

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
MEDIA *PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RAMADYA VINTIKA LARAS
NPM 2213053264**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA *PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

RAMADYA VINTIKA LARAS

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian menggunakan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini yaitu berjumlah 91 peserta didik dan sampel berjumlah 47 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dan non tes berupa observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026.

Kata kunci: *discovery learning*, hasil belajar, media *prezi*.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE PREZI MEDIA BASED DISCOVERY LEARNING MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF PANCASILA EDUCATION CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL

By

RAMADYA VINTIKA LARAS

The problem in this research is the low learning outcomes of pancasila education for class IV students at SD Negeri 6 Metro Barat. The purpose of this research is to determine the influence of the discovery learning model based on prezi media on the learning outcomes of pancasila education of elementary school students. This research method is quasi experimental with quantitative research type and research design using non-equivalent control group design. The population of this study is 91 students and the sample is 47 students. Data collection techniques using tests in the form of pretest and posttest and non tests in the form of observation and documentation. Data was analyzed using simple linear regression. The research results have a significant influence on the use of the prezi media based discovery learning model on the learning outcomes of students in the learning of pancasila education for grade IV of Elementary School at SD Negeri 6 West Metro in the 2025/2026 school year.

Keywords: discovery learning, learning outcomes, media prezi.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
MEDIA *PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

RAMADYA VINTIKA LARAS

Skripsi

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

Pada

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



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

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING BERBASIS MEDIA
PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Ramadya Vintika Laras**

No. Pokok Mahasiswa : **2213053264**

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

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP. 198707092025212049

Siti Nurahni, M.Pd.
NIP. 199408042025212054

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.

Sekretaris : Siti Nuraini, M.Pd.

Penguji Utama : Dra. Erni, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dra. Azzahra Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 29 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Ramadya Vintika Laras
NPM : 2213053264
Program Studi : Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 29 Januari 2026
Yang Membuat Pernyataan



Ramadya Vintika Laras
NPM 2213053264

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ramadya Vintika Laras lahir di Campang, Gisting, Tanggamus, Provinsi Lampung, pada tanggal 5 Oktober 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Marsono dengan Ibu Harmi Okta Indrayani.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Campang lulus pada tahun 2016
2. MTS Mathlaul Anwar Landbaw lulus pada tahun 2019
3. MA Mathlaul Anwar Gisting lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 8 Tahun 2024. Kemudian Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Aji Mesir, Kecamatan Gedung Aji, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

“Keberhasilan bukan milik orang pintar.
Keberhasilan milik mereka yang terus berusaha”.
(B. J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan ramhatnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati kupersembahkan karya ini kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Ayahanda Marsono dan Ibunda Harmi Okta Indrayani

Terimakasih segala kasih sayang, kesabaran dalam mendidik, serta kerja keras Ayah dan Ibu dalam membesarkanku menjadi kekuatan terbesar dalam perjalanan hidup dan studiku. Doa dan dukungan yang selalu menyertai setiap langkahku telah membuatku mampu bertahan dan mencapai tahap ini.

Karya ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku sebagai bentuk penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus atas pengorbanan dan kasih yang tak pernah berhenti. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan Ayah dan Ibu dengan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan yang berlimpah.

Adikku Tersayang

Rahaina Ratri Janitra yang senantiasa mendoakan serta memberi dukungan agar selalu semangat berjuang dan tidak menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media *Prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A, I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi in.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Ketua Penguji sekaligus dosen validator yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Siti Nuraini, M.Pd., Sekretaris Penguji sekaligus dosen validator yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dra. Erni, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Deviyanti Pangestu, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Akademik yang telah senantiasa memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 6 Metro Barat yang telah memberikan izin dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
11. Wali kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri 6 Metro Barat kecamatan Metro Barat yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Serta membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
12. Wali kelas IV C SD Negeri 6 Metro Barat kecamatan Metro Barat yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan Uji Instrumen di sekolah tersebut.
13. Peserta didik kelas IV A, IVB, dan IV C SD Negeri 6 Metro Barat kecamatan Metro Barat yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
14. Keluarga besar Rantiyah, Harjo Witono dan orang tuaku ayah Marsono dan ibu Harmi Okta Indrayani serta adikku Rahaina Ratri Janitra, terimakasih atas doa,dukungan dan semangat agar segera menyelesaikan skripsi ini.
15. Allah SWT, Sang Maha Pemberi Ilmu, atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang engkau limpahkan, sehingga dapat terselesaikan karya skripsi ini. Semoga ilmu yang didapat menjadi jalan menuju ridha-mu. Aamiin.

16. Teman-teman baikku, Mahmud Anwar, Caca, Mifta, Fadhila, Silvi, Chindy, Yeni, Vania, Chosy, Destia, Nafisa, Nadila serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan selama perkuliahan hingga saat.
17. Teman-temanku KKN Desa Aji Mesir yang selalu memberi semangat dan do'a dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini.
18. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan S1 PGSD FKIP Univeristas Lampung angkatan 2022, terkhusus kelas G yang telah membantu peneliti.
19. Seluruh pihak yang telah membantu untuk menyelesaikan skripsi ini.
20. Almamater tercinta “ Universitas Lampung”.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 29 Januari 2026



Ramadya Vintika Laras
NPM.2213053264

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Belajar	10
2. Pembelajaran.....	15
3. Hasil Belajar.....	18
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	24
5. Model Pembelajaran.....	28
6. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	31
7. Media Pembelajaran.....	35
8. Media Pembelajaran <i>Prezi</i> (Presentasi Berbasis Internet)	37
B. Penelitian Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir.....	49
D. Hipotesis Penelitian.....	51
III. METODE PENELITIAN	53
A. Jenis Penelitian.....	53

B. <i>Setting</i> Penelitian.....	54
C. Prosedur Penelitian.....	55
D. Populasi dan Sampel	56
1. Populasi.....	56
2. Sampel.....	56
E. Variabel Penelitian.....	57
1. Variabel Independen (Bebas)	58
2. Variabel Dependen (Terikat)	58
F. Definisi Konseptuan dan Operasional Variabel.....	58
1. Definisi Konseptual.....	58
2. Definisi Operasional.....	59
G. Teknik Pengumpulan Data	61
1. Teknik Tes	61
2. Teknik Non Tes	61
H. Instrumen Penelitian.....	62
1. Uji Prasyarat Instrumen.....	67
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	72
J. Uji Prasyarat Analisis Data	74
K. Uji Hipotesis Penelitian.....	75
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Hasil Penelitian	77
1. Pelaksanaan Penelitian.....	77
2. Hasil Penelitian	78
3. Teknik Analisis Data	79
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	87
B. Pembahasan.....	91
V. KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Simpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar	5
2. Jumlah Populasi Peserta Didik.....	56
3. Sampel Penelitian.....	57
4. Kisi-Kisi Instrumen Tes	63
5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Discovery Learning</i>	64
6. Rubrik Penilaian Peserta Didik.....	65
7. Klasifikasi Validitas	68
8. Hasil Uji Validitas Instrumen	68
9. Klasifikasi Reliabilitas	69
10. Hasil Uji Reliabilitas.....	70
11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	71
12. Hasil Uji Analisis Daya Pembeda Soal.....	71
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	72
14. Hasil Uji Analisis Tingkat Kesukaran Soal	72
15. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar.....	73
16. Kategori Nilai Aktivitas Hasil Belajar	73
17. Klasifikasi <i>N-Gain</i>	74
18. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	77
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan.....	79
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas	82
21. Deskripsi Hasil Penelitian.....	84

22. Rata-Rata Skor Setiap Sintaks Model <i>Discovery Learning</i>	85
23. Hasil Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	86
24. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	86
25. Hasil Uji Normalitas	87
26. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	88
27. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	89
28. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	90
29. Hasil <i>R-Square</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	51
2. Desain Penelitian.....	53
3. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	79
4. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	80
5. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	81
6. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SD N 6 Metro Barat	104
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	105
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	106
4. Surat Izin Penelitian	107
5. Surat Balasan Uji Instrumen	108
6. Surat Balasan Izin Penelitian	109
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen Soal.....	110
8. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar	112
9. Surat Keterangan Validasi Media <i>prezi</i>	115
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	118
11. Soal Evaluasi	139
12. Lembar Kerja Peserta Didik.....	140
13. Media Pembelajaran <i>prezi</i>	156
14. Soal Uji Instrumen	157
15. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen.....	164
16. Perhitungan Uji Validitas Soal	165
17. Perhitungan Uji Reliabilitas Soal	166
18. Perhitungan Uji Daya Beda Soal.....	167
19. Perhitungan Uji Kesukaran Soal	168
20. Soal <i>Pretest</i> dan Soal <i>Posttest</i>	169
21. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	175
22. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	176
23. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	177
24. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	178

25. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	179
26. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	180
27. Analisis Kategori Hasil Belajar.....	181
28. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	182
29. Rekapitulasi Keterlaksanaan Model <i>Discovery Learning</i>	184
30. Hasil Lembar Jawaban LKPD Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	185
31. Hasil Lembar Jawaban Soal Evaluasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	191
32. Nilai N-Gain <i>Pretest Posttest</i>	195
33. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	197
34. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	198
35. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana.....	199
36. Tabel Nilai <i>R Product Moment</i>	202
37. Tabel F.....	203
38. Tabel T.....	204
39. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	205
40. Dokumentasi Penelitian	207

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu sarana penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh. Selain itu, pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sepanjang kehidupan, karena melalui pendidikan seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang di dalamnya dapat membentuk sebuah kepribadian yang berkarakter bagi diri seorang individu. Melalui proses ini, diharapkan dapat menjadi individu-individu yang unggul dan berkualitas sesuai dengan hakikat kemanusiaan. PP No.57 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 Tahun 2021 menjelaskan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan sejak kemerdekaan tahun 1945. Pendidikan menjadi fokus utama untuk membangun bangsa dan menciptakan generasi berkualitas. Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi perubahan dalam tingkah laku dan perilaku manusia dari masa ke masa. Perubahan ini juga turut memengaruhi sistem pendidikan, baik di dunia maupun di Indonesia.

Perubahan zaman biasanya ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang telah membawa dampak besar pada dunia pendidikan. Sejalan dengan pendapat Septikasari dan Frasandy (2018) yang menjelaskan pendidikan tidak lagi bisa bertahan dengan metode tradisional, karena kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat di era globalisasi. Perubahan yang begitu cepat memerlukan pendidik yang berkarakter agar bangsa tidak tertinggal dan mampu menghadapi berbagai tantangan. Oleh sebab itu, kualitas pendidikan perlu terus ditingkatkan. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 4C, yaitu (*creative thinking*) berpikir kreatif, (*critical thinking and problem solving*) berpikir kritis dan pemecahan masalah, (*Communication*) komunikasi, serta (*collaboration*) kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting agar peserta didik siap menghadapi kehidupan di abad ke-21 serta dapat menghadapi tantangan di era globalisasi.

Sejalan dengan itu, menurut Ani Daniyati dkk., (2023) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong pembaruan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan media. Pendidik diharapkan mampu memilih dan menggunakan media secara efektif, baik berupa alat sederhana maupun berbasis teknologi agar dapat meningkatkan kesiapan dan hasil belajar peserta didik. Paradigma pendidikan pun bergeser dari yang berpusat pada pendidik dan buku teks menuju pendekatan yang lebih fleksibel, terbuka, dan berpusat pada peserta didik sehingga pendidikan kini dapat diakses secara lebih luas melalui ruang virtual, sehingga memberikan kesempatan belajar yang lebih adil, dan inklusif. Teknologi juga mendorong kolaborasi global, pembelajaran personal, serta berbagai inovasi. Memahami perubahan ini penting agar kita siap menghadapi tantangan dan dinamika pendidikan di era digital. Salah satu aspek yang paling terdampak dalam era digital ini adalah proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, latihan, atau bimbingan yang terencana. Menurut Suardi (2018) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung terjadinya

kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Salah satu bentuk pembelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang membentuk warga negara yang baik. Menurut Nurkamiden dkk., (2024) Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan peserta didik sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini merupakan bagian dari upaya pendidikan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai peran mereka sebagai warga negara, termasuk pemahaman awal tentang bela negara, agar mereka dapat tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Terkait dengan hal tersebut, hasil penelitian *International Civic and Citizenship Education Study (ICCS)* Indonesia berada pada peringkat ke 36 dari 38 negara mengenai rata-rata nasional untuk pengetahuan kewarganegaraan berdasarkan tahun masuk pertama sekolah, rata-rata umur dan grafik persen dengan skor rata-rata 433. Prestasi Indonesia pun lebih rendah dari rata-rata ICCS. Peringkat Indonesia dalam ICCS membuktikan bahwa pengetahuan pendidikan kewarganegaraan peserta didik di Indonesia masih rendah. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang lebih efektif melalui metode aktif, bermakna, dan interaktif agar peserta didik mudah memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila. Penggunaan media yang relevan dan keterlibatan langsung peserta didik juga penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya banyak pendidik masih menggunakan metode ceramah tradisional sehingga peserta didik kesulitan

memahami materi dan kurang mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini juga dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Yulianti & Indra K., (2023) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 2 Waru masih rendah karena banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis, rendahnya minat baca, terbatasnya fasilitas dan media pembelajaran, serta dominasi penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tahap penelitian pendahuluan pada tanggal 22 Juli 2025, peneliti memilih SD Negeri 6 Metro Barat sebagai lokasi penelitian karena ditemukan sejumlah permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang ditemukan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) di mana pendidik kurang memberi ruang untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, penerapan model pembelajaran *discovery learning* mampu mendorong keterlibatan dan kemandirian peserta didik belum dilaksanakan secara optimal. Media pembelajaran pun belum dimanfaatkan secara maksimal, khususnya dalam penggunaan media *prezi* yang seharusnya dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Hal tersebut menyebabkan, peserta didik kurang memperhatikan penjelasan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, hasil belajar pendidikan Pancasila cukup rendah dan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian				Jumlah Persentase
		Tercapai (≥ 75)		Tidak Tercapai (< 75)		
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
IV A	24	8	33,33	16	66,67	100,00
IV B	23	10	43,48	13	56,52	100,00
Jumlah	47	18	38,30	29	61,70	100,00

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun 2025/2026

Berdasarkan Tabel 1 diatas, hasil ulangan harian pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV A dan IV B di SD Negeri 6 Metro Barat tergolong rendah, karena sebagian besar belum mencapai KKTP 75. Dari 47 peserta didik, ketercapaian di kelas IV A hanya 33,33% dan di kelas IV B 43,48%. Presentase peserta didik yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan lebih tinggi, sehingga diperlukan perbaikan strategi pembelajaran atau metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya perbaikan dalam penerapan model serta media pembelajaran yang digunakan di kelas. Model pembelajaran *discovery learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Model ini menekankan pada proses menemukan konsep melalui kegiatan pengamatan, penyelidikan, dan penalaran yang dilakukan oleh peserta didik secara aktif. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pencarian dan pengolahan informasi. Model *discovery learning* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sekaligus mengubah orientasi pembelajaran dari yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik (*student center*).

Proses penerapan model pembelajaran *discovery learning* digunakan agar keaktifan peserta didik dapat meningkat dengan cara bekerja sama untuk

menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Hal ini mendapat dukungan dari penelitian yang dilakukan oleh Nelvianti (2020) dalam Sekarsari dkk., (2023) bahwa model pembelajaran *discovery learning* mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui pemecahan masalah. Proses pembelajaran dimulai dengan pemberian stimulus berupa permasalahan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, kemudian peserta didik menyelidiki, merumuskan hipotesis, mengumpulkan serta menganalisis data, hingga menarik kesimpulan. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk lebih mandiri dan aktif, serta belajar sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pelaksanaan model *discovery learning* memerlukan berbagai bahan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Media yang tepat tidak hanya membantu memperjelas materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan aktif, dan memfasilitasi proses belajar mandiri. Menurut Yaumi (2017) Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat keras maupun lunak, termasuk bahan cetak, audio, visual, internet, dan media interaktif, yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini berfungsi merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik agar proses belajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu berupa media visual berbasis teknologi berupa *prezi*. *prezi* merupakan sebuah aplikasi presentasi berbasis internet yang menyajikan materi secara visual, interaktif. Menurut Lubis dkk., (2025) *prezi* adalah media pembelajaran berbasis internet yang menggunakan fitur *Zooming User Interface* (ZUI) yaitu kemampuan untuk memperbesar dan memperkecil bagian tampilan presentasi *prezi* dapat digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih visual dan interaktif serta memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam penelitian pendahuluan sebagaimana telah di paparkan dalam latar belakang, diperlukan adanya penelitian lebih lanjut yang berfokus pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilaksanakan dalam bentuk penelitian eksperimen dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media *prezi* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

1. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) sehingga pembelajaran belum sesuai dengan sistem pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik.
2. Rendahnya hasil belajar dari beberapa peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagaimana terlihat dari nilai ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
4. Model pembelajaran yang digunakan belum optimal sehingga berdasarkan kondisi tersebut peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *discovery learning* sebagai upaya untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* (X).
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media *prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2025/2026?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

“Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan pada Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media *prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pelajaran 2025/2026”.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat mendukung penelitian yang akan di lakukan selanjutnya serta memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat melalui penerapan model *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih mendalam melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran

berbasis *discovery learning* dengan media *prezi*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Pendidik

Sebagai pedoman bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan mengajar dalam serta memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran *discovery learning* dan media pembelajaran seperti *prezi* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dan memberikan sumbang pikiran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengoptimalkan penggunaan model dan media pembelajaran seperti model *discovery learning* berbasis media *prezi* di SD Negeri 6 Metro Barat.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini di harapkan menjadi bahan rujukan bagi peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu, baik secara sengaja maupun tidak sengaja, yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan dalam diri. Menurut Herawati (2018) bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru baik itu berupa rangsangan, reaksi atau kedua-duanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Jadi belajar bukan hanya mengumpulkan materi sebanyak mungkin dan menghafalnya.

Menurut Paling dkk., (2024) belajar juga dapat dipahami sebagai proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Selain itu, menurut Sartika dkk., (2022) belajar merupakan suatu proses yang terjadi sebagai akibat dari adanya keterlibatan aktif antara pendidik dan peserta didik dalam suatu interaksi yang melibatkan stimulus dan respons. Dalam konteks ini, peran pendidik sangat penting sebagai fasilitator yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, sementara peserta didik berperan sebagai pembelajaran aktif yang merespons berbagai rangsangan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh interaksi tersebut, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh penerapan teori belajar yang tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan dalam diri individu yang terjadi secara sadar maupun tidak sadar melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Proses ini melibatkan stimulus dan respons, serta bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh peran pendidik dan penerapan teori belajar yang tepat.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Menurut Pane dan Dasopang (2017) tujuan belajar adalah untuk mencapai perubahan perilaku dan peningkatan pemahaman. Pada awalnya, peserta didik mungkin belum menunjukkan potensi bawaan secara nyata, namun melalui proses belajar, perilakunya dapat berubah dan tingkat pemahamannya berkembang secara bertahap.

Menurut Herawati (2018) tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan agar menjadi manusia yang mempunyai wawasan luas dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapainya. Selain itu juga melatih kemampuan terhadap keterampilan yang dibutuhkan dalam menjalani hidup ini supaya memperoleh sikap dan nilai yang pantas dimiliki yang sesuai dengan norma yang berlaku baik itu norma agama ataupun norma hukum lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Proses belajar tidak hanya menghasilkan peningkatan pemahaman dan perubahan perilaku, tetapi juga membentuk manusia yang

berwawasan luas, mampu memecahkan masalah, serta memiliki sikap dan nilai yang sesuai dengan norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar merupakan dasar-dasar yang menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Menurut Muis (2013) prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Prinsip kesiapan
2. Prinsip motivasi
3. Prinsip persepsi dan keaktifan
4. Prinsip tujuan dan keterlibatan langsung
5. Prinsip perbedaan individual
6. Prinsip transfer, retensi, dan tantangan
7. Prinsip belajar kognitif
8. Prinsip belajar afektif
9. Prinsip belajar psikomotor
10. Prinsip pengulangan, balikan, penguatan, dan evaluasi

Menurut Muamanah dan Hidayatul (2020) terdapat 4 prinsip belajar yang harus dilaksanakan yaitu:

1. *Advance Organizer*
Pendidik mengarahkan peserta didik ke materi baru dan mengingatkan kembali materi lama agar ada keterhubungan.
2. *Progressive Differentiation*
Materi diberikan dari yang paling umum dulu, lalu masuk ke hal-hal yang lebih khusus.
3. *Superordinate Learning*
Materi baru dikaitkan dengan konsep-konsep yang lebih luas yang sudah pernah dipelajari.
4. *Integrative Reconciliation*
Materi dipantapkan melalui contoh tambahan, latihan, atau praktik langsung supaya benar-benar dipahami.

Menurut Ramli dan Damopoli (2024) prinsip-prinsip belajar yang utama meliputi:

1. Prinsip kesiapan
2. Prinsip motivasi/perhatian
3. Prinsip keaktifan
4. Prinsip keterlibatan langsung
5. Prinsip pengulangan
6. Prinsip tantangan
7. Prinsip perbedaan individu

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah pedoman dalam proses pembelajaran yang menekankan kesiapan, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, dan perbedaan individu, serta menghubungkan pengetahuan lama dengan yang baru agar pembelajaran lebih bermakna dan tujuan tercapai optimal.

d. Teori Belajar

Teori belajar merupakan beberapa prinsip atau konsep yang menjelaskan bagaimana proses pembelajaran. Menurut Wahab & Rosnawati, (2021) teori adalah suatu kerangka konseptual yang digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena berdasarkan pengamatan, pengamatan, penelitian, serta analisis dengan tujuan mengidentifikasi pola atau hubungan antar variabel. Jenis-jenis teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori Belajar Behaviorisme
Teori behavioristik menekankan pada perubahan tingkah laku yang tampak sebagai hasil belajar. Belajar dipandang sebagai proses hubungan antara stimulus dan respon. Peserta didik dianggap pasif, perilaku akan semakin kuat bila diberi penguatan dan akan hilang bila diberi hukuman.
- 2) Teori Belajar Kognitif
Teori kognitif menekankan bahwa belajar adalah proses mental, bukan sekadar perilaku. Siswa berperan aktif untuk mengolah, menyimpan, dan menemukan hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Motivasi lebih bersifat

intrinsik, dan guru berperan sebagai fasilitator agar siswa menemukan insight.

3) Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik menekankan pada perkembangan kepribadian manusia secara menyeluruh. Belajar bukan hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk manusia yang memiliki sikap positif, tanggung jawab, kebebasan, dan aktualisasi diri. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang mendukung potensi siswa.

4) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif membangun pengetahuan. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, melainkan dibentuk oleh siswa sendiri melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi dengan lingkungan. Guru berperan sebagai penyedia situasi belajar agar siswa dapat mengkonstruksi makna.

Sedangkan menurut Widayathi dkk., (2024) terdapat jenis-jenis teori belajar sebagai berikut:

a. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme memandang belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dan diukur secara nyata. Perubahan tersebut terjadi karena adanya hubungan antara rangsangan (stimulus) dan respons. Salah satu tokoh penting dalam teori ini adalah B.F. Skinner, yang menekankan pentingnya pemberian penguatan, baik berupa penghargaan maupun hukuman, untuk membentuk perilaku belajar peserta didik.

b. Teori Kognitif

Teori kognitif menitikberatkan pada aktivitas mental yang berlangsung saat seseorang belajar, seperti berpikir, mengingat, dan memahami informasi. Menurut teori ini, belajar tidak hanya terlihat dari perilaku, tetapi juga dari bagaimana individu memproses informasi. Tokoh-tokoh utama dalam teori ini antara lain Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner, yang mengemukakan konsep perkembangan kognitif serta pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan tidak diterima begitu saja, melainkan dibangun sendiri oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Peserta

didik berperan aktif dalam menemukan dan membentuk pemahamannya. Pendekatan ini juga sejalan dengan pandangan humanistik yang menekankan perkembangan aspek sosial, intelektual, dan emosional. Tokoh yang banyak memengaruhi teori ini adalah Abraham Maslow dan Carl Rogers.

Berdasarkan pendapat dari kedua ahli diatas maka jenis-jenis teori belajar yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitif, teori belajar humanistik, teori belajar konstruktivisme. Teori yang mendukung penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Teori ini menjelaskan bahwa dalam proses belajar, peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan dan membangun prinsip-prinsip pemahaman mereka secara mandiri.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, melalui pengalaman belajar. Suardi (2018) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung terjadinya kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Menurut Natalisa dkk., (2025) pembelajaran adalah suatu proses yang diwujudkan melalui suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang menyeluruh, mencakup pengembangan diri peserta didik secara utuh baik dari segi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan.

Menurut Masdul (2018) pembelajaran merupakan proses yang secara sengaja dirancang melalui pengelolaan lingkungan agar seseorang dapat berperilaku atau merespons sesuai dengan situasi tertentu, sehingga menjadi bagian khusus dari pendidikan. Proses ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil dari perencanaan dan pengaturan kondisi yang mendukung. Melalui pengelolaan lingkungan tersebut, peserta didik diarahkan untuk mengalami perubahan perilaku yang terukur dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, pembelajaran dipandang sebagai bagian khusus dari pendidikan yang berfokus pada upaya membentuk kemampuan individu agar mampu menyesuaikan diri dan bertindak sesuai dengan konteks yang dihadapinya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah pembelajaran adalah suatu proses yang terencana dan sistematis melalui pengelolaan lingkungan serta interaksi aktif antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar, yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan potensi diri agar mampu berperilaku serta merespons sesuai dengan tuntutan kehidupan dan masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah hasil yang dicapai dari proses pembelajaran. Menurut Dasopang (2017) tujuan pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar.

Selanjutnya menurut Kustandi dkk., (2021) Tujuan pembelajaran adalah rumusan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam ranah pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, yang sekaligus menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya Menurut Albina dan Pratma (2025) tujuan pembelajaran adalah perencanaan yang dirancang secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pendidik dapat merancang pembelajaran yang menarik, relevan dengan tingkat pemahaman siswa, mengoptimalkan pencapaian hasil belajar, serta menjadi dasar bagi pendidik dalam melakukan refleksi dan perbaikan proses pembelajaran di masa depan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rumusan hasil yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tujuan ini berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran, sekaligus menjadi dasar dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi peserta didik.

c. Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah unsur-unsur penting yang saling berhubungan dalam proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Komponen pembelajaran menurut Lidi (2019) yaitu model pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, bahan ajar.

Menurut Adisel dkk., (2022) komponen pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang mempunyai peranan penting dalam keseluruhan

jalannya suatu proses pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran ada beberapa komponen yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik, yaitu tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur yang saling berkaitan dan berfungsi secara sistematis dalam menunjang proses belajar mengajar. Komponen tersebut mencakup tujuan pembelajaran, model atau strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran yang secara keseluruhan berperan penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pada diri peserta didik dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif yang diperoleh seseorang selama proses pembelajaran. Somayana (2020) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan Kriteria atau nilai tersebut ditetapkan berdasarkan standar kompetensi dan indikator pencapaian yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Oleh karena itu, hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran, serta kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan secara konseptual.

Menurut Fithriyah dkk., (2021) hasil belajar adalah keberhasilan seorang peserta didik dalam merubah apa yang kurang baik menjadi lebih baik. Hal ini berkaitan dengan kemandirian belajar, apabila seorang peserta didik mampu meningkatkan kemandirian belajarnya maka secara tidak langsung peserta didik tersebut dapat meningkatkan hasil belajar yang dimilikinya.

Menurut Andri dkk., (2023) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, sebagai cerminan dari usaha belajar yang dilakukan. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran, tetapi juga mencerminkan kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan, meningkatkan kemandirian belajar, serta menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kurikulum yang berlaku.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar di pengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Siregar (2024) Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh 2 faktor utama, yaitu faktor internal (dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (dari luar peserta didik).

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah segala hal yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, yang dibagi menjadi dua aspek:

1. Aspek Fisiologis (Jasmaniah) Aspek ini berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik. Kesehatan tubuh, kebugaran organ-organ, serta fungsi sendi-sendi memengaruhi semangat dan intensitas belajar. Kondisi fisik yang baik akan mendukung

fokus dan keaktifan saat belajar. Untuk menjaga kesehatan fisik, peserta didik harus memiliki pola makan yang teratur, rutin berolahraga, dan cukup tidur.

2. Aspek Psikologis (Rohaniah)

Aspek ini melibatkan kondisi mental atau kejiwaan peserta didik, yang mencakup beberapa faktor penting:

- a. Intelegensi (Kecerdasan)
- b. Sikap
- c. Bakat
- d. Minat
- e. Motivasi

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik dan dibagi menjadi dua bagian utama:

1. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari:

- a) Masyarakat
- b) Keluarga
- c) Sekolah

2. Lingkungan non sosial Lingkungan ini mencakup segala faktor fisik di sekitar peserta didik seperti:

- a) Gedung sekolah (fasilitas, kebersihan, kenyamanan)
- b) Rumah tempat tinggal (kondisi ruangan, suasana)
- c) Alat-alat belajar (buku, alat tulis, teknologi)
- d) Cuaca dan iklim
- e) Waktu belajar yang digunakan peserta didik
- f) Lingkungan fisik yang mendukung akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan efektif. Sebaliknya, lingkungan yang tidak mendukung akan menjadi gangguan dalam proses belajar.

Adapun menurut Damayanti (2022) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi dalam 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor ini mencakup dua aspek utama, yaitu aspek fisiologis (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah).

- a. Aspek fisiologis meliputi kondisi fisik peserta didik, seperti fungsi pendengaran dan penglihatan, kebugaran organ tubuh,

- kesehatan anggota badan, serta keadaan tubuh secara umum. Kondisi fisik yang prima dapat meningkatkan konsentrasi, stamina, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, kondisi tubuh yang lemah atau adanya gangguan kesehatan dapat menghambat kemampuan peserta didik untuk menyerap materi pelajaran.
- b. Aspek psikologis mencakup hal-hal yang berkaitan dengan kondisi mental dan emosional peserta didik, seperti tingkat kesadaran, perhatian, minat, motivasi, sikap terhadap pelajaran, dan kemampuan kognitif. Misalnya, peserta didik yang memiliki minat dan perhatian tinggi terhadap pelajaran cenderung lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berpeluang lebih besar mencapai hasil belajar yang optimal.
2. Faktor Eksternal adalah segala hal di luar diri peserta didik yang turut memengaruhi hasil belajar mereka. Faktor ini juga terdiri dari dua aspek utama, yaitu aspek sosial dan aspek non sosial.
 - a) Aspek sosial mencakup lingkungan keluarga, hubungan dengan pendidik, serta interaksi dengan teman sebaya. Dukungan keluarga dalam bentuk perhatian, bimbingan, dan motivasi memiliki peran penting dalam meningkatkan semangat belajar. Hubungan yang positif antara peserta didik dengan pendidik dan teman sekelas juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.
 - b) Aspek nonsosial berkaitan dengan kondisi fisik tempat belajar, seperti gedung sekolah, tata letak ruang kelas, pencahayaan, ventilasi udara, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan seperti buku, alat peraga, dan teknologi pembelajaran. Fasilitas yang lengkap dan lingkungan belajar yang nyaman akan menunjang proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (kondisi fisik, psikologis, minat, motivasi, dan bakat) serta faktor eksternal (dukungan keluarga, lingkungan sosial, dan sarana prasarana). Kedua faktor tersebut saling berhubungan dan menentukan tinggi rendahnya capaian hasil belajar peserta didik.

c. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Suparlan (2021) Jenis-jenis Hasil belajar terbagi dalam beberapa jenis (domain) diantaranya Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik:

1. Domain kognitif *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehesion* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh, *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan,menuntunkan hubungan), *Syntesii* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
2. Domain afektif adalah *recieving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *charecterazation* (karakteristik).
3. Domain psikomotorik meliputi *initiatoty*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Macam-macam hasil belajar menurut Yulianto, (2021) yaitu:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu ranah mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari ranah mengategorisasi, ranah analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
2. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri yang meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
3. Keterampilan motorik yaitu ranah serangkaian melakukan gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
4. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut berupa kemampuan menginternalisasikan dan eksternalisasi nilai-nilai.

Menurut Horward Kingsley dalam Juniati dan Widianana (2017) membagi tiga macam hasil belajar yaitu: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta keterampilan peserta didik sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah pernyataan tentang perilaku atau kemampuan yang dapat diamati dan diukur sebagai tanda bahwa peserta didik telah menguasai suatu kompetensi dasar. Menurut pendapat Bloom dalam Ricardo dan Meilani (2017) indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah ini digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi selama proses pembelajaran.

1. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir. Ranah ini dibagi menjadi enam tahapan yang dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kognitif dasar dan tingkat tinggi. Tingkat dasar yaitu mengingat dan memahami, menerapkan, Sedangkan kognitif Tingkat tinggi yaitu menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan secara bertahap dapat disimbolkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, C6.
2. Ranah afektif mencakup sikap, minat, dan perilaku peserta didik dalam belajar, seperti menghargai teman dan menunjukkan semangat belajar.
3. Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan, seperti menulis, menggambar, atau melakukan kegiatan fisik lainnya.

Selanjutnya Menurut Muhibbin dalam Yulianto (2021) menuliskan indikator hasil belajar peserta didik diantaranya:

1. Ranah Kognitif
Terdapat beberapa indikator dalam ranah ini yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, dan menganalisa. Setiap indikator memiliki kata kerja operasional yang berbeda-beda di antaranya: Ingatan, menerapkan, menganalisa.
2. Ranah afektif mencakup beberapa indikator yaitu, penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan.

3. Ranah psikomotorik, mencakup beberapa indikator yaitu, keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menggunakan indikator hasil belajar pada ranah kognitif menurut Bloom ranah ini dibagi menjadi enam tahapan yang dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kognitif dasar dan tingkat tinggi. Tingkat dasar yaitu mengingat dan memahami, menerapkan, sedangkan kognitif Tingkat tinggi yaitu menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan secara bertahap dapat disimbolkan dengan C1,C2,C3,C4,C5,C6. Penulis menggunakan indikator hasil belajar yaitu C4,C5,C6 karena penulis melakukan penelitian di kelas tinggi yaitu kelas IV.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Proses pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Nurgiansah (2021) Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perpendidikan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral.

Menurut Suharjono dan Fitriyah (2024) Pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang mendorong mereka untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis sebab dan dampaknya, serta menentukan solusi secara logis dan bertanggung jawab.

Menurut Susanti dkk., (2025) Pembelajaran Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami serta menjalankan hak dan kewajibannya sesuai Pancasila dan UUD 1945. Tujuannya adalah mempersiapkan generasi muda yang berpengetahuan, terampil, berkarakter, serta mampu menghayati nilai-nilai penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menekankan pemahaman teori, tetapi juga tercermin dalam sikap dan perilaku nyata peserta didik sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah proses pendidikan nilai dan moral yang menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, dengan tujuan membentuk warga negara cerdas, terampil, berkarakter, serta mampu mengamalkan hak dan kewajibannya yang tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, berakhlak mulia, cinta tanah air, serta memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sistem Pendidikan Nasional tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah:

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuannya adalah membentuk kepribadian Pancasila, yaitu manusia yang menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Menurut Telaumbanua (2019) tujuan Pendidikan Pancasila adalah diharapkan mampu memberikan kemudahan belajar peserta didik dalam menginternalisasikan moral Pancasila dan pengetahuan kewarganegaraan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional, yang diwujudkan dalam integritas pribadi dan perilaku sehari-hari.

Menurut Triana dkk., (2023) tujuan dari Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut:

1. Memiliki keimanan serta ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Memiliki sikap kemanusiaan yang adil juga beradab kepada orang lain dengan selalu memiliki sikap tenggang rasa di tengah kemajemukan bangsa.
3. Menciptakan persatuan bangsa dengan tidak bertindak anarkis yang dapat menjadi penyebab lunturnya Bhinneka Tunggal Ika ditengah masyarakat yang memiliki keberagaman kebudayaan.
4. Menciptakan sikap kerakyatan yang mendahulukan kepentingan umum dan mengutamakan musyawarah untuk mencapai keadaan yang mufakat.
5. Memberikan dukungan sebagai cara menciptakan keadaan yang berkeadilan sosial.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah dapat membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cinta tanah air, demokratis, bertanggung jawab, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk mewujudkan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang adil, bersatu, dan beradab.

c. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik yang menjadi gambaran umum serta cirinya. Menurut Santosa dan Zaenuri (2022) karakteristik pembelajaran pendidikan pancasila yaitu:

1. Berbasis pada konsep, nilai, moral, dan norma untuk membentuk karakter peserta didik, berlandaskan Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI sebagai inti materi.
2. Bertujuan membentuk warga negara yang bertanggung jawab, dan taat hukum.
3. Menekankan pada pengembangan kecakapan kewarganegaraan (kemampuan sosial, sikap demokratis, kepedulian, dan kesadaran hukum).

Adapun karakteristik menurut Bukoting (2023) yaitu mengedepankan integrasi nilai-nilai karakter (jujur, tanggung jawab, peduli, toleran, disiplin, religius, nasionalis) ke dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kewarganegaraan dengan tujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, baik, dan beretika.

Selain itu menurut pendapat Andriani dkk., (2024) Karakteristik pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menekankan pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran PKn tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap positif peserta didik terhadap diri sendiri, orang lain, serta lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran ini berorientasi pada penanaman nilai moral dan etika yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, serta menghargai perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik yang menekankan pembentukan karakter dan kewarganegaraan peserta didik melalui pengembangan nilai-nilai moral, norma, dan hukum, serta kecakapan sosial dan sikap demokratis, dengan tujuan menghasilkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, beretika, dan berperilaku sesuai Pancasila, UUD 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan NKRI.

5. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka sistematis sebagai pedoman merancang dan melaksanakan pembelajaran agar tujuan tercapai. Menurut Asrini (2021) model pembelajaran adalah suatu pola yang berfungsi sebagai acuan dalam merencanakan proses belajar, sehingga pendidik dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, serta kemampuan mengekspresikan ide.

Pendapat lain, Joyce dan Weil dalam Khoerunnisa dan Aqwal (2020) bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Selanjutnya, menurut Rosmala (2018) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Model pembelajaran digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang dirancang secara sistematis sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran, sehingga pendidik dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, cara berpikir, serta mengekspresikan ide, guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Macam-macam Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Menurut Hadiat (2024) ada berbagai macam model pembelajaran kurikulum merdeka antara lain:

1. Cooperative Learning

Merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Dalam model ini, setiap anggota kelompok bertanggung jawab tidak hanya atas tugasnya sendiri, tetapi juga membantu anggota lain dalam memahami materi. Hal ini melatih keterampilan sosial, komunikasi, dan tanggung jawab individu dalam tim.

2. Problem Based Learning (PBL)

Adalah model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah kontekstual atau nyata yang dihadapi peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi, sekaligus mengembangkan kemampuan analisis, kerjasama, dan kemandirian dalam belajar.

3. Project Based Learning (PJBL)

Merupakan pengembangan dari PBL dengan penekanan pada pembuatan produk atau hasil nyata dari proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menyelesaikan masalah, tetapi juga merancang, mengimplementasikan, dan menyajikan hasil dalam bentuk proyek yang bermakna dan aplikatif terhadap kehidupan nyata.

4. Inquiry Based Learning

Model ini menekankan pada proses penyelidikan ilmiah yang dilakukan oleh peserta didik secara sistematis. Peserta didik diajak untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Pendekatan ini melatih

kemampuan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, serta kemandirian dalam membangun pengetahuan.

5. *Discovery Learning*

Merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri konsep, prinsip, atau informasi melalui pengalaman belajar langsung. Dengan mengeksplorasi, mengamati, dan menganalisis, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi yang dipelajari.

Pendapat lain, Nafisah dan Muaddab (2023) macam-macam model pembelajaran yang dibahas dalam buku ini adalah sebagai berikut:

1. *Blended Learning*
2. *Flipped Classroom*
3. *Project-Based Learning* (PjBL)
4. *Problem-Based Learning* (PBL)
5. *E-Learning*
6. *Discovery Learning*
7. *Inquiry Learning* (termasuk *Guided Inquiry & Open Inquiry*)
8. *Cooperative Learning*
9. *Think Pair Share* (TPS)
10. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
11. *Concept Learning*
12. *Collaborative Learning*

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Model ini membantu peserta didik untuk menemukan sendiri konsep, prinsip, maupun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung, seperti mengamati, mengeksplorasi, dan menganalisis. Dengan demikian, peserta didik lebih aktif, mandiri, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi yang dipelajari.

6. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses menemukan sendiri konsep atau prinsip oleh peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Rahmayani dkk., (2019) model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif dalam menemukan, memecahkan suatu permasalahan melalui bimbingan dari pendidik peserta didik akan di arahkan mencari suatu informasi, mengolah, dan membahasnya kedalam kelompok masing-masing.

Menurut Fithriyah dkk., (2021) *discovery learning* adalah konsep serta prinsip untuk melibatkan peserta didik secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dinilai mampu meningkatkan kemandirian serta hasil belajar peserta didik. Kemandirian belajar pada peserta didik memiliki kriteria sebagai berikut, yaitu: percaya diri, sanggup bekerja sendiri, mempunyai rasa tanggung jawab, keinginan untuk maju, disiplin, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Elvadola dkk., (2022) bahwa *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif, sehingga pendidik dapat mengubah pembelajaran yang awalnya berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu pendekatan yang menekankan keaktifan peserta didik dalam menemukan konsep atau prinsip melalui proses pemecahan masalah. Model ini tidak hanya

mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, tetapi juga menumbuhkan kemandirian belajar seperti percaya diri, tanggung jawab, dan disiplin, serta mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik sehingga lebih aktif, kreatif, dan mampu meningkatkan hasil belajar.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa tahapan atau langkah-langkah. Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran ini menurut Widagdo dan Supriyanto dalam Nababan dkk., (2023) adalah sebagai berikut:

1. Orientasi
Merupakan langkah awal yang dilakukan dalam memulai pembelajaran dengan membuka pembelajaran dengan bernyanyi dan berdoa, menjelaskan topik pembelajaran, memberitahu peserta didik tujuan belajar yang telah ditetapkan, dan juga hasil belajar yang diharapkan.
2. Menjelaskan pokok kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan. Peserta didik dituntun dalam merumuskan masalah hingga pada membuat kesimpulan
3. Menjelaskan perlunya materi ajar serta kegiatan belajar itu dilakukan.

Menurut Aldan Aldiyansyah dkk., (2024) langkah-langkah dalam model pembelajaran *discovery learning* antara lain:

1. *Stimulation*
2. *Problem statement*
3. *Data collection*
4. *Data processing*
5. *Verification*
6. *Generalization*
7. Penilaian

Menurut Dr. Syamsidah dkk., (2022) *sintaks* pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)
Peserta didik dihadapkan pada suatu persoalan atau kondisi yang menimbulkan rasa ingin tahu. Pendidik memberikan pertanyaan, pernyataan bermasalah, atau aktivitas lain untuk merangsang peserta didik berpikir.
2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)
Peserta didik mengidentifikasi masalah, kemudian merumuskan hipotesis atau jawaban sementara atas masalah yang ditemukan.
3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)
Peserta didik mencari informasi sebanyak-banyaknya melalui membaca, observasi, eksperimen, wawancara, atau sumber lain untuk membuktikan hipotesis.
4. *Data Processing* (Pengolahan Data)
Data yang sudah terkumpul diolah, dikategorikan, dianalisis, ditafsirkan, dan disajikan sehingga menghasilkan temuan baru.
5. *Verification* (Pembuktian)
Peserta didik membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dengan membandingkan hasil pengolahan data terhadap dugaan sementara.
6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan)
Peserta didik menarik kesimpulan berupa prinsip umum atau konsep yang berlaku untuk permasalahan sejenis.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang sudah di paparkan maka, dapat di simpulkan bahwa Langkah-langkah yang dapat di gunakan dalam peneliti ini adalah Langkah-langkah yang di kemukakan Syamsidah dkk., (2022) oleh *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan).

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* dalam mengimplementasikan memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Mukaramah dkk., (2020) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning* antara lain:

1. Kelebihan *discovery learning*:
 - 1) Meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik.

- 2) Pengetahuan yang diperoleh lebih mendalam dan mudah diingat.
- 3) Menumbuhkan rasa senang dan semangat menyelidiki.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar sesuai kecepatannya sendiri.
- 5) Mendorong peserta didik aktif dan mandiri dalam belajar.
- 6) Meningkatkan rasa percaya diri dan kerja sama.
- 7) Berpusat pada peserta didik, pendidik dan peserta didik sama-sama aktif.
- 8) Mengurangi keraguan karena diarahkan pada kebenaran yang pasti.
- 9) Membantu pemahaman konsep dan ide dasar.
- 10) Mengembangkan daya ingat dan kemampuan transfer ilmu.

2. Kekurangan *discovery learning*:

- 1) Kurang cocok untuk peserta didik dengan hambatan akademik atau kesulitan berpikir konseptual.
- 2) Tidak efisien untuk kelas besar karena butuh waktu lama.
- 3) Sulit diterapkan jika pendidik dan peserta didik terbiasa dengan metode lama.
- 4) Lebih fokus pada pemahaman konsep, kurang pada keterampilan dan aspek emosional.

Pendapat lain, menurut Sartono (2019) kelebihan model *discovery learning* adalah melatih kemandirian, kemampuan bernalar, serta keaktifan peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah. Adapun kekurangannya yaitu memerlukan waktu lebih lama karena mengubah kebiasaan belajar, namun hal ini dapat diatasi melalui perencanaan pembelajaran yang terstruktur, pemberian fasilitas penemuan, serta penguatan pengetahuan awal siswa agar pembelajaran lebih optimal.

Selanjutnya, menurut Sekarsari dkk., (2023) model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan, antara lain dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik, memberi kesempatan untuk berkembang sesuai potensi, membuat pembelajaran lebih aktif dan bervariasi, memperkuat pendirian, serta menimbulkan kepuasan ketika berhasil

memecahkan masalah. Namun, dalam penerapannya juga terdapat kekurangan, seperti munculnya kesalah pahaman antara pendidik dan peserta didik, kurangnya konsentrasi, serta perilaku peserta didik yang tidak fokus sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk memecahkan masalah. Kendala tersebut dapat diatasi guru dengan memberikan pemahaman, menegur peserta didik yang bertindak semaunya, serta menjadikannya sebagai evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *discovery learning* adalah mampu meningkatkan kognitif, kemandirian, rasa percaya diri, dan keaktifan peserta didik, serta membuat pembelajaran lebih bermakna dan sesuai potensi. Sementara itu, kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama, tidak selalu sesuai bagi peserta didik dengan hambatan akademik, serta berpotensi menimbulkan kebingungan jika tidak dibimbing dengan baik. Namun, kelemahan tersebut dapat diminimalisasi melalui perencanaan pembelajaran yang terstruktur, pemberian bimbingan, serta evaluasi berkelanjutan dari pendidik.

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk benda, teknologi, atau metode yang berfungsi memperjelas makna materi pelajaran. Menurut Saleh dkk., (2023) media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Menurut Ikhsan, (2022) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat berupa media visual, audio, audiovisual, maupun media berbasis teknologi digital. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu memperjelas makna pesan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Pendapat lain, menurut Sartono (2019) Media pembelajaran merupakan bagian penting yang memengaruhi mutu pelaksanaan pendidikan. Pemilihan serta penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, jika dipadukan dengan metode pembelajaran yang relevan, dapat meningkatkan kualitas proses pendidikan secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat para ahli maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, baik berupa benda, teknologi, maupun metode yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Media ini berfungsi memperjelas makna materi, merangsang pikiran dan minat belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat jenis-jenis dalam media pembelajaran Menurut Silahuddin (2022) ada empat jenis media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Selain itu, menurut Dwi dkk., (2021) jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu:

1. Dilihat dari sifatnya: terdiri atas media audio (radio, rekaman suara), media visual (gambar, foto, bagan, grafik, slide), dan media audiovisual (televisi, film, video).
2. Dilihat dari jangkauannya: ada media yang berjangkauan luas seperti radio dan televisi, serta media yang berjangkauan terbatas seperti tape recorder, film slide, dan video rekaman.
3. Dilihat dari pemakaiannya: meliputi media nonproyeksi yang mudah digunakan seperti gambar, foto, radio, televisi, dan media proyeksi yang memerlukan alat bantu seperti proyektor film, slide projector, OHP, dan LCD proyektor.

Secara umum, menurut Lubis dkk., (2025) media pembelajaran dapat dibagi menjadi enam sebagai berikut:

1. Media Cetak
2. Media Visual
3. Media Audio
4. Media Audio-visual
5. Media Berbasis Teknologi/Komputer
6. Media Benda Nyata atau Tiruan

Berdasarkan pendapat para ahli maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk, sifat, jangkauan, maupun penggunaannya. Secara umum, media pembelajaran mencakup media cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, media berbasis teknologi/komputer, serta media berupa benda nyata atau tiruan. Keberagaman jenis media ini memungkinkan pendidik untuk memilih dan memanfaatkannya sesuai dengan tujuan, materi, dan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih efektif.

8. Media Pembelajaran *Prezi* (Presentasi Berbasis Internet)

a. Pengertian Media Pembelajaran *prezi*

prezi adalah sebuah *platform* presentasi berbasis internet yang memungkinkan peserta didik untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif, menarik. Menurut Lubis dkk., (2025) *prezi* adalah media pembelajaran berbasis internet yang menggunakan fitur *Zooming User*

Interface (ZUI) yaitu kemampuan untuk memperbesar dan memperkecil bagian tampilan presentasi *prezi* dapat digunakan untuk membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih visual dan interaktif serta memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, termasuk pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Menurut Mulyadi dkk., (2023) *prezi* dapat digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*, seperti presentasi terstruktur yang merupakan contoh presentasi linier, atau peta pikiran yang merupakan contoh presentasi non linier. Menurut Saputri dan Rofiki (2024) *prezi* adalah salah satu media presentasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan, namun belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Aplikasi ini memiliki fungsi yang hampir sama dengan *Power Point* dalam pembuatan presentasi, namun menawarkan tampilan yang lebih interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *prezi* adalah media pembelajaran berbasis internet dengan fitur *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pembuatan presentasi linier maupun non-linier. *prezi* memiliki fungsi serupa dengan *Power Point*, namun tampil lebih interaktif, membantu pendidik menyampaikan materi secara visual, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *prezi*

Pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dibantu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang di pakai yaitu media *prezi*. Menurut Mulyadi dkk., (2023) terdapat kelebihan dan kekurangan dalam media *prezi*

1. Kelebihan *prezi*
 - a. Menarik dan interaktif
 - b. Meningkatkan motivasi belajar
 - c. Materi lebih terorganisir
 - d. Multifungsi
 - e. Mudah dibagikan
 - f. Tampilan dinamis
2. Kekurangan *prezi*
 - a. Butuh koneksi internet
 - b. Sulit untuk konten tertentu
 - c. Harus memiliki akun
 - d. Fitur lanjutan berbayar
 - e. Perlu keterampilan khusus

Menurut Nirfayanti dan Syamsuriyawati (2019) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media *prezi* adalah sebagai berikut:

1. Template dan tema lebih bervariasi.
2. Banyak pilihan tema menarik yang dapat dipilih secara daring.
3. Menggunakan ZUI (*Zooming User Interface*) sehingga presentasi lebih menarik.
4. Mudah digunakan karena *toolbar* tidak banyak.
5. Dapat berbagi hasil presentasi di akun *prezi*.

Sedangkan kekurangan *prezi* antara lain:

1. Instalasi membutuhkan koneksi internet.
2. Pengguna harus memiliki akun sendiri.
3. Karena menggunakan ZUI, tampilan bisa terlihat monoton.
4. Jika digunakan dalam jangka panjang dengan fitur lengkap, berbayar.

Kelebihan dan kekurangan media *prezi* menurut Nasution dan Siregar (2019) adalah sebagai berikut:

Kelebihan *prezi*

1. Menyajikan tulisan, gambar, video, audio, dan animasi yang membuat pembelajaran lebih menarik dan dramatis.
2. Dilengkapi dengan *Zooming User Interface* (ZUI) yang membuat presentasi lebih dinamis (bisa diperbesar, diperkecil, dan diputar 360°).
3. Dapat digunakan secara linier (terstruktur) maupun non-linier (*mind map*)
4. Mendukung berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik).

5. Memberikan pengalaman belajar yang membekas, sehingga meningkatkan daya ingat mahasiswa.
6. Dapat digunakan offline melalui *prezi* Desktop, selain online.
7. Mendukung penyisipan file lain seperti *Flash*, *PowerPoint*, PDF, atau video YouTube.

Kekurangan *prezi*

1. Membutuhkan kapasitas memori cukup besar (minimal 1 GB).
2. Proses desain dan penyusunan presentasi menuntut kreativitas tinggi agar hasilnya menarik.
3. Awalnya hanya bisa digunakan secara online, sehingga tergantung koneksi internet.

c. Prosedur Penyusunan Media *prezi*

Dalam penyusunan media *prezi*, proses ini memegang peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Menurut Sugama dkk., (2024) terdapat langkah-langkah membuat presentasi menggunakan media *prezi* yaitu sebagai berikut:

1. Buka situs *prezi* di *prezi.com*, lalu klik *Get started* atau *Sign up* untuk membuat akun baru.
2. Pilih template yang disediakan atau mulai dengan presentasi kosong.
3. Tambahkan teks, gambar, video, dan multimedia lain ke kanvas dengan klik area kosong lalu gunakan menu media.
4. Gunakan efek transisi dan zoom agar tampilan lebih dinamis.
5. Simpan presentasi secara berkala dengan klik tombol *Save*.
6. Gunakan fitur pratinjau untuk memastikan presentasi berjalan baik.
7. Saat presentasi, gunakan *mouse* atau navigasi untuk berpindah antar-elemen.
8. Presentasi dapat diunduh sebagai file atau dibagikan secara online melalui tautan.

Langkah-langkah dalam penyusunan media *prezi* menurut Ardini dan Sumardi (2022) adalah sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)
Mengidentifikasi potensi awal, kebutuhan, serta urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi*.
2. *Design* (Perancangan)

Membuat rancangan produk/mediannya, termasuk *storyboard*, tampilan menu, materi, dan desain interaktif.

3. *Develop* (Pengembangan)

Mengembangkan produk berdasarkan desain, melakukan validasi ahli materi dan ahli media, serta revisi sesuai masukan.

4. *Dissemination* (Penyebaran)

Menyebarkan atau mendistribusikan produk akhir, misalnya dalam bentuk CD/DVD atau berbasis online agar dapat digunakan secara luas.

Menurut Pratiwi (2021) langkah-langkah atau prosedur dalam penyusunan media *prezi* antara lain:

1. Analisis kebutuhan dan permasalahan

Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta hambatan yang terjadi di kelas, sehingga diketahui alasan penggunaan media *prezi* sebagai solusi untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik.

2. Pengumpulan bahan dan referensi

Peneliti mengumpulkan berbagai sumber seperti buku, artikel, jurnal, gambar, maupun video yang relevan dengan materi pembelajaran sebagai dasar penyusunan isi media.

3. Perancangan dan pembuatan media *prezi*

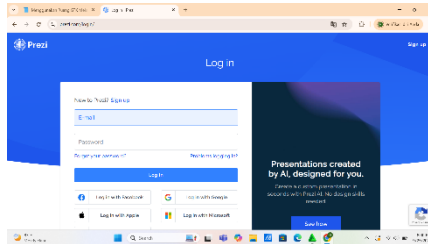
Media dirancang menggunakan template yang menarik, kemudian materi disusun dalam kanvas *prezi* dengan memanfaatkan fitur seperti zoom in dan zoom out. Isi media dapat berupa teks, gambar, dan video, serta disesuaikan agar dapat digunakan secara online maupun offline.

5. Uji kelayakan atau validasi media

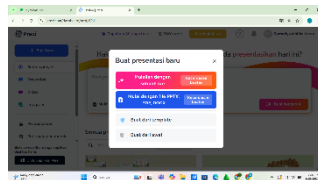
Media yang telah dibuat kemudian dinilai oleh para ahli, seperti ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Perbaiki atau revisi produk.

Berdasarkan pendapat di atas, adapun Langkah-langkah membuat presentasi menggunakan media *prezi* sebagai berikut:

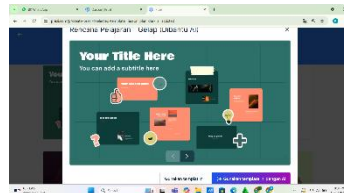
1. Buka situs <https://prezi.com/login/> lalu klik Get started atau Sign up untuk membuat akun baru.



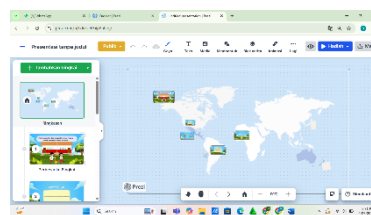
2. Mulai membuat presentasi baru



3. Pilih opsi pembuatan yang disajikan beberapa pilihan yaitu buat dengan AI, buat dari template, konversi power point



4. Edit dan kembangkan presentasi, seperti tambahkan gambar, video dari you tube, atau bahkan file pdf



5. Setelah selesai klik tombol *present* atau presentasi



B. Penelitian Relevan

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Susanti dkk., (2025)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Flipbook* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa model *discovery learning* yang didukung media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Pusat.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun, terdapat perbedaan yaitu terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V, sedangkan penulis ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV. Perbedaan kedua adalah media pembelajaran yang digunakan, peneliti ini menggunakan media *flipbook*, sedangkan penulis menggunakan media *prezi* sebagai pendukung pembelajaran. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Metro Pusat, sementara penulis dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

2. Rahmayani dkk., (2019)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media Video terhadap Hasil Belajar” menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media video berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gemah.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar di sekolah dasar serta subjek penelitiannya sama sama di kelas IV. Namun, terdapat beberapa perbedaan yaitu, perbedaan pertama adalah media pembelajaran yang digunakan, penelitian ini menggunakan media Vidio, sedangkan penulis menggunakan media *prezi* sebagai pendukung pembelajaran. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian dilakukan di SD Negeri IV Gemah, sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

3. Yulianti dan Indra dkk., (2023)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Peserta Didik Kelas IV di SD Muhammadiyah 2 Waru” menunjukkan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa model *discovery learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar serta subjek penelitiannya sama sama di kelas IV. Namun, terdapat beberapa perbedaan yaitu, perbedaannya penelitian ini tidak menggunakan alat bantuan seperti media pembelajaran sedangkan penulis ini menggunakan

media *prezi* Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Waru, sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

4. Natalisa dkk., (2025)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Pop Up Book* terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar”. Hasil menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media *pop up book* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *pop up book* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Metro Selatan.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar di sekolah dasar serta subjek penelitiannya sama sama di kelas IV. Namun, terdapat beberapa perbedaan yaitu, perbedaan yang pertama penelitian ini menggunakan mata Pelajaran IPS, sedangkan penulis menggunakan mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, perbedaan yang kedua penelitian ini menggunakan media *pop up book* sedangkan pada penulis menggunakan media *prezi*.

5. Faini dkk., (2023)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Implementasi Media *prezi* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas II SD” menunjukkan bahwa hasil analisis koefisien korelasi dan uji-t memberikan bukti adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *prezi* dan hasil belajar peserta didik. Pada hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 6,188 lebih besar dari ttabel sebesar 1,706, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian,

media *prezi* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kesamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media *prezi* terhadap hasil Pendidikan pancasila di sekolah dasar. Namun, terdapat beberapa perbedaan yaitu, perbedaannya di penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran Selain itu, pada subjek penelitian, penelitian ini di kelas II sedangkan penulis di kelas IV serta lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian dilakukan di SD Negeri 3 Krapyak, sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

6. Lubis dkk., (2025) Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *prezi* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VB SD Negeri Binjai Kota”. Hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *prezi* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kesamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media *prezi* terhadap hasil Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun, terdapat beberapa perbedaan yaitu, perbedaannya di penelitian ini tidak menggunakan model pembelajaran Selain itu, pada subjek penelitian, penelitian ini di kelas V sedangkan pada penulis di kelas IV, serta lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian sebelumnya dilakukan di SD Negeri Binjai Kota , sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

7. Ibrohim dkk., (2020)
 Penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan” oleh Didi Junaedi menunjukkan bahwa model

pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 58,68 pada tahap awal, menjadi 68,42 pada siklus I, dan naik signifikan menjadi 82,36 pada siklus II. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis tindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik, khususnya pada materi "Nilai Juang dalam Proses Perumusan Pancasila" di kelas VI SD Negeri 2 Girinata.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Namun, terdapat yaitu, perbedaan yang pertama penelitian ini kelas VI sedangkan pada penulis ini kelas IV, serta lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Girinata, sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

8. Astri (2021) Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *prezi* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV UPTD SD Negeri 12 Tanah Tinggi ". Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *prezi* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji-t (*independent sample t-test*) terhadap data posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,00, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *prezi* dan yang tidak menggunakan. Dengan demikian, hipotesis diterima, yaitu media *prezi* berpengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di kelas IV UPTD SDN 12 Tanah Tinggi.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada media pembelajaran yaitu media *prezi* serta kelasnya yang sama sama di kelas IV. Namun, terdapat perbedaan yaitu, Perbedaan yang pertama tidak menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, kemudian perbedaan kedua pada penelitian ini mata pelajaran IPA sedangkan pada penulis menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian ini dilakukan di SD Negeri 12 Tanah Tinggi, sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

9. Suharjono dan Fitriyah (2024) Penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Kesimpulannya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SDN Kepatihan 05. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai dari pra-siklus 58 menjadi 85,5 pada siklus II, serta ketuntasan klasikal mencapai 90%. Dengan demikian, STAD efektif mendorong keaktifan dan kerja sama siswa sehingga hasil belajar lebih optimal.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada hasil belajar pendidikan pancasila. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan yang pertama penelitian ini kelas V sedangkan pada penulis di kelas IV, kemudian penelitian ini menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, sedangkan model pembelajaran yang digunakan penulis yaitu model pembelajaran *discovery learning* serta lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian sebelumnya dilakukan di SD Negeri Kepatihan 05, sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

10. Fithriyah dkk., (2021)

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas 4 SDN Ganting” menunjukkan bahwa model *discovery learning* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Meskipun kemandirian belajar tidak berpengaruh signifikan secara parsial, namun secara simultan keduanya memberikan kontribusi yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar di sekolah dasar dan sama sama kelas IV. Namun, terdapat beberapa perbedaan yaitu, perbedaan yang pertama penelitian ini tidak menggunakan alat bantu seperti media *prezi* atau berbasis teknologi, serta lokasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian ini dilakukan di SD N Ganting, sementara penulis ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat.

C. Kerangka Berpikir

Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang menarik dan mendorong keaktifan peserta didik, tidak hanya penyampaian satu arah dari pendidik. Salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar adalah melalui penggunaan model *discovery learning*. Penggunaan model *discovery learning* memerlukan bantuan bahan ajar seperti media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *prezi*. Media *prezi* merupakan alat belajar untuk menyampaikan materi dengan mudah sehingga dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *discovery learning* mencakup *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan). Sementara itu, langkah-langkah dalam penggunaan media *prezi* dapat dilakukan dengan menyajikan materi dalam bentuk presentasi interaktif, menampilkan poin-poin penting melalui tampilan visual yang dinamis, mengarahkan peserta didik untuk fokus pada materi.

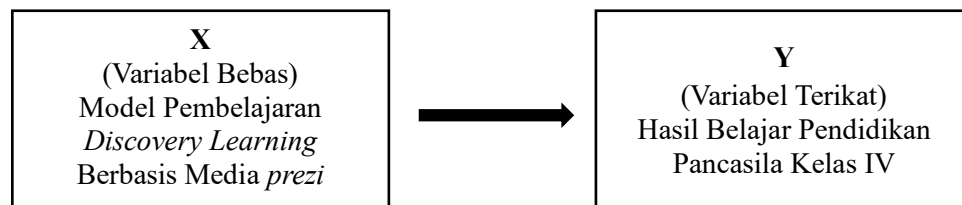
Adanya variabel yang akan diteliti yaitu variabel X model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* dan variabel Y hasil belajar pendidikan pancasila, maka berpacu pada indikator hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

Model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* membiasakan peserta didik untuk belajar secara aktif, mandiri, dan eksploratif, karena mereka dituntut untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui proses pencarian informasi dan observasi. Model ini sejalan dengan teori Jerome Bruner yang menekankan bahwa belajar terbaik terjadi ketika peserta didik terlibat langsung dalam proses penemuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Hal ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang memandang pengetahuan sebagai peserta didik yang aktif melalui pengalaman dan keterlibatan langsung dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penerapan model *discovery learning* berperan penting karena mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta hasil belajar peserta didik. Penggunaan media yang variatif,

salah satunya adalah *prezi*, semakin memperkuat efektivitas pembelajaran. Menurut Lubis dkk., (2025) *prezi* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang menggunakan fitur *Zooming User Interface* (ZUI), yaitu kemampuan memperbesar dan memperkecil bagian tampilan presentasi. Fitur ini membantu pendidik menyajikan materi secara lebih visual, interaktif, dan menarik, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, model *discovery learning* berbasis media *prezi* dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, maka digunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X : Model Pembelajaran *discovery learning* Berbasis Media *prezi*

Y : Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV

➡ : Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah hasil dari penelitian di kelas IVA dan IVB SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026.

III. METODE PENELITIAN

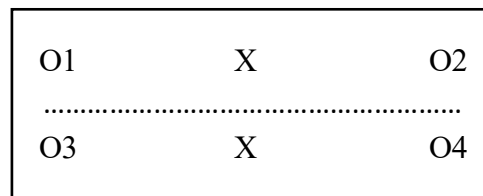
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*, karena memungkinkan analisis hubungan antar variabel secara objektif melalui data numerik, serta mempertimbangkan kesulitan dalam memperoleh kelompok kontrol yang sepenuhnya acak. Menurut Sugiono (2019) *desain quasi experiment* memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun penempatannya tidak dilakukan secara acak (*random*). Hal ini menyebabkan adanya kemungkinan pengaruh dari variabel luar yang tidak dapat sepenuhnya dikendalikan. Desain ini dinilai lebih baik dibandingkan *pre-experimental design*, karena mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Dengan menggunakan desain *quasi experiment*, peneliti tetap dapat melakukan perbandingan antara kelompok yang diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok yang tidak, untuk mengetahui efektivitas yang diberikan.

Penelitian ini berfokus pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* (X) serta hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group design*, yang melibatkan 2 kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi*, sementara kelompok kontrol tidak dapat perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi*.

terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar namun hanya menggunakan pembelajaran biasa.

Gambar desain penelitian *non-equivalent control group design* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

- O1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen (*pretest*)
- O2 : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen (*posttest*)
- X : Pemberian perlakuan
- O3 : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol (*pretest*)
- O4 : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol (*posttest*)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat, yang beralamatkan di Jl. Jendral Sudirman, Ganjarasri, Kec.Metro Barat, kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat Tahun ajaran 2025/2026 dan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan dengan Nomor: 6369/UN26.13/PN.01.00/2025, dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 22 Juli 2025.

3. Subjek penelitian ini adalah 47 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

C. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilaksanakan saat melaksanakan penelitian. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pra Penelitian

- a. Peneliti memperoleh surat izin observasi dari sekolah sebagai dasar pelaksanaan penelitian.
- b. Observasi awal dilakukan di SD Negeri 6 Metro Barat untuk memahami kondisi sekolah, jumlah kelas, peserta didik, serta mengidentifikasi sampel penelitian berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Bersama wali kelas IV A dan IV B, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru.
- d. Peneliti menemukan permasalahan yang relevan untuk dijadikan fokus penelitian.
- e. Peneliti menyusun kisi-kisi dan instrumen berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar.
- f. Instrumen diuji cobakan untuk menilai keakuratan dan kualitas soal.
- g. Hasil uji coba dianalisis untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrument yang akan di gunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*
- h. Peneliti menyusun modul ajar berbasis *discovery learning* dengan media *prezi* untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan awal.
- b. Menerapkan model *discovery learning* berbasis media *prezi* di kelas eksperimen, dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
- c. Melakukan *posttest* di kedua kelas untuk membandingkan hasil belajar peserta didik.

3. Tahap Akhir

- a. Melaksanakan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur kemampuan awal dan akhir peserta didik.
- b. Menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media roda putar di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan model tersebut.
- c. Membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang akan di teliti untuk penelitian. Sependapat dengan Sulistiyowati (2017) bahwa populasi merupakan keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat.

Tabel 2. Jumlah Populasi Peserta Didik

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Laki – Laki	Perempuan	
IV A	10	14	24
IV B	10	13	23
IV C	10	12	22
IV D	10	12	22
Jumlah	40	51	91

Sumber: Dokumentasi Sekolah SD N 6 Metro Barat

2. Sampel

Sampel adalah Sebagian dari populasi yang akan di teliti. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan

waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Peneliti ini menggunakan *teknik non probability sampling*. Menurut Khaidir Ali Fachreza dkk., (2024) *non probability sampling* adalah teknik pemilihan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap elemen populasi untuk terpilih sebagai bagian dari sampel. Dalam metode ini, pemilihan sampel tidak didasarkan pada prinsip probabilitas, yang berarti bahwa tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang dapat dihitung untuk menjadi sampel.

Tabel 3. Sampel Penelitian

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV A (Kelas Eksperimen)	10	14	24
IV B (Kelas Kontrol)	10	13	23
Total	20	27	47

Sumber: Dokumentasi Sekolah SD N 6 Metro Barat

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah peserta didik dari kelas IV A dan IV B. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi*. Sementara itu, kelas IV B sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *cooperative Learning*. Pemilihan kedua kelas ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas penggunaan model *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative Learning*.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diukur atau diamati memiliki berbagai nilai atau sifat yang berbeda beda, dan dapat memengaruhi hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen disebut juga dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan *model discovery learning* berbasis media *prezi* (X). Variabel penelitian ini akan memengaruhi hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik sekolah dasar.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen atau terikat disebut juga dengan sebab akibat dari variabel independent. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik (Y). Hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan *model discovery learning* berbasis media *prezi*.

F. Definisi Konseptuan dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual merupakan penjelasan mengenai makna variabel atau konsep yang diteliti secara teoritis, berdasarkan referensi teori atau literatur yang ada. Adapun definisi konseptual penelitian ini sebagai berikut:

a.) Model Pembelajaran *discovery learning* Berbasis Media *prezi*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan pada proses menemukan sendiri konsep atau prinsip oleh peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Model ini mendorong peserta didik untuk menggunakan seluruh kemampuannya dalam proses eksplorasi, pengamatan, pengumpulan data, serta penarikan kesimpulan guna membentuk pemahaman. Pendekatan ini berfokus pada

pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis masalah, menggali informasi, serta merumuskan solusi atau kesimpulan berdasarkan pemahaman yang diperoleh secara mandiri. Dalam penerapannya, untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik, penulis memanfaatkan media *prezi* sebagai alat bantu. *prezi* merupakan media presentasi yang menyajikan materi secara interaktif dan dinamis, sehingga mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep secara lebih visual dan mendalam. Media ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik, serta memudahkan peserta didik dalam mengeksplorasi informasi dan berinteraksi dengan materi yang di pelajari.

b.) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat penguasaan materi, kemandirian belajar, serta menjadi indikator keberhasilan pembelajaran sesuai standar kompetensi yang ditetapkan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai bagaimana cara mengukur atau mengamati suatu variabel dalam konteks penelitian.

a.) Model Pembelajaran *discovery learning* Berbasis Media *prezi*

Penerapan model *discovery learning* perlu disesuaikan dengan sintaks.

Adapun sintaks model pembelajaran *discovery learning* menurut

Syamsidah dkk., (2022) adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)
Peserta didik dihadapkan pada suatu persoalan atau kondisi yang menimbulkan rasa ingin tahu. Pendidik memberikan pertanyaan, pernyataan bermasalah, atau aktivitas lain untuk merangsang peserta didik berpikir.
2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)
Peserta didik mengidentifikasi masalah, kemudian merumuskan hipotesis atau jawaban sementara atas masalah yang ditemukan.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)
Peserta didik mencari informasi sebanyak-banyaknya melalui membaca, observasi, eksperimen, wawancara, atau sumber lain untuk membuktikan hipotesis.
4. *Data Processing* (Pengolahan Data)
Data yang sudah terkumpul diolah, dikategorikan, dianalisis, ditafsirkan, dan disajikan sehingga menghasilkan temuan baru.
5. *Verification* (Pembuktian)
Peserta didik membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dengan membandingkan hasil pengolahan data terhadap dugaan sementara.
6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan)
Peserta didik menarik kesimpulan berupa prinsip umum atau konsep yang berlaku untuk permasalahan sejenis.

Penerapan media pembelajaran yang digunakan yaitu media *prezi*. Adapun langkah-langkah penggunaan media *prezi* sebagai berikut :

1. Menyiapkan dan mengondisikan kelas agar pembelajaran berlangsung tertib dan interaktif.
2. Menyiapkan materi Keragaman Budaya dalam media *prezi* dalam pembelajaran.
3. Menyajikan stimulus awal melalui media *prezi* berupa gambar, video, atau permasalahan terkait keragaman budaya.
4. Peserta didik dibimbing untuk menemukan konsep melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan menyimpulkan dengan bantuan media *prezi*.

b.) Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas IV terhadap hasil belajar pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila dengan menggunakan metode wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Selain itu, penulis juga menganalisis nilai ulangan harian untuk memperkuat data mengenai tingkat pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan indikator hasil belajar kognitif tingkat tinggi, yaitu C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta), karena dilaksanakan di kelas tinggi, yakni kelas IV.

Pengukuran hasil belajar kognitif juga dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, guna memastikan

bahwa instrumen yang digunakan benar-benar dapat mengukur pemahaman peserta didik secara akurat.

G. Teknik Pengumpulan Data

Berikut ini adalah Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian:

1. Teknik Tes

Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, yang terdiri dari *pretest* yang diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, serta *posttest* yang dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran guna mengukur peningkatan hasil belajar. Menurut Mulatiningsih dan Rindrayani (2025) Tes merupakan Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, atau prestasi seseorang. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini berperan untuk mencari data hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat, kemudian melakukan penelitian untuk melihat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbasis media *prezi*.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung objek atau fenomena yang sedang diteliti.

Menurut Hasibuan dkk., (2023) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada di lapangan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Teknik ini memungkinkan penulis memperoleh informasi yang akurat dan mendalam mengenai fenomena yang diamati, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi atau perilaku yang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi

dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penilaian, kondisi sekolah, dan proses pembelajaran di SD Negeri 6 Metro Barat.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data tambahan berupa laporan kegiatan, foto-foto, yang berkaitan dengan topik penelitian. Menurut Hasan dkk., (2022) dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber. Selain itu pengertian dokumentasi merupakan upaya mencatat dan mengkategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto dan video. Untuk menampung informasi tersebut di butuhkan suatu tempat yang dapat menyimpan dokumen tersebut. Teknik ini di gunakan untuk mengumpulkan data nilai serta di gunakan dalam penelitian untuk memperoleh gambar atau foto selama kegiatan penelitian .

H. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat utama untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik serta hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis media *prezi*. Penggunaan instrumen penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena berfungsi untuk memvalidasi hasil yang diperoleh.

a. Instrumen Tes

Menurut Musfirah dan Rasyid (2025) instrumen tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Instrumen ini harus disusun secara sistematis sesuai dengan indikator pembelajaran agar dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai pencapaian kompetensi peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat

untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik serta hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis media *prezi*. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif dengan bentuk soal pilihan ganda. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen untuk memastikan validitas dan kelayakan soal yang digunakan.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Peserta didik mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan baik fisik (contoh: warna kulit, jenis rambut, dll) maupun non fisik (contoh: miskin, kaya, dll) orang di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu menghargai perbedaan karakteristik lingkungan sekitar, Peserta didik mampu menghargai kebinekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.	1. Peserta didik mampu menganalisis contoh-contoh keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di daerah di Indonesia.	C4	2,3,5,6,7,8,10,11,12,20,22,23,25	13
	2. Peserta didik dapat menilai pentingnya cara menghargai keberagaman suku dan budaya di Indonesia	C5	1,4,9,13,14,15,19	7
	3. Peserta didik mampu mengkategorikan tentang keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia	C6	16,17,18,21,24	5

Sumber: Penulis (2025)

b. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes merupakan teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes, salah satu jenisnya adalah observasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh penulis selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan mengamati peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model *discovery learning*

Sintaks Model <i>discovery learning</i>	Aktivitas Peserta Didik yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	Peserta didik merespons rangsangan awal berupa pertanyaan pemantik, atau media pembelajaran yang disajikan pendidik untuk membangkitkan rasa ingin tahu.	Observasi	Rubrik
<i>Problem Statemen</i> (Pertanyaan / Identifikasi Masalah)	Peserta didik mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan hipotesis dari pertanyaan/masalah	Observasi	Rubrik
<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	Peserta didik mencari informasi dari buku dan diskusi terkait penyelesaian masalah	Observasi	Rubrik
<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)	Peserta didik mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis data yang telah di peroleh.	Observasi	Rubrik
<i>Verivication</i> (Pembuktian)	Peserta didik membuktikan penemuan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui diskusi dan pembuktian jawaban atas permasalahan berdasarkan informasi yang telah dibaca.	Observasi	Rubrik

Sintaks Model <i>discovery learning</i>	Aktivitas Peserta Didik yang diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
<i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)	Peserta didik merumuskan kesimpulan	Observasi	Rubrik

Sumber: Penulis (2025)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Peserta Didik

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik merespons rangsangan awal berupa pertanyaan pemantik, atau media pembelajaran yang disajikan pendidik untuk membangkitkan rasa ingin tahu.	Peserta didik tidak mampu merespons rangsangan awal berupa pertanyaan pemantik, atau media pembelajaran yang disajikan pendidik untuk membangkitkan rasa ingin tahu.	Peserta didik cukup mampu merespons rangsangan awal berupa pertanyaan pemantik, atau media pembelajaran yang disajikan pendidik untuk membangkitkan rasa ingin tahu.	Peserta didik mampu merespons rangsangan awal berupa pertanyaan pemantik, atau media pembelajaran yang disajikan pendidik untuk membangkitkan rasa ingin tahu.	Peserta didik sangat mampu merespons rangsangan awal berupa pertanyaan pemantik, atau media pembelajaran yang disajikan pendidik untuk membangkitkan rasa ingin tahu.
Peserta didik mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan hipotesis dari pertanyaan/masalah	Peserta didik tidak mampu mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan hipotesis dari pertanyaan/masalah	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan hipotesis dari pertanyaan/masalah	Peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan hipotesis dari pertanyaan/masalah	Peserta didik sangat mampu mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan hipotesis dari pertanyaan/masalah
Peserta didik mencari informasi	Peserta didik tidak mampu mencari	Peserta didik cukup mampu	Peserta didik mampu mencari	Peserta didik sangat mampu

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
dari buku dan diskusi terkait penyelesaian masalah	informasi dari buku dan diskusi terkait penyelesaian masalah	mencari informasi dari buku dan diskusi terkait penyelesaian masalah	informasi dari buku dan diskusi terkait penyelesaian masalah	mencari informasi dari buku dan diskusi terkait penyelesaian masalah
Peserta didik mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis data yang telah di peroleh.	Peserta didik tidak mampu mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis data yang telah di peroleh.	Peserta didik cukup mampu mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis data yang telah di peroleh.	Peserta didik mampu mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis data yang telah di peroleh.	Peserta didik sangat mampu mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis data yang telah di peroleh.
Peserta didik membuktikan penemuan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui diskusi dan pembuktian jawaban atas permasalahan berdasarkan informasi	Peserta didik tidak mampu membuktikan penemuan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui diskusi dan pembuktian jawaban atas permasalahan berdasarkan informasi	Peserta didik cukup mampu membuktikan penemuan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui diskusi dan pembuktian jawaban atas permasalahan berdasarkan informasi	Peserta didik mampu membuktikan penemuan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui diskusi dan pembuktian jawaban atas permasalahan berdasarkan informasi	Peserta didik sangat mampu membuktikan penemuan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, serta melalui diskusi dan pembuktian jawaban atas permasalahan berdasarkan informasi

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
yang telah dibaca.	yang telah dibaca.	informasi yang telah dibaca.	yang telah dibaca.	informasi yang telah dibaca.
Peserta didik merumuskan kesimpulan	Peserta didik tidak mampu merumuskan kesimpulan	Peserta didik cukup mampu merumuskan kesimpulan	Peserta didik mampu merumuskan kesimpulan	Peserta didik sangat mampu merumuskan kesimpulan

Sumber: Penulis (2025)

1. Uji Prasyarat Instrumen

Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat pada tanggal 23 Oktober 2025. Uji instrumen dilaksanakan di kelas IV C dengan sampel sebanyak 22 peserta didik.

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2019) validitas adalah tingkat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan peneliti, sehingga data valid adalah data yang tidak memiliki perbedaan dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian. Uji validitas butir soal yang akan diuji berbentuk pilihan ganda. Penggunaan kisi-kisi instrumen memudahkan pengujian validitas sekaligus memungkinkan pelaksanaannya dilakukan secara sistematis. Pada penelitian ini, uji validitas menggunakan teknik product moment dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat variabel Y

Kaidah Keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

$r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid. Kaidah Keputusan: Jika

berarti valid, sebaliknya berarti tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen

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

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 8 berupa soal dalam bentuk pilihan jamak dengan jumlah responden 22 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan berjumlah 25 soal. Validitas instrumen dihitung dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2019*. Setelah melakukan perhitungan, maka di dapatkan 20 soal valid dan 5 soal tidak valid. Hasil hitung validitas dapat dilihat pada (lampiran 16 halaman 165)

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu metode yg di gunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian. Menurut Forester dkk., (2024) Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk mengukur kuesioner yang memiliki indikator dari suatu variabel. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, yaitu apakah alat yang digunakan dapat memberikan hasil yang sama secara konsisten ketika diuji berulang. Suatu alat ukur dikatakan reliabel apabila hasil yang diperoleh tetap konsisten pada setiap pengujian yang dilakukan berulang kali. Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini akan dilakukan dengan *Microsoft Office Excel 2019* dengan rumus *Alpha Cronbach*, adapun rumusnya yaitu:

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = jumlah varians nilai tiap item

a_1^2 = varians total

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Koefisien Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20- 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

No	Varian Butir
1	0.242
2	0.176
3	0.248
4	0.217
6	0.198
7	0.248
8	0.248
9	0.242
10	0.217
11	0.231
12	0.248
13	0.242
14	0.231
15	0.250
16	0.242
17	0.248
18	0.248
19	0.248
20	0.242
24	0.250
Σ Varian Butir	4.715
Varian Total	31.198
r 11	0.894
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 10 bahwa hasil uji reliabilitas didapat bahwa koefisien korelasi r_{11} sebesar 0,894 , sedangkan r tabel yaitu sebesar 0,423. Hal ini dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r$ tabel dengan interpretasi bahwa uji instrumen sangat reliabel. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 17 halaman 166)

c. Uji Daya Pembeda Soal

Uji Daya Pembeda Soal adalah proses untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan *Microsoft Office Excel 2019* dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

PA_{JB}^{BA} = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PA_{JB}^{BB} = Proporsi peserta bawah yang menjawab benar

Tabel 11. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

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

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 12. Hasil Uji Analisis Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
6	Lemah	1
3,8,9,11,14,15,18,19	Cukup	10
2,4,10,12,13,16,20,24	Baik	6
1,7,17	Sangat Baik	3

Sumber : Hasil Analisis Peneliti 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 12 dapat diketahui bahwa terdapat 1 butir soal dengan kategori lemah, 10 butir soal dengan kategori cukup, 6 soal dengan kategori baik dan 3 soal kategori sangat baik. (lampiran 18 halaman 167)

d. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan tingkat kesukaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu butir soal mudah atau sulit dikerjakan oleh peserta didik. Tingkat kesukaran dihitung berdasarkan proporsi peserta didik yang menjawab benar suatu butir soal, sehingga dapat dikategorikan ke dalam soal mudah, sedang, atau sukar. Peneliti melakukan pengujian Tingkat kesukaran dengan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

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

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 14. Hasil Uji Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
6,11	Sukar	2
1,3,4,7,8,9,10,12,13,14,15, 16,17,18,19,30,24	Sedang	17
2	Mudah	1

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 14 diketahui bahwa terdapat 2 soal dengan kategori sukar, 17 soal dengan kategori sedang, dan 1 soal dengan kategori mudah (lampiran 19 halaman 168)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

a. Analisis Data Hasil Belajar

Berikut ini adalah rumus yang di gunakan untuk menganalisi data hasil belajar sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai skor individu

R = Jumlah skor dari soal yang di jawab benar

N = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Tabel 15. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Presentase %	Kriteria
≥ 80	Baik sekali
70- 79	Baik
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang baik
≤ 50	Sangat kurang

Sumber: Santoso dkk (2023)

b. Analisis Data Aktivitas Belajar

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbasis media *prezi*, menggunakan lembar observasi.

Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$N_s = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan:

NS = Nilai soal

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Tabel 16. Kategori Nilai Aktivitas Hasil Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
> 80	Aktif sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
< 50	Kurang

Sumber: Santoso dkk., (2023)

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

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah menerima materi. Peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dalam

penelitian ini akan dilakukan dengan bantuan program SPSS 25 dengan rumus berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{(Skor\ ideal - Skor\ pretest)}$$

Tabel 17. Klasifikasi *N-Gain*

No	<i>N-Gain</i>	Tingkat Kesukaran
1.	> 0,7	Tinggi
2.	0,3 -0,7	Sedang
3.	< 0,3	Rendah

Sumber: Arisa dkk (2020)

J. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah Uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam suatu penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data maka peneliti menggunakan metode uji *Shapiro-wilk*. Menurut Zulkifli dkk., (2025) *Uji Shapiro-Wilk* adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data. Uji ini sangat efektif pada sampel kecil (< 50) dan mengukur kesesuaian data dengan distribusi normal. Hasil dari uji ini memberikan nilai p; jika p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditentukan (misalnya 0,05), hipotesis nol (bahwa data berdistribusi normal) ditolak. Uji ini terkenal karena sensitivitasnya dalam mendeteksi penyimpangan dari normalitas. Peneliti ini menggunakan uji normalitas data dengan bantuan *SPSS 25*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 25* dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan didapatkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai 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

nilai signifikansi (sig) pada based on mean $< \alpha = 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

K. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat tahun ajaran 2025/2026. Pengujian ini menggunakan metode regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 25. Menurut Muncarno (2017), regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan diperoleh nilai Fhitung yang akan ditafsirkan menggunakan kaidah pengujian. Kaidah pengujian regresi linier sederhana akan merujuk pada pendapat Muncarno, (2017) yang dilakukan dengan membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti signifikan, sedangkan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima yang berarti tidak signifikan, yang ditentukan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

b. Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah hasil dari penelitian di kelas IVA dan IVB SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV di SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan data hasil penelitian dari uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini juga dilihat dari hasil nilai *posttest* peserta didik lebih besar dari nilai *pretest* peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbasis media *prezi* , sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran , serta dapat terjalin kerja sama yang baik antara pendidik dan peserta didik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* sebagai salah satu variasi model pembelajaran agar peserta didik antusias serta termotivasi dalam belajar.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam penerapan model *discovery learning* berbasis media *prezi* dengan menyediakan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri 6 Metro Barat.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memahami pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *prezi* selain itu, penelitian ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut atau menerapkannya di lokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. 2022. Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Andriani, n., ninayanti, apdilon, & sari, t. p. 2024. pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bagi anak usia dasar: identifikasi karakteristik. <https://doi.org/10.61253/2mfqrd20>
- Aldan Aldiyansyah, Irvan Rahmatulloh, & Lintang Alviandini. 2024. Modifikasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Strategi Tugas Dan Paksa Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. *Student Research Journal*, 2(1), 73–82. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i1.960>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arikunto. 2016. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD). PT Rineka Cipta , Jakarta.
- Arisa, N., dan Hanif, M. K. 2020. Keefektifan Model Pembelajaran Novick terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>
- Asrini. 2021. Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2), 142–148. <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114>
- Astri, M. D. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *prezi* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Uptd Sdn 12 Tanah Tinggi. *Jurnal Handayani*, 12(2), 17. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.34178>
- Bukoting, S. 2023. 2389-Article Text-16301-1-10-20230802. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 3(2), 70–82. <https://doi.org/10.51878/educator.v3i2.2389>

- Damayanti, A. 2022. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dr. Syamsidah, M. P., Dr. Jusniar, M. P., Dra. Ratnawati. T, M. H., & Dr. Amir Muhiddin, M. S. 2022. Model *Discovery Learning*_ Full (1).pdf. In *Model Discovery Learning* (p. 76).
- Dwi, V., Endang, W., Surya, Y. F., & Rusdial, M. 2021. Learning Media, Indonesian Language Teaching. *Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272.
<http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah>
- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. 2022. Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.732>
- Faini, M. D. F. M. El, Munir, M. M., & Zumrotun, E. 2023. Pengaruh Implementasi Media *prezi* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas II SD. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(4), 301–306.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Fithriyah, R., Wibowo, S., & Octavia, R. U. 2021. Pengaruh Model *Discovery Learning* dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1907–1914.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.894>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. 2024. Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Gilang Eko Setyo Suharjono, & Chumi Zahroul Fitriyah. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 257–269.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.78492>
- Hadiat, H. 2024. Metode Pembelajaran Inovatif Kurikulum Merdeka: Integrasinya Dengan Keterampilan Abad-21. *TA'DIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 236–253. <https://doi.org/10.69768/jt.v2i2.49>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. 2023. Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- I Wayan Sugama, Gusti Ayu Agung Trisna Prameswari, & Dewa Ayu Dwita Respati. 2024. Penggunaan Media Aplikasi *prezi* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Peserta Didik SMKN 2 Denpasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(1), 265–276. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.323>
- Ibrohim, I., Mansyur, S., Syah, M., Ruswandi, U., Uin, P., Gunung, S., & Bandung, D. 2020. Jurnal Educatio FKIP UNMA. *Ejournal.Unma.Ac.Id*, 6(2), 548–560. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.594>
- IKHSAN, K. N. 2022. Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Juniati, N. W., & Widiani, I. W. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i1.10126>
- Khaidir Ali Fachreza, Mukhlis Harvian, Nasya Zahra, Muhammad Izzudin Islam, Muhammad Daffa, Miftahul Chair, & Mia Lasmi Wardiyah. 2024. Analisis Komparatif antara Probability dan Nonprobability dalam Penelitian Pemasaran. *Jurnal Pajak Dan Analisis Ekonomi Syariah*, 1(3), 108–120. <https://doi.org/10.61132/jpaes.v1i3.248>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. 2020. Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. 2021. Pemanfaatan Media Visual. *Akademika*, 10(02), h. 294. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35936>
- Lidi, M. W. 2019. Ragam Implementasi Materi Lokal melalui Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Pembelajaran sains. *Jurnal Dinamika Sains*, 3(1), 10–19. <https://doi.org/10.37478/optika.v3i1.109>
- Lubis, W. R., Siregar, W. M., Masri, L., Nasution, Y., Pembelajaran, M., Pancasila, P., *prezi*, W., & Belajar, H. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *prezi* Terhadap Hasil Pendidikan Pancasila. 5(3), 2789–2799. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3124>
- Masdul, M. 2018. Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.56338/iqra.v13i2.259>

- Meyniar Albina, & Krisna Bayu Pratama. 2025. Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Muamanah, H., & . S. 2020. Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 161. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1329>
- Mukaramah, M., Kustina, R., & Rismawati, R. 2020. Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning* Berbasis Audiovisual dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–9.
- Mulatiningsih, & Rindrayani, S. 2025. Penelitian merupakan proses sistematis yang melibatkan pengumpulan data untuk memahami, menganalisis, dan. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 7(2), 1–15.
- Mulyadi, R., Faturohman, N., & Nulhakim, L. 2023. Pengembangan Media *prezi* Video dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 174–188. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(1\).12563](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(1).12563)
- Musfirah, N., & Rasyid, A. 2025. Pengembangan Instrumen Hasil Penilaian Belajar Tes dan Non Tes. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12), 120–125.
- Muthmainnah, N. A., Sunarno, W., & Budiharti, R. 2023. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan *prezi* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Kolaborasi Pada Materi Alat Optik. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 13(2), 78. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v13i2.80679>
- Nababan, D., Bakara, A., & Sihite, C. E. H. 2023. Penerapan Strategi Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 769.
- Nafisah, K., & Muaddab, H. 2023. *Model-Model Pembelajaran Merdeka Belajar* (Issue January 2024).
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *prezi*. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Natalisa, M., Hariyanto, Khairani, F., & Sowiyah. 2025. Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 226–240.
- Nirfayanti, N., & Syamsuriyawati, S. 2019. Keefektifan Penerapan Media

- Pembelajaran *prezi* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 87–96. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v7i2.748>
- Nurgiansah, T. H. 2021. Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurkamiden, K., Ahmad, M., Cuga, C., & Ngiu, Z. 2024. Pengembangan Media Lumpia Pada Pembelajaran PPKn Di Kelas 2 SD Kota Tengah Kota Gorontalo. *Jambura Journal Civic Education*, 4(1). <https://doi.org/10.37905/jacedu.v4i1.25471>
- Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. 2024. Belajar dan Pembelajaran. In *Iain Pare* (Vol. 1, Issue 2024). <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pena Ardini, J., & Sumardi. 2022. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengembangan Media Interaktif Software *prezi* pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edu Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 258–266. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1609>
- Pratiwi, A. C. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *prezi* Pada Sub Kopetensi Perintingan Desain. *Jurnal Tata Rias*, 11(1), 33–44. <https://doi.org/10.21009/11.1.4.2009>
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Arief Budiman, M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>
- Ramli, R., & Damopolii, M. 2024. *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. 3(3).
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Santosa, S., & Zaenuri. 2022. Analisis Materi Pendidikan dan Kewarganegaraan

- (PKn) Di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1495–1504.
<https://media.neliti.com/media/publications/446795-none-b4b96896.pdf>
- Santoso, A., Sholikhah, O. H., dan Pudjiwati, S. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9408>
- Saputri, O. W., & Rofiki, I. 2024. Implementasi Model Learning Cycle 7E Berbantuan Media *prezi* Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(1)(April), 99–110. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. 2022. Belajar Dan Pembelajaran. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sartono, B. 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Lembar Kerja Siswa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Materi Fluida Pada Siswa Kelas Xi Mipa 3 Sma Negeri 1 Ngemplak Boyolali Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3, 52. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28510>
- 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>
- Silahuudin. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
<https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siregar, H. T. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk%0AFaktor-Faktor>
- Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Suardi, M. 2018. Belajar & Pembelajaran .Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. 2020. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta C, Bandung
- Sulistiyowati, W. 2017. Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*,

14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>

- Susanti, D., Perdana, D. R., Destini, F., & Astuti, N. 2025. Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 40. <https://doi.org/10.20961/jpd.v13i1.100711>
- Telaumbanua, F. 2019. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi* :62, 13(4), 14–23. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i62.503>
- Triana, H., Maksum, A., & Nurhasanah, N. 2023. Nilai-nilai Multikultural dalam pendidikan Pancasila dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4518/http>
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-teori Belajar dan Pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-teori%20Belajar%20dan%20Pembelajaran.pdf)
- Yandi Andri, Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Yulianti, S. E. Y., & Indra K., M. 2023. Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Peserta Didik di SD Muhammadiyah 2 Waru. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 101–106. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v7i2.7573>
- Yulianto, A. 2021. Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 6–11. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikdas>
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Septi Zulefni, M., Aldania Afendi, R., Asni, W., & Fitriani, Y. 2025. Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 3093–8113. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>