

Dampak Penggunaan Model *Discovery Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

I Gede Darma Buana^{1*}, Made Putra², I. B. Gede Surya Abadi³ 

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: gede.darma.buana@undiksha.ac.id

Abstrak

Kurangnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen* serta menggunakan desain penelitian yaitu *Non-equivalent Control Group Design*. Sampel diperoleh menggunakan teknik undian sehingga memperoleh dua kelas sebagai sampel dari 5 anggota populasi yaitu seluruh kelas IV SD. Pengumpulan data menggunakan metode tes yang kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol (74,59 lebih dari 69,03). Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (2,090 lebih dari 1,995) dengan $dk = 69$ dan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan multimedia *Interaktif* dan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Maka, model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan multimedia *interaktif* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa. Implikasi penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Multimedia, Kompetensi Pengetahuan PPKn

Abstract

The lack of interest and enthusiasm of students in participating in Civics learning affects students' knowledge competence. This study aims to analyze the impact of the interactive multimedia-assisted discovery learning model on students' PPKn knowledge competencies. This type of research is a type of quasi-experimental research and uses a non-equivalent control group design. The sample was obtained using a lottery technique so as to obtain two classes as samples from 5 members of the population, namely all grade IV SD. Data collection used the test method which was then analyzed using the t-test. The results showed that the average value of the experimental group was higher than the average value of the control group (74.59 > 69.03). Based on the results of the t-test analysis, t-count is greater than t-table (2.090 more than 1.995) with dk = 69 and a significance level of 5%, then H_0 is rejected or H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there are significant differences in the competence of PPKn knowledge of students who are taught through the Discovery learning model assisted by interactive multimedia and students who are taught through conventional learning. Thus, the Discovery learning model assisted by interactive multimedia has an effect on students' Civics knowledge competence. The implication of this research is the discovery learning model assisted by interactive multimedia that can be used by teachers in the learning process.

Keywords: *Discovery Learning*, Multimedia, PPKn Knowledge

1. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang di miliki oleh siswa sehingga mampu menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Upaya mewujudkan tujuan

History:

Received : March 13, 2022

Revised : April 02, 2022

Accepted : May 05, 2022

Published : May 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



sistem pendidikan nasional tersebut diperlukan sebuah rancangan yang nantinya digunakan sebagai acuan belajar siswa pada pendidikan sehingga pendidikan tidak bisa dilepaskan dengan kurikulum pendidikan (Widyatmojo & Muhtadi, 2017; Yulianti, Djatmika, & Susanto, 2016). Kurikulum merupakan rancangan pendidikan yang disiapkan untuk proses pembelajaran peserta didik. Kurikulum sebagai sebuah tumpuan pengalaman belajar peserta didik, dipaparkan dalam penyusunan tujuan, terdapat sistem dan tata cara untuk proses belajar dan penerapannya melalui sistem dan tata cara dalam lingkungan sekolah (Friantary & Martina, 2018; Sumar, 2018). Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah untuk menyempurnakan pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum. Salah satunya adalah penyempurnaan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 seperti yang banyak diterapkan di sekolah-sekolah saat ini. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis karakter yang menjadi lanjutan pengembangan kurikulum KTSP (Aprilia, Apreasta, & Prasetyo, 2021; Edi Irawan, 2016). Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah dalam peningkatan potensi siswa yang terdapat dalam dirinya agar mampu berkembang secara maksimal dengan proses mandiri dari diri peserta didik sehingga guru hanya sebagai fasilitator semata (Anida & Eliza, 2020; S, Harsiati, & Hasanah, 2016). Kurikulum 2013 pembelajaran di rancang secara tematik terpadu dimana mata pelajaran dikumpulkan menjadi satu tema dalam sistem belajarnya. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu PPKn. PPKn merupakan muatan materi yang dapat dipakai sebagai wadah untuk mampu mengoptimalkan dan memahami nilai luhur serta moral yang berpangkal dengan budaya bangsa. PPKn adalah pelajaran yang mempelajari dan mendalami mengenai pemerintahan, hak asasi manusia, sistem demokrasi, hak serta kewajiban warga negara (Sastrakusumah, 2018; Wirta, 2021). Pelajaran PPKN bertujuan agar siswa mampu mneumbuhkan wawasan serta kesadaran bernegara, serta sika cinta tanah air, sehingga menjadi generasi penerus bangsa yang menguasai ilmu dan teknologi.

Namun berdasarkan hasil observasi dari kepala sekolah dan masing-masing wali kelas IV di Gugus I Gusti Ketut Pudja menunjukkan bahwa kompetensi pengetahuan pada materi PPKn masih belum optimal. Hal ini terjadi disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh kurang aktifnya siswa dalam bertanya maupun memperhatikan guru saat pembelajaran. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran belum optimal karena pembelajarannya masih bersifat satu arah. Hal tersebut tersebut tentunya menyebabkan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menyenangkan. Proses pembelajaran di kelas guru melihat kondisi kemampuan siswa yang dinilai sama dari segi kompetensi kognitif siswa. Penggunaan model pembelajaran yang bersifat aktif yang memungkinkan siswa menemukan sendiri dengan mendapatkan fasilitas guru belum berjalan optimal. Hal tersebut memungkinkan memaksakan minat dan bakat dari siswa itu sendiri tanpa memperhatikan kebutuhan siswanya. Guru menganggap model pembelajaran secara konvensional lebih praktis digunakan dari model pembelajaran lainnya. Maka dari itu perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran agar lebih kreatif, inovatif, dan menarik perhatian siswa. Muatan materi pelajaran harus mampu mengenai tujuan dri proses belajar untuk mengasah kemampuan kognitif peserta didik.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Beberapa variasi model pembelajaran dalam proses belajar diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran ini merupakan model yang mampu membuat siswa lebih aktif serta menarik minat siswa dalam proses belajarnya (Albeltsa & Ahmad, 2020; Susmiati, 2020). Suatu pembelajaran yang menstimulus keingintahuan siswa dalam proses belajar dengan menemukan prinsip-prinsip dengan sendirinya sampai memperoleh hasil sendiri sehingga siswa dapat setia atau tidak lupa terhadap apa yang telah dipelajari hal tersebut tercantum pada pembelajarn *discoveri*

learning (Kurnia & Dwikurnaningsih, 2019; Prasasti, Koeswanti, & Giarti, 2019). *Discovery learning* yaitu pembelajaran dengan mengemas dan menata proses belajar sehingga siswa mampu menggali ilmu pengetahuan yang sebelumnya siswa tidak mengetahuinya, baik sebagian maupun seluruhnya di temukan sendiri (Oktaviani, Kristin, & Anugraheni, 2018; Ponidi, Waziana, Kristina, & Gumanti, 2020). Model pembelajaran ini memicu keaktifan peserta didik untuk terus mau bertanya serta mampu menyimpulkan dari prinsip yang di ketahui berdasarkan pengalaman peserta didik (Astari, Suroso, & Yustinus, 2018; Buyung & Nirawati, 2018). Penggunaan model pembelajaran dengan penggunaan media sangatlah penting untuk membantu berjalannya proses belajar mengajar di kelas, salah satunya yaitu multimedia Interaktif.

Multimedia interaktif yakni sistem belajar untuk menemukan informasi dengan penggunaan teknologi baru membuat sebuah perubahan terhadap gaya belajar siswa di dalam kelas yang memicu aktivitas siswa lebih aktif (Istiqlal, 2017; Marlana, Dwijayanti, & Edwar, 2018; Namiroh, 2019). Multimedia interaktif satu diantaranya sangat digemari di sekolah. Media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang mampu mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Ernawati & Sukardiyono, 2017; Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Kelebihan media interaktif dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif berinteraksi dengan materi yang disampaikan, media pembelajaran ini dapat perhatian siswa karena memuat teks, gambar, animasi, video dan suara, dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Priyambodo, Wiyarsi, & Sari, 2012; Riani, Hindun, & Krisno Budiyanto, 2015).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan model *discovery learning* berbantuan lingkungan terhadap kompetensi pengetahuan IPA (N. M. C. D. Putri, Ardana, & Agustika, 2018; Suyani, Astawan, & Renda, 2020). Model *guided discovery learning* efektif digunakan dalam mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa (W. Lestari, 2017; Ulfa, Buchori, & Murtianto, 2017). Model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik (Karjiyati, 2020; Ula, Kristanti, & Mursyidah, 2019). Model *discovery learning* berbantuan media audio visual memberikan pengaruh terhadap kompetensi siswa (Widiatmika, Sujana, & Ganing, 2017). Video pembelajaran berbasis model *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar layak digunakan pada proses pembelajaran (N. K. A. S. Lestari & Sujana, 2021; Sudewa, Sugihartini, & Divayana, 2021). Pengembangan multimedia pembelajaran Interaktif pada materi pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan dinyatakan valid dan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Nopriyanti & Sudira, 2015). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran (Oktafiani, Nulhakim, & Alamsyah, 2020). Beberapa temuan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan model dan penggunaan Multimedia Interaktif ditengah kondisi belajar siswa yang cepat bosan sungguh penting dilakukan oleh pendidik untuk proses belajar peserta didik di dalam kelas khususnya muatan materi PPKn. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis dampak model *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV SD. Diharapkan model pembelajaran *Discovery learning* dapat berpengaruh dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik.

2. METODE

Pelaksanaan penelitian eksperimen dilakukan pada SD Gugus I Gusti Ketut Pudja Kecamatan Denpasar Selatan yang meliputi 3 Sekolah Negeri, yakni SDN 1 Renon, SDN 3 Renon, serta SDN 5 Panjer. Penelitian diambil di semester genap tahun pelajaran

2019/2020. Penelitian di SD No.1 Renon sebagai kelas kontrol dan SD No.3 Renon sebagai kelas eksperimen. Quasi eksperimen atau eksperimen semu merupakan design yang di gunakan pada penelitian ini. Dengan kata lain eksperimen semu tidak dapat mengontrol serta di atur dengan ketat eksperimen seperti pada eksperimen murni (*true experiment*). Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diberikan *pre-test* dan *post-test* yang sama. *Pre-tes* diberikan bukan untuk dianalisis melainkan untuk penyetaraan kelompok. sedangkan *Post-tes* pada kelompok eksperimen dan kontrol itu akan dianalisis. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini hanya SD negeri di Gugus I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan, yang terdiri atas 5 kelas berjumlah 159 orang siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas IV SD Gugus I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan

No.	SD Negeri Gugus I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan	Kelas	Jumlah Siswa
1.	SD Negeri 1 Renon	IVa	32
		IVb	25
		IVc	26
2.	SD Negeri 3 Renon	IV	39
3.	SD Negeri 5 Panjer	IV	37
Total		5	159

Sampel merupakan elemen kecil dari populasi yang mampu mewakili seluruh populasi sehingga apabila dirangkum, sampel yaitu elemen atau kelompok kecil oleh populasi yang dapat mewakili populasi didalam suatu penelitian. Penelitian dalam menentukan kelas tersebut, peneliti menggunakan tehnik *random sampling* dengan langkah langkah yaitu dalam pemilihan sampel undian digunakan sebagai tehnik dalam mengambil sample, sehingga seluruh populasi mendapatkan peluang sama sehingga nantinya dapat dijadikan sample penelitian, selanjutnya kelas terpilih melalui pengundian pada tahap pertama dilanjutkan dengan menguji kesetaraannya hasil pretes yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol akan dilakukan uji analisis dengan uji beda rerata antar kelompok kelas. Uji beda (uji-t) digunakan untuk menganalisis hasil pretes siswa, tahap terakhir, apabila semua kelas sudah setara maka dilakukan pemilihan kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun dua kelas yang menjadi sampel penelitian yaitu kelas IV SD Negeri 3 Renon yang menjadi kelas eksperimen dengan pelaksanaan model *Discovery learning* berbantuan multimedia interaktif serta kelas IVA SD Negeri 1 Renon sebagai kelas kontrol dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model konvensional, dalam pengumpulan data penelitian menggunakan metode tes yang dimana tes adalah satu diantara alat yang mampu digunakan untuk membantu mengetahui serta mengukur sesuatu, dengan mengikuti aturan yang telah disepakati (Tanzeh & Arikunto, 2020). Data yang akan dikumpulkan didalam penelitian ini adalah data kompetensi pengetahuan PPKn siswa. Data kompetensai pengetahuan PPKn siswa akan dikumpulkan melalui tes yang berbentuk pilihan ganda serta data dikumpulkan dan dianalisis yaitu data kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV di SD Negeri Gugus I Gusti Ketut Pudja kecamatan Denpasar Selatan.

Teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial digunakan sebagai analisis data pada penelitian ini, dikarenakan agar dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian, uji normalitas sebaran data serta uji homogenitas varians merupakan uji prasyarat sebelum menguji hipotesis, dilaksanakannya uji normalitas untuk mengetahui kenormalan suatu sampel dalam penelitian. Dalam menguji hipotesis apabila pada suatu populasi terdapat lebih dari dua serta jumlah sampel yang besar menggunakan rumus *Chi Kuadrat*

(χ^2) (Sugiyono, 2013), selanjutnya data yang telah diuji normalitas dan homogenitasnya selanjutnya dilakukan uji hipotesisnya. Adapun hipotesis penelitian yang akan diuji yaitu H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan Kompetensi Pengetahuan PPKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus I Gusti Ketut Pudja. Data yang sudah berdistribusi normal dilakukan uji F untuk mengetahui homogenitas varians serta statistik yang di gunakan untuk uji hipotesis Uji t dengan rumus *polled varians*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian eksperimen untuk mengetahui kompetensi pengetahuan PPKn siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kompetensi pengetahuan PPKn kelompok eksperimen yaitu 74,59 dengan varians = 120,35 dan standar deviasi = 10,97, sedangkan rata-rata kelompok kontrol yaitu 69,03 dengan varians = 115,49 dan standar deviasi = 10,75. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol ($74,59 > 69,03$). Kemudian menguji hipotesis penelitian setelah melewati uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas sebaran data yang menggunakan rumus Chi Kuadrat untuk mengetahui kenormalan kompetensi pengetahuan PPKn dengan taraf signifikansi 5%. Diperoleh data kelompok eksperimen adalah $X^2_{hit} = 1,46$ sedangkan $X^2_{tab} = 11,07$ maka dinyatakan kelompok berdistribusi normal, dan hasil kelompok kontrol diperoleh $X^2_{hit} = 3,08$ sedangkan $X^2_{tab} = 11,07$ maka dinyatakan kelompok berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas varians diperoleh hasil $F_{hitung} = 1,36$ dengan harga F_{tabel} dengan derajat kebebasan pembilang = $39 - 1 = 38$ dan derajat kebebasan penyebut = $32 - 1 = 31$ dengan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $F_{tabel} = 1,79$. Karena harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,36 < 1,79$) maka dapat dinyatakan kedua kelompok homogen. Setelah diketahui data berdistribusi normal dan homogen selanjutnya menguji hipotesis yang menggunakan uji t. Hipotesis yang diuji yaitu H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan Multimedia Interaktif dan kelompok siswa yang dibelajarkan secara konvensional siswa kelas IV SD Gugus I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan tahun pelajaran 2019/2020. Data rekapitulasi hasil uji t dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi Hasil Uji-t

No	Kelompok	N	Dk	M	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1.	Eksperimen	39	71	74,59	2,090	1,995	H_0 ditolak
2.	Kontrol	32		69,03			

Merujuk pada Tabel 2 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,090 > 1,995$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD I Gusti Ketut Pudja Denpasar Selatan. Perbedaan ini dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas eksperimen dalam materi PPKn dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan multimedia Interaktif yang berjalan secara lancar dan optimal. Pelaksanaan model ini, siswa sangat aktif dalam proses pembelajaran yang dimana multimedia sangat berperan aktif dalam memicu minat siswa dalam belajar di masa milenial seperti sekarang. Proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran siswa lebih aktif dalam belajar serta fokus karena pembelajaran dikemas dengan sintak model yang melibatkan siswa dalam penemuan masalah dan belajar bermakna (Prasasti et al., 2019; I. G. D. Putra, 2020). Sehingga siswa bisa bekerjasama dengan kelompok dalam menemukan suatu materi dari muatan PPKn itu sendiri, serta dalam proses pembelajaran juga di tayangkan video, slide, powepoint serta gambar yang bersangkutan dengan materi muatan PPKn. Sedangkan kegiatan pembelajaran materi PPKn pada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional kurang optimal, karena siswa lebih banyak mendengarkan guru, dan diminta untuk mengerjakan soal. Siswa jarang diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompok, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan.

Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan multimedia Interaktif dapat memudahkan siswa memahami materi dengan mudah. Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang di peroleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa (S. Putra & Sujana, 2017; Rutonga, 2017; Warsiki, 2018). Penggunaan multimedia juga sangat berperan aktif dalam membuat suasana belajar yang kondusif dan menarik perhatian siswa. Siswa semakin aktif dalam bekerja kelompok untuk ikut serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru untuk menemukan konsep mengenai materi melalui kegiatan percobaan dan pengamatan (Metha Rozhana & Harnanik, 2019; Oktaviani et al., 2018; R. H. Putri, Lesmono, & Aristya, 2017). Siswa juga semakin tertarik dan termotivasi untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan karena guru tidak menyampaikan materi seutuhnya (Rahayu, Christian Relmasira, & Asri Hardini, 2019). Sehingga membuat siswa menjadi penasaran kemudian tertarik untuk bertanya dan guru juga memberikan pancingan ataupun motivasi dengan memberikan *reward* kepada siswa yang berani bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Hal itu dapat melatih siswa untuk dapat lebih percaya diri dan memiliki keberanian. Selain itu dengan menerapkan model *discovery learning* juga dapat menambah pengalaman belajar siswa, karena sumber belajar siswa untuk memperoleh informasi tidak hanya dari buku tema dan guru saja, tetapi siswa dapat memanfaatkan sumber belajar dari video, teman sekelas, kerja kelompok, dan juga dapat melalui kehidupan sehari-hari untuk memperoleh informasi (Hannya & Kristin, 2020; Safitri & Mediatati, 2021). Dengan hal itu maka siswa dapat menguasai materi pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan model pembelajaran *Discovery learning* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD (Ningsih, Miaz, & Zikri, 2019; Rahmayani, Siswanto, & Arief Budiman, 2019). model *discovery learning* berbantuan lingkungan terhadap kompetensi pengetahuan IPA (N. M. C. D. Putri et al., 2018; Suyani et al., 2020). Model guided *discovery learning* efektif digunakan dalam mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa (W. Lestari, 2017; Ulfa et al., 2017). Model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa

dalam pembelajaran tematik (Karjiyati, 2020; Ula et al., 2019). Model *discovery learning* berbantuan media audio visual memberikan pengaruh terhadap kompetensi siswa (Widiatmika et al., 2017). Video pembelajaran berbasis model *discovery learning* pada muatan IPS kelas IV sekolah dasar layak digunakan pada proses pembelajaran (N. K. A. S. Lestari & Sujana, 2021; Sudewa et al., 2021). Pengembangan multimedia pembelajaran Interaktif pada materi pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan dinyatakan valid dan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Nopriyanti & Sudira, 2015). Implikasi penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi dan dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan multimedia interaktif berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV SD. Sehingga Guru hendaknya mampu menerapkan ataupun mengembangkan pembelajaran dikelas secara lebih inovatif dan bervariasi yang sesuai dengan mata pelajaran agar mampu memberikan dampak positif terhadap siswa dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Albeltsa, I. A., & Ahmad, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 4(1), 66–81. <https://doi.org/10.29408/jpek.v4i1.2195>.
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>.
- Aprilia, W., Apreasta, L., & Prasetyo, D. E. (2021). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Model Problem Based Learning pada Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia pada kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 48–54. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2084>.
- Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 1–10.
- Buyung, B., & Nirawati, R. (2018). Pengaruh Karakter Kerja Keras Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Melalui Model Discovery Learning. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(1), 21–25. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v3i1.519>.
- Edi Irawan. (2016). Implementasi Penanaman Karakter Melalui Matematika Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v1i1.4>.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Friantary, H., & Martina, F. (2018). Evaluasi Implementasi Penilaian Hasil Belajar Berdasarkan Kurikulum 2013 oleh Guru Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia di MTS Ja-Alhaq Kota Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa*

- Indonesia, Daerah, Dan Asing, 1(2), 76–95. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.202>.
- Hannya, & Kristin, F. (2020). Meta Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 529–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.29462>.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 43–3. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Karjiyati, V. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 146–154. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.146-154>.
- Kurnia, H. S., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Penerapan Model TTW Berbasis Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kebersamaan Pada Siswa Kelas II SDN Kutowinangun 11. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 250 – 256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.113>.
- Lestari, N. K. A. S., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32215>.
- Lestari, W. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1724>.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Edwar, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis (JPEB)*, 6(1), 45–51. <https://doi.org/10.21009/jpeb.006.1.5>.
- Metha Rozhana, K., & Harnanik, H. (2019). Lesson Study dengan Metode Discovery Learning dan Problem Based Instruction. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 39–45. <https://doi.org/10.33366/ilg.v1i2.1355>.
- Namiroh, S. (2019). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 53–67. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1587>.
- Ningsih, S. R., Miaz, Y., & Zikri, A. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1065 – 1072. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.203>.
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222–235. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29261>.
- Oktaviani, W., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 5–10.
- Ponidi, P., Waziana, W., Kristina, M., & Gumanti, M. (2020). Model of Utilizing Discovery Learning to Improve Mathematical Learning Achievements. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.51278/aj.v2i1.27>.
- Prasasti, D. E., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar matematika melalui model discovery learning di kelas IV SD.

- Jurnal Basicedu*, 3(1), 174–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.113>.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99–109. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i2.2236>.
- Putra, I. G. D. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi, 4, 103–109.
- Putra, S., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lks Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.11076>.
- Putri, N. M. C. D., Ardana, I., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, 2(3), 211. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i3.15960>.
- Putri, R. H., Lesmono, A. D., & Aristya, P. D. (2017). Pengaruh Model Discovery Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Man Bondowoso. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(2), 168–174. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i2.5017>.
- Rahayu, I. P., Christian Relmasira, S., & Asri Hardini, A. T. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17369>.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Arief Budiman, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>.
- Riani, S., Hindun, I., & Krisno Budiyanto, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bioteknologi Modern Siswa Kelas Xii Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i1.2298>.
- Rutonga, R. (2017). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Htiasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 195–207.
- S, K. F., Harsiati, T., & Hasanah, M. (2016). Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Keterampilan Menulis Teks Cerpen Dan Teks Fabel Untuk Siswa SMP/MTS Yang Mengimplementasikan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 1(3), 421 – 427. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i3.6168>.
- Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.925>.
- Sastrakusumah, E. N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.164>.
- Sudewa, K. A., Sugihartini, N., & Divayana, D. G. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 25. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.29407>
- Sumar, W. T. (2018). Implementasi Kompetensi Guru Mengelola Kurikulum K13 Dalam Pembelajaran Tematik Di Sdn Se Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Pedagogika*, 9(1), 71–87. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i1.28>.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi

- Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>.
- Suyani, K., Astawan, I. G., & Renda, N. T. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Discovery learning Berbasis Lingkungan Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 512. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29450>.
- Tanzeh, A., & Arikunto, S. (2020). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, (43), 22–34.
- Ula, R., Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Komik Pada Pembelajaran Garis Dan Sudut Di Smp Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 17–28. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v4i1.1292>.
- Ulfa, K., Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). Efektivitas Model Guided Discovery Learning untuk Video Pembelajaran dalam Mengetahui Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 267–275. <https://doi.org/10.30651/must.v2i2.888>.
- Warsiki, N. M. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Discovery Meningkatkan Prestasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 287. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16226>.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.11786>.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>.
- Wirta, I. M. (2021). Upaya meningkatkan prestasi belajar PPKN melalui model pembelajaran kooperatif tipe students team achievement division (STAD). *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 716–725. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4562076>.
- Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Susanto, A. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.