam kategori sedang dan 3 soal dalam kategori sukar (lampiran 18 halaman 126). Setelah menguji taraf kesukaran soal peneliti menggunakan soal dalam kategori mudah sampai sukar sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

d. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal adalah uji yang dilakukan mengetahui sejauh mana soal untuk membedakan peserta didik dengan kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Pengujian daya beda soal pada penelitian ini dihitung menggunakan program SPSS 25. Langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk uji daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada di pada *variable view*.
Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di *data view*.
- 2) Selanjutnya, klik menu *analyze* lalu *scale*, dan *reliability analyze*, pindahkan butir soal ke kolom *items* kecuali skor total.
- 3) Selanjutnya, pada menu *statistic*, centang pada kolom *descriptive for item > scale > scale if item deleted*, kemudian klik *continue*, dan *ok*.

Klasifikasi daya pembeda dibagi menjadi beberapa seperti berikut

Tabel 14. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek (<i>Poor</i>)
0,21 – 0,40	Cukup (<i>Satisfactory</i>)
0,41 – 0,70	Baik (<i>Good</i>)
0,71 – 1,00	Baik Sekali (<i>Excelent</i>)
Negatif	Tidak Baik

Sumber : Arikunto (2018)

Merujuk pada hasil perhitungan menggunakan program SPSS tersebut, diketahui hasil uji daya beda soal seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 15. Hasil Uji Daya Beda Soal

Nomor Soal	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
5, 7,10, 12, 15, 18, 22, 25, 24, 27	0,21 – 0,40	Cukup
1, 3, 6, 8, 13, 14, 19, 20, 21, 29	0,41 – 0,70	Baik

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 16 di atas, dapat dilihat bahwa terdapat 10 butir soal dengan kategori cukup dan terdapat 10 butir soal dengan kategori baik, perhitungan lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 126

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Keterlaksanaan Model *Discovery Learning*

Analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan model *discovery learning* media *educandy*, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

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

Keterangan:

NP :Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R :Skor yang diperoleh peserta didik

SM:Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Menurut Masyhud dalam Purnamasari (2016) kriteria aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan tabel berikut

Tabel 16. Kriteria Aktivitas Belajar

Rentang Skor	Kriteria
81-100	Sangat Aktif
61-80	Aktif
41-60	Cukup Aktif
21-40	Kurang Aktif
0-40	Sangat Kurang Aktif

2. Uji *N-Gain*

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu nilai ranah kognitif pada hasil kemampuan akhir berupa *posttest*. Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Langkah -langkah untuk melakukan uji *N-Gain* menggunakan program SPSS 25 adalah sebagai berikut:

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan data nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh.
- 2) Klik menu *transform*, pilih *compute variable*, lalu tulis '*N-Gain*' pada kolom target *variable*. Ketik rumus *N-Gain* pada kolom *numeric expression*. Lalu klik *ok*.
- 3) Kemudian klik *analyze – descriptive statistics – descriptives*.
- 4) Pindahkan *N-Gain* ke kolom *variable(s)* dan klik lalu *ok*.

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

Tabel 17. Klasifikasi *N-Gain*

Nilai Gain	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 100$	Kriteria Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Kriteria Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Kriteria Rendah

Sumber: Sukarelawan dkk (2024)

J. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini berasal dari populasi dengan distribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan *software* SPSS 25 dengan uji *Shapiro Wilk*, jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Langkah-langkah uji normalitas menggunakan program SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- 2) Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
- 3) Masukkan variabel hasil belajar ke kolom *dependent list* dan variabel kelas ke kolom *factor list*.
- 4) Selanjutnya klik tombol *plots* lalu beri tanda *checkbox* (✓) pada *normality plots with test*. Klik *continue*, lalu *ok*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini memiliki fungsi untuk mengetahui apakah data penelitian ini memiliki variansi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS 25. Uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 25 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan data penelitian menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*.
- 2) Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- 3) Klik menu *analyze*, pilih *descriptive statistic*, lalu klik *explore*.
- 4) Pindahkan data hasil belajar ke kolom *dependent list* dan untuk kelas pindahkan ke kolom *factor list*.
- 5) Pilih tombol *plots*, kemudian pilih *lavene test, untuk power estimation*. Klik *continue*, lalu *ok*.

Dari hasil program SPSS akan didapatkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa signifikansi (sig) pada *based on mean* $< \alpha = 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

K. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *educandy* (X) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik (Y). Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana. Uji hipotesis dilakukan menggunakan program SPSS 25 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan data penelitian menggunakan aplikasi Microsoft Excel
- 2) Buka aplikasi SPSS 25, lalu klik bagian *variabel view* pada pojok kiri bawah, lalu mengisi data kolom *name* pada baris satu dengan keterangan “X” dan baris kedua diisi “Y”. Pastikan menu *decimal* diganti menjadi 0, sedangkan kolom menu hasil label diisi dengan “*discovery learning*” dan “hasil belajar”
- 3) Klik *data view*, kemudian memasukan data aktivitas belajar dengan model *discovery learning* dan *posttest* kelas eksperimen pada kolom yang sesuai.
- 4) Klik *analyze > regression > linier*
- 5) Masukan data “*discovery learning*” pada kolom *independent*, sedangkan data *posttest* eksperimen yang diberi label “hasil belajar” letakan pada kolom *dependent*. Pada menu *options* pilih “*test for linierity*”, klik *ok*

Kriteria uji :

Jika, $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

Rumusan Hipotesis

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada implementasi model

discovery learning berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS
peserta didik kelas IV SD Negeri

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada implementasi model

discovery learning berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS
peserta didik kelas IV SD Negeri

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi model *discovery learning* berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo Tahun Pelajaran 2024/2025, terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yaitu lebih tinggi dibandingkan pada kelas eksperimen sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yakni $77,353 > 4,41$ dengan *significance* bernilai 0.000 yang artinya kurang dari 0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, peneliti dapat menyimpulkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari implementasi model *discovery learning* berbasis media *educandy* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Nunggalrejo Tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan hasil pada kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan saran yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik

Implementasi model *discovery learning* berbasis media *educandy* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk berperan aktif dan termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang kemudian akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2. Pendidik

Pendidik di sekolah dasar diharapkan untuk memotivasi peserta didik dan berupaya meningkatkan hasil belajar dengan cara menerapkan model *discovery learning* berbasis media *educandy* seperti yang peneliti gunakan, namun pada pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti peserta didik masih

kurang kondusif dan tertib pada saat penggunaan media sehingga pendidik kedepannya bisa memiliki solusi agar pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang peneliti gunakan bisa lebih tertib dan berjalan secara kondusif.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengkoordinasikan pendidik dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan koaboratif dalam menggunakan media pembelajaran agar lebih bervariasi. Kepala sekolah diharapkan untuk memeriksa secara berkala terkait penyediaan fasilitas sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut.

4. Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan informasi bagi peneliti lain untuk bisa dikembangkan pada penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh model *discovery learning* berbasis media *educandy* terhadap kemampuan hasil peserta didik. Peneliti merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengimplementasikan model dan media tersebut dalam jenjang kelas maupun mata pembelajaran yang berbeda. Selain itu untuk pengaturan waktu dan persiapan materi juga harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat diminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., 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), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsi, A. 2021. Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bunjamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UPT UHAMKA Press.
- Dauly, N. I., Wuryani, M. T., Muslim, R. I., & Nurani, D. C. 2024. Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 11(1), 211–222. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3707>
- Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. *Belajar dan pembelajaran*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Fadhilah, F. N. 2022. Pengembangan Media Bahasa Arab Menggunakan Web Educandy. *Al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Janna, N. M., & Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Jariyah, A., & Efendi, N. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Biologi*, 1(4), 14. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.2908>

- Kemendikbud. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C. Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Khairani, F., Surahman, M., Destini, F., & Utaminingtias, I. W. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu E-LKPD Interaktif Micosoft Sway Terhadap Peningkatann HOTS Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(April), 445–456. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3408>
- Khasinah, S. 2021. Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–413. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Kholfadina, K., & Mayarni. 2022. Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259–265. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503>
- Khotimah, N. F. H., Atharina, F. P., & Budiman, M. A. 2023. Penggunaan media educandy dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 6 Boja. *IJES : International Journal of Elementary Scholl*, 3(125), 156–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ijes.v3i2.16986>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Leni, M., & Sholehun. 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. <https://unimuda.ejournal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Makki, M. I., & Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. 2022. *Assesment For Learning, Educandy & Wordwall*. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Maulana, A. A. 2017. Penerapan Model Discovery Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Membuat Keputusan Kompleks Siswa Kelas X Pada Konsep Keanekaragaman Hayati. *Repository Universitas Pasundan 1*, 29–40. <https://doi.org/http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/37053>

- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 659–663.
<https://doi.org/http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758–1767.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2545>
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurhayani, & Salistina Dewi. 2022. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bantul: Gerbang Media Aksara.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448.
- Nurwahidin, M., Pangestu, D., Pratama, M. J., & Habibi, R. K. 2023. Model Pembelajaran Discovery learning Kurikulum Merdeka Belajar Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan* 2(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23960/jpmip.v1i02>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pitri, A., Rini, R., & Mustakim, E. 2018. Pengaruh penerapan model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar tematik peserta didik. *Journal of Education Action Research* 6(5), 1–10.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960%2Fpedagogi.v6i5.15590>
- Pritasari, O. K., & Wilujeng, B. Y. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(1), 14–18. <https://doi.org/10.26740/jvte.v2n1.p14-18>
- Punamasari, N. 2016. Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi di SDN Pocangan 1 Jember. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*.
<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/76592>

- Rahayu, D., Muttaqien, M., & Solikha, M. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 234–246. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>
- Rahman, R., & Fuad, M. 2023) Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Rahmayani, A. L. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 4(1), 59–62. <https://doi.org/10.26740/jp.v4n1.p59-62>
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>
- Ramadhan, R., Rezki, B., & Prasetyo, T. (2024). Pembelajaran IPAS Pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4. *Karimah Tauhid*, 3, 7457–7464. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14039>
- Sartika, S. B. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada.
- 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 (ELIa)*, 3(1), 213–225. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.648>
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudarmanto, E., Mayratih, S., Kurniawan, A., & Abdillah, L. A. 2021. *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. Cirebon: Insania.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., & Tantu, Y. R. P. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sukma, Z. D., Saputra, H. H., & Erfan, M. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6436–6444. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11879>

- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syahnani, N., Nisa, K., Jalal, M., Nurhasanah, A., Junaidi, M., & Ansori, A. 2024. Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1160–1167. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6462>
- Syamsidah, Jusniar, Ratnawati, & Muhiddin, A. 2024. *Model Discovery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ulya, M. 2021. Penggunaan Educandy dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Adab.
- Widiyanto, J. 2018. *Evaluasi Model Pembelajaran*. Madiun: UNIPMA Press.