

Dampak Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Laporan dan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas

Ni Made Ariadi¹, Ni Nyoman Parwati², Ketut Agustini³ 

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 28, 2024

Accepted March 15, 2024

Available online April 25, 2024

Kata Kunci:

Discovery Learning, Media Audiovisual, Keterampilan Menulis, Minat Belajar

Keywords:

Discovery Learning, Audiovisual Media, Report Writing Skill, Learning Interest



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi juga harus diimbangi dengan perubahan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students centered learning*). Hal ini untuk lebih memberdayakan siswa agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya selama proses pembelajaran. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di sekolah menengah atas dengan populasi siswa kelas XI sebanyak 328. Teknik sampling menggunakan *cluster random sampling*, 180 siswa terpilih sebagai sampel penelitian dalam kelas eksperimen dan kontrol. Data penelitian dikumpulkan dengan 2 instrumen utama yang digunakan, tes keterampilan menulis laporan dan kuesioner minat belajar. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan *multivariate analysis of variance* pada taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa yang belajar dengan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual daripada mereka yang belajar dengan model konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa baik secara simultan maupun terpisah.

ABSTRACT

The use of technology must also be balanced with changes in the student-centered learning paradigm. This is to further empower students to be able to develop their potential during the learning process. This experimental research aims to analyze the effect of the discovery learning model assisted by audiovisual media on report writing skills and students' interest in learning. This research was conducted in a high school with a population of 328 class XI students. The sampling technique used cluster random sampling, 180 students were selected as research samples in the experimental and control classes. Research data was collected with 2 main instruments used, a report writing skills test and a learning interest questionnaire. The data obtained were then analyzed using multivariate analysis of variance at a significance level of 0.05. The results of the analysis show that the report writing skills and interest in learning of students who study with the discovery learning model assisted by audiovisual media are better than those who study with the conventional model. Thus, it can be concluded that the discovery learning model assisted by audiovisual media has a significant effect on report writing skills and students' learning interest both simultaneously and separately.

1. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas adalah jalan untuk terciptanya kualitas sumber daya manusia yang mumpuni. Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Cholilah et al., 2023; Mustika, 2015). Oleh karena itu, pendidikan harus diselenggarakan dengan perencanaan yang matang dan terarah agar peserta didik mampu memaksimalkan potensi dalam dirinya (Hasibuan & Prastowo, 2019; Masithoh et al., 2022). Salah satu cara menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas adalah dengan mengintegrasikan teknologi

*Corresponding author

E-mail addresses: ariadinimade@gmail.com. (Ni Made Ariadi)

dalam pendidikan. Teknologi pendidikan harus didasari pada inovasi membuat pendidikan menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Fitrihana et al., 2014; Helista et al., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memotivasi siswa belajar sehingga membuat kualitas pendidikan menjadi baik. Teknologi yang digunakan hendaknya bersifat interaktif dimana memancing minat siswa untuk belajar dan mengarahkan mereka menjadi aktif (Andini, 2022; Monica et al., 2019). Hal ini tentunya mampu mengarahkan pada kualitas output pembelajaran menjadi lebih baik.

Integrasi teknologi dalam pendidikan harus dilakukan sebisa mungkin oleh pendidik mengingat perkembangan teknologi khususnya teknologi komunikasi dan informasi yang begitu pesat. Teknologi harus digunakan selama proses pembelajaran karena teknologi sendiri memfasilitasi berkembangnya proses belajar siswa (Hambali et al., 2023; Putrawangsa & Hasanah, 2018). Teknologi seperti video dan powerpoint mampu membuat pembelajaran menjadi nyata karena menampilkan gambar dan suara secara asli. Hal ini pun membuat imajinasi siswa menjadi berkembang yang akhirnya bermuara pada tumbuhnya kreativitas anak dalam belajar (E. Fatmawati & Safitri, 2020; Indahsari & Sumirat, 2023).

Pemanfaatan teknologi juga harus diimbangi dengan perubahan paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students centered learning*). Hal ini untuk lebih memberdayakan siswa agar mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya selama proses pembelajaran. Siswa harus diberikan kesempatan seluas-luasnya terlibat aktif (Al Mamun et al., 2022; Yunansah & Herlambang, 2017). Lebih lanjut, peneliti lain menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu meningkatkan kualitas siswa dan pendidikan di sekolah. Ini berarti dengan dilibatkannya siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka sumber daya manusia yang dihasilkan akan mampu bersaing di dunia nyata (Nugraha et al., 2020; Septianti & Afiani, 2020).

Adanya perubahan dalam proses pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam pendidikan tentu diharapkan membawa peningkatan kualitas SDM di Indonesia. Peningkatan kualitas SDM dilakukan dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi serta di semua mata pelajaran (Alhayat et al., 2023; Leonard, 2016). Salah satu mata pelajaran yang mendapat penekanan dalam kurikulum adalah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik sesuai dengan kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku (Friantary & Martina, 2018; Istiqomah & Siswono, 2020). Lebih lanjut dijelaskan, ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi (a) aspek mendengarkan, (b) aspek berbicara, (c) aspek membaca, (d) aspek menulis, (e) kesastraan, (f) mengamati dan (g) mempresentasikan.

Selain keterampilan menulis, minat belajar juga harus mendapatkan perhatian pendidik. Menurut penelitian lain minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya (Qomariyah, 2020; Riwahyudin, 2015). Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif (Lumbantobing et al., 2022; Reflianto et al., 2019). Minat belajar adalah salah satu factor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada umumnya, minat belajar yang tinggi mampu membuat hasil belajar siswa juga tinggi.

Namun kenyataannya, hal ini masih belum mencapai harapan. Hasil ini dapat dilihat dari data nilai menulis laporan hasil penelitian di SMAN 1 Selat pada tahun pelajaran 2022/2023 yang masih kurang. Untuk mengetahui permasalahan ini, observasi dilakukan ada beberapa permasalahan yang ditemui. Pertama, guru masih menerapkan model ceramah dalam mata pelajaran menulis. Pembelajaran dimulai menjelaskan materi berupa jenis teks dan selanjutnya siswa diminta menulis teks. Kedua, pelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan media buku teks. Ketiga, kurangnya peran guru selama proses menulis. Padahal, dalam proses menulis guru sangat berperan dalam memfasilitasi siswa menulis. Keempat, siswa terlihat kurang antusias dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menulis.

Penerapan model pembelajaran ceramah dalam keterampilan menulis tentu memiliki kelemahan-kelemahan. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh pemberian informasi dari guru kepada siswa. Ini membuat pembelajaran hanya sebatas hapalan dan proses konstruksi pengetahuan tidak terjadi (Kumala et al., 2020; Young et al., 2018). Sebagai akibatnya, pemahaman siswa menjadi rendah. Ini tentu bertolak belakang dengan keterampilan menulis yang merupakan keterampilan produktif yang harus menghasilkan sesuatu. Dalam menghasilkan produk tulisan, diperlukan suatu pemahaman tentang konsep-konsep dasar menulis dan topik yang dijadikan bahan tulisan.

Lebih lanjut, analisis dilakukan pada tulisan siswa. Berdasarkan hasil ulangan harian I tentang menulis, ada beberapa permasalahan dalam tulisan siswa. Pertama, kualitas ide dalam tulisan siswa yang masih rendah. Ini dapat dilihat dari kedalaman ide yang dipaparkan dalam tulisan yang cenderung dangkal dan sempit. Kedua, ide-ide tidak disusun secara sistematis sehingga tulisan menjadi tidak koheren. Ketiga, tata bahasa yang digunakan belum baku atau sesuai dengan EYD. Keempat, masih ada

banyak siswa yang justru mengambil ide atau tulisan dari internet. Ini menunjukkan mereka tidak percaya diri dengan kemampuannya dalam bidang menulis.

Rendahnya keterampilan menulis siswa SMA juga ditemukan dalam beberapa penelitian. Penelitian lain yang menemukan bahwa kemampuan menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP masih di bawah standar yang ditetapkan sekolah (Cookson & Stirk, 2019). Penelitian lain menemukan bahwa keterampilan menulis siswa di SMAN 1 Singaraja masih rendah. Ini disebabkan oleh metode pembelajaran menulis dimana guru tidak memfasilitasi siswa selama menulis. Kedua hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan atau keterampilan menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih rendah (Sujanem et al., 2020).

Adanya data yang menunjukkan hasil belajar menulis siswa yang rendah maka selanjutnya harus dicari solusi. Mengingat permasalahan rendahnya keterampilan menulis diakibatkan oleh model pembelajaran yang kurang maka dilakukan eksperimen terhadap model pembelajaran yang memiliki karakteristik model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam penelitian ini, model belajar penemuan (*discovery learning*). Dengan demikian, efektivitas model *discovery learning* dapat diketahui secara empiris (Blumberg & Fisch, 2013; Tessmer, 2013). Ada beberapa pandangan ahli terkait model pembelajaran ini. Bruner (2008: 45) menyatakan *discovery learning* merupakan sebuah model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal discovery. Lebih lanjut, penelitian lain menyatakan *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengejaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, tetapi menemukan sendiri. Kedua pandangan ahli menitikkan model *discovery learning* pada penemuan (Darma Putra & Sujana, 2020).

Penelitian tentang pengaruh model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis dan minat belajar belum pernah dilakukan sebelumnya. Ini menyebabkan dampaknya tidak dapat diketahui secara empiris apakah membawa dampak yang positif atau tidak. Inilah yang menjadi dasar penelitian eksperimen ini dilakukan. Novelty dari penelitian ini adalah integrasi media audiovisual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video. Ini dipilih karena lebih kontekstual, mudah dicari di youtube dan menarik bagi siswa. Hal lain yang membedakannya dengan penelitian lain adalah pada topik dan jenjang pendidikan. Topik penelitian ini adalah teks laporan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang kelas XI.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang eksperimen yang dilakukan di SMAN 1 Selat. Penelitian ini menggunakan rancangan *posttest only control group design* (Suhartono et al., 2019; Sulisworo et al., 2020). Penelitian ini menggunakan rancangan *posttest only control group design*, di mana subjek dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan tertentu sementara kelompok kontrol tidak. Setelah periode intervensi, kedua kelompok diberikan tes akhir untuk mengukur hasil perlakuan. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI sebanyak 328. Teknik sampling menggunakan *cluster random sampling*, 180 siswa terpilih sebagai sampel penelitian dalam kelas eksperimen dan kontrol.

Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan dua instrumen utama, yaitu tes keterampilan menulis laporan dan kuesioner minat belajar. Tes keterampilan menulis laporan dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menulis laporan secara sistematis dan logis. Tes ini terdiri dari beberapa tugas penulisan yang menuntut siswa untuk menyusun laporan tentang topik tertentu yang relevan dengan kurikulum. Setiap tugas memiliki kriteria penilaian yang mencakup struktur laporan, penggunaan bahasa, dan keakuratan informasi. Tes ini dilaksanakan dalam lingkungan kelas di bawah pengawasan guru atau peneliti, dengan waktu yang cukup untuk menyelesaikan setiap tugas. Hasil tes dinilai menggunakan rubrik penilaian yang telah divalidasi, mencakup berbagai aspek keterampilan menulis seperti pengorganisasian ide, kohesi dan koherensi, tata bahasa, serta kreativitas. Skor dari setiap aspek kemudian dikumpulkan untuk mendapatkan skor keseluruhan keterampilan menulis laporan siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan analisis data yang diperoleh melalui *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) pada taraf signifikansi 0,05. Langkah pertama adalah pengumpulan data yang relevan melalui survei, wawancara, observasi, atau eksperimen, diikuti oleh preprocessing data untuk memastikan keakuratan dan kesiapan data. Selanjutnya, analisis deskriptif dilakukan untuk memahami karakteristik dasar data. Sebelum melaksanakan MANOVA, dilakukan pengujian asumsi yang meliputi normalitas multivariat, homogenitas varians-kovarians, dan linearitas. Setelah asumsi terpenuhi, MANOVA digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata multivariat di antara

kelompok yang berbeda. Hasil MANOVA diinterpretasikan melalui nilai *Wilks' Lambda*, *Pillai's Trace*, *Hotelling's Trace*, atau *Roy's Largest Root*. Jika hasil menunjukkan signifikansi ($p\text{-value} < 0,05$), hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok. Interpretasi lebih lanjut dilakukan dengan uji lanjut (*post hoc tests*) untuk mengidentifikasi kelompok mana yang berbeda secara signifikan. Kesimpulan dari hasil analisis ini digunakan untuk memberikan rekomendasi praktis atau teoritis yang dapat diaplikasikan di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis pertama adalah berupa nilai rata-rata keterampilan menulis dan minat belajar. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata keterampilan menulis siswa yang belajar dengan model *discovery learning* (Y_1X_1) sebesar 82,55 yang mana nilai ini lebih tinggi daripada keterampilan menulis siswa yang belajar dengan model konvensional (Y_1X_2) yang hanya sebesar 77,59. Sementara itu, minat belajar siswa yang belajar dengan model *discovery learning* (Y_2X_1) sebesar 115,99 lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang belajar dengan model konvensional (Y_2X_2) yang hanya sebesar 112,48.

Analisis berikutnya adalah berupa pengujian hipotesis pada pengaruh utama. Hasil analisis dengan menggunakan SPSS 22 for Windows dapat disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Ringkasan Uji Manava Satu Jalur (Simultan)

Efek X	F	Probabilitas (Sig.)	Keputusan	Kesimpulan
<i>Pillai's Trace</i>	12,921	0,000	Signifikan	Signifikan
<i>Wilks' Lambda</i>	12,921	0,000	Signifikan	
<i>Hotelling's Trace</i>	12,921	0,000	Signifikan	
<i>Roy's Largest Root</i>	12,921	0,000	Signifikan	

Berdasarkan [Tabel 2](#) nilai probabilitas (Sig.) *Pillai's Trace* = 0,000, *Wilks' Lambda* = 0,000, *Hotelling's Trace* = 0,000 dan *Roy's Largest Root* = 0,000. Nilai-nilai tersebut lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis dan minat belajar secara simultan antara siswa yang belajar dengan model *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap pengaruh sederhana. Analisis menggunakan SPSS 22 for Windows dan hasilnya dapat disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Ringkasan Uji Pengaruh Sederhana (Parsial)

Sumber	Variabel Terikat	F	Probabilitas (Sig.)	Keputusan
X	Y1	16,739	0,000	Signifikan
	Y2	10,343	0,002	Signifikan

Berdasarkan [Tabel 3](#), nilai probabilitas (Sig.) pada source X dan dependen variabel Y_1 sebesar 0,000 yang ternyata lebih rendah daripada 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan keterampilan menulis antara siswa yang belajar dengan model *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya, nilai probabilitas (Sig.) pada source X dan dependen variabel Y_2 sebesar 0,002 yang ternyata lebih rendah daripada 0,05. Ini berarti terdapat perbedaan minat belajar siswa yang belajar dengan model *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Pengaruh Simultan Model Discovery learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Laporan dan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan pengujian hipotesis pada pengaruh utama dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh simultan dan signifikan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai probabilitas sebesar 0,000 yang mana lebih rendah daripada 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis laporan dan minat belajar antara siswa yang belajar dengan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual dengan model pembelajaran konvensional. Hasil uji deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa yang belajar dengan model *discovery learning* lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar secara simultan.

Hasil ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* (*discovery learning*) lebih cocok diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa daripada model pembelajaran konvensional. Dalam model *discovery learning*, siswa aktif mengkonstruksi pengetahuannya melalui kegiatan pemecahan masalah (Dewi, 2021; Murtiyasa & Al Karomah, 2020). Melalui kegiatan pemecahan masalah, siswa dapat melakukan eksplorasi dan mengkaji berbagai pengetahuan, yang selanjutnya dapat mengkonstruksi pengetahuannya. Suasana belajar seperti ini mampu membuat siswa menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuannya yang baru. Dengan demikian, ada banyak hal-hal baru atau penemuan yang dapat dilakukan siswa.

Selain kondisi tersebut, model *discovery learning* juga dibantu adanya media audiovisual berupa video. Menurut peneliti sebelumnya media video dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa (Ozdamli & Ozdamli, 2017). Hal ini membantu siswa untuk berpikir lebih fokus kepada materi pelajaran. Dengan menggunakan media video, materi dan contoh teks laporan dapat ditampilkan secara nyata sehingga menjadi mudah dipahami siswa. Penelitian lain menemukan bahwa media video dalam proses belajar mengajar mampu membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif dimana siswa dapat belajar lebih antusias (S. Anggraini, 2020; Vieira et al., 2019).

Selain mempermudah proses pembelajaran, penggunaan video juga membuat siswa lebih tertarik belajar dan membuat aktivitas belajar siswa juga menjadi lebih baik. Video membuat siswa menjadi fokus pada pelajaran dan mereka menjadi lebih serius mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini didukung oleh temuan yang menemukan bahwa aktivitas belajar siswa menjadi lebih tinggi saat video daripada media gambar atau buku (Seruni et al., 2019). Video membuat siswa lebih antusias karena video menarik minat belajar mereka. Dampaknya, siswa menjadi semangat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis teks laporan, konstruksi pengetahuan sangat diperlukan. Menulis adalah keterampilan produktif yang menuntut adanya ide-ide dalam tulisan. Menuangkan ide-ide dalam tulisan membutuhkan proses konstruksi pengetahuan yang kompleks. Terkait teks laporan, penelitian sebelumnya menyatakan dalam menyusun teks laporan diperlukan pemaparan data yang akurat dari hasil pengamatan (Monika & Afnita, 2020; Widyawati, 2018). Oleh karena itu, diperlukan proses eksplorasi dan analisis terhadap topik dan data yang diperoleh. Dengan menerapkan model *discovery learning*, siswa menjadi terlatih untuk melakukan analisis. Ini berarti antara model *discovery learning* dan keterampilan menulis laporan sinkron satu sama lain.

Di sisi lain, model *discovery learning* juga cocok untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut penelitian lain minat belajar siswa dapat tumbuh jika mendapat kondisi lingkungan belajar yang kreatif dan kontekstual (Vieira et al., 2019). Siswa mendapat kesempatan untuk tidak hanya menghafal materi pelajaran, tetapi juga bagaimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran memecahkan masalah dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata. Kondisi seperti ini ada dalam model *discovery learning*. Hal ini diperkuat pandangan penelitian yang menyatakan model *discovery learning* menekankan kepada proses, mencari dan menemukan, materi pelajaran tidak diberikan secara langsung (Vieira et al., 2019). Kondisi seperti ini mampu memberikan ruang untuk tumbuhnya kreativitas siswa yang tentu dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Hal ini jauh berbeda dengan model pembelajaran konvensional. Dalam model pembelajaran konvensional, siswa diberikan pengetahuan secara langsung melalui penjelasan dari guru secara lisan (Febriani, 2021; Marhadi & Erlisnawati, 2018). Pembelajaran ini diisi dengan ceramah terkait materi pelajaran, tugas-tugas dan latihan soal-soal. Ini membuat proses konstruksi pengetahuan tidak berjalan dengan baik. Sementara itu, keterampilan menulis membutuhkan proses yang kompleks karena terkait penciptaan ide-ide yang tidak hanya didapat dengancara menghafal saja. Siswa sendiri harus mampu menuangkan ide-idenya dalam tulisan agar mudah dipahami pembaca (Aisyah et al., 2021; Febriani, 2021).

Proses pembelajaran dalam model pembelajaran konvensional juga kurang cocok menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut penelitian lain model pembelajaran konvensional menciptakan proses pembelajaran yang didominasi guru, cenderung bersifat hapalan dan kurangnya umpan balik (Astawa et al., 2020; N. M. A. K. Putri & Suniasih, 2022). Keadaan seperti ini sangat membosankan bagi siswa. Dengan keadaan bosan, siswa menjadi tidak berminat belajar. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa lingkungan belajar di sekolah yang membosankan merupakan penyebab rendahnya minat belajar siswa (Kurniawan et al., 2018). Oleh karena itu, proses pembelajaran harus bervariasi dan serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya agar tumbuh.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks observasi siswa (Asrul et al., 2018). Lebih lanjut, peneliti lain menemukan bahwa terdapat pengaruh kompetensi pengetahuan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media audio visual dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional (Murtiyasa & Al Karomah, 2020). Selanjutnya, penelitian lain menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lembah Gumanti (Vieira et al., 2019). Dari ketiga penelitian yang dilakukan, semuanya membuktikan bahwa model *discovery learning* mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan menulis siswa.

Pengaruh Model Discovery learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Keterampilan Menulis Laporan

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada pengaruh sederhana ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan menulis laporan antara siswa yang belajar dengan model *discovery learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan menulis siswa yang belajar dengan model *discovery learning* lebih tinggi daripada rata-rata keterampilan menulis siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis laporan siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis laporan. Ada tiga kekuatan model *discovery learning* yang menyebabkannya membawa dampak positif terhadap keterampilan menulis laporan siswa, yaitu : proses pembelajaran mengutamakan penemuan, media pembelajaran menarik dan pembelajaran bersifat kontekstual. Menurut penelitian sebelumnya model *discovery learning* menekankan kepada proses, mencari dan menemukan, materi pelajaran tidak diberikan secara langsung (Blumberg & Fisch, 2013). Ini menunjukkan bahwa siswa harus aktif untuk menemukan konsep-konsep yang diajarkan, dalam hal ini adalah konsep menulis laporan. Untuk mampu menulis laporan dengan baik, siswa harus paham apa yang harus dilakukan sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Keterampilan menulis laporan sangat erat hubungannya dengan penemuan. Dalam menulis laporan, penulis melakukan eksplorasi dari topik yang diberikan dengan melakukan observasi, pengumpulan data, menganalisis dan akhirnya sampai pada simpulan, bukan menyajikan hal-hal yang sifatnya imajinasi (Monika & Afnita, 2020; Robbia & Fuadi, 2020). Proses ini persis seperti langkah-langkah model *discovery learning*. Ini menyebabkan keterampilan menulis laporan siswa terfasilitasi jika dibelajarkan dengan model *discovery learning*. Hal ini tentu kontras dengan model pembelajaran konvensional dimana informasi disajikan guru. Proses mengkonstruksi pengetahuan tidak terjadi sehingga kompetensi/keterampilan siswa kurang terbentuk dengan baik (R. D. Anggraini et al., 2018; Yu et al., 2021). Ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis laporan dapat meningkat jika dibelajarkan dengan model *discovery learning*.

Selain karakter model *discovery learning*, adanya media pembelajaran audiovisual berupa video semakin menguatkan pengaruhnya terhadap keterampilan menulis laporan. Adanya media audiovisual membuat siswa lebih siap dan fokus dalam menerima materi pelajaran (Afriza, 2022; N. L. Fatmawati, 2021). Dalam pembelajaran menulis laporan, media audiovisual digunakan untuk menyajikan materi, menyajikan contoh dan fenomena yang ingin dilaporkan. Ini membuat siswa lebih tertarik dalam belajar daripada hanya ucapan lisan dan tulisan di papan. Dalam pemberian contoh-contoh teks laporan, media audiovisual dapat menyajikan informasi yang lebih efektif (Bylund & Athanasopoulos, 2015; Najat et al., 2023). Ketika contoh penulisan teks laporan disajikan, dari fenomena, cara pengumpulan data, cara menganalisis data dan menyusun laporan, siswa menjadi lebih paham dan tertarik. Dengan demikian, mereka mendapatkan pemahaman yang baik dalam menulis laporan.

Selain itu, penggunaan media audiovisual berupa video mampu melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa serta membuat pembelajaran lebih aktif berpartisipasi (Najat et al., 2023; Oktaviani et al., 2019). Ini tentunya selaras dengan penciptaan ide-ide dalam menulis laporan. Dalam kegiatan menulis, selain unsur bahasa, kualitas ide memiliki peranan yang penting. Ini juga berlaku dalam menulis laporan dimana ide yang ditungkan harus jelas sesuai dengan fakta beserta analisisnya. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual sangat membantu siswa dalam menemukan ide dan mengolah ide-ide tersebut menjadi sebuah teks laporan yang berkualitas. Efektivitas penggunaan video dalam pembelajaran ditemukan (Ridha et al., 2021; Vieira et al., 2019).

Terakhir, model *discovery learning* berbantuan media audiovisual karena pembelajaran bersifat kontekstual. Penelitian sebelumnya menyatakan model *discovery learning* menggunakan kegiatan dan

pengalaman-pengalaman langsung dan kongkrit (Jayadiningrat et al., 2019; Puspitasari & Nurhayati, 2019). Kegiatan dan pengalaman demikian lebih menarik perhatian peserta didik, dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna. Hal-hal ini merupakan tahapan dalam menulis teks laporan. Siswa belajar melalui contoh-contoh dan fenomena yang diamati. Contohnya, menyusun laporan tentang kebersihan sekolah. Hal pertama yang harus dilakukan tentu permasalahan apa yang akan dilaporkan, apa saja yang perlu dilaporkan, bagaimana mengumpulkan data dan bagaimana menyusun laporannya. Kegiatan seperti ini mampu siswa melakukan kegiatan investigasi dan melakukan generalisasi sehingga terbentuk pemahaman yang mendalam serta mampu memecahkan permasalahan (R. D. Anggraini et al., 2018; Sefriani & Sepriana, 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian lain hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis eksplanasi siswa (Yu et al., 2021). Sementara itu, penelitian lain melakukan penelitian terkait model *discovery learning* dengan bantuan media audiovisual (Gulo, 2022; A. Putri et al., 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis siswa. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan model dan media pembelajaran ini.

Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai rata-rata minat belajar siswa yang belajar dengan model *discovery learning* lebih tinggi daripada rata-rata minat belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* mampu memberikan dampak atau pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa karena memiliki tiga keunggulan dibandingkan model pembelajaran konvensional. Ketiga keunggulan itu adalah proses pembelajaran yang bervariasi, adanya proses diskusi dan media pembelajaran yang menarik (Cole & Feng, 2015; Jacob & Karn, 2003). Model *discovery learning* lebih mengedepankan proses memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Dalam prosesnya ada banyak variasi kegiatan sampai siswa menemukan simpulan yang menyebabkan siswa tidak menjadi bosan. Hasil penelitian lain menemukan bahwa pembelajaran yang membosankan tidak mampu menumbuhkan minat belajar siswa (Nikmawati et al., 2021; Vieira et al., 2019). Sebaliknya, jika pembelajaran menarik dan bervariasi mampu membuat suasana bosan hilang sehingga menumbuhkan minat dan antusiasme belajar siswa.

Adanya proses diskusi dalam penerapan model *discovery learning*, pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian sebelumnya menyatakan *discovery learning* dengan aktivitas bertukar pendapat, diskusi antar teman dan melakukan penemuan sendiri mampu merangsang siswa untuk selalu menggali lebih dalam permasalahan atau topik pelajaran yang diberikan (Ariana et al., 2020; Nardo et al., 2022). Adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah faktor penting tumbuhnya minat belajar siswa menemukan bahwa metode diskusi dalam pembelajaran mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa (Edi & Rosnawati, 2021). Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian ini dimana adanya model pembelajaran dimana siswa dapat saling bertukar pikiran dan senang maka minat belajar siswa otomatis juga meningkat.

Adanya ketertarikan siswa terhadap sesuatu yang ada dalam proses pembelajaran merupakan hal yang menumbuhkan minat belajar. Menurut penelitian lain perasaan senang saat belajar merupakan faktor yang menumbuhkan minat belajar (Irawaty et al., 2021; Sari & Harjono, 2021). Seseorang yang tidak senang dalam pembelajaran, tidak mungkin memiliki minat belajar yang baik. Minat belajar seseorang dapat berubah-ubah dengan cepat sesuai keadaan hati seseorang. Untuk itulah, menjaga suasana hati siswa tetap senang adalah kunci berkembangnya minat belajar siswa dan sekaligus kunci hasil belajar siswa yang optimal (Purwani et al., 2021; Vieira et al., 2019).

Model *discovery learning* memiliki kelemahan utama dimana membutuhkan kemampuan berpikir yang rasional atau kongkret karena permasalahan sifatnya sangat abstrak. Anak-anak sekolah menengah mungkin mengalami kesulitan dalam memahami dan menyimpulkan fenomena yang diberikan. Siswa harus memiliki inisiatif untuk menganalisis di sekitar mereka atau fenomena yang diberikan (Binmahboob, 2020; Vieira et al., 2019). Ini tentu membutuhkan media pembelajaran dimana hal-hal yang sifatnya abstrak dapat dibuat nyata agar pemahaman dan kematangan berpikir siswa menjadi lebih baik.

Penerapan model *discovery learning* akan lebih efektif jika ditunjang oleh media pembelajaran yang baik, dalam hal ini media *audiovisual*. Menurut penelitian sebelumnya media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatannya sekaligus dalam satu proses (Sholehah et al., 2020). Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal maupun nonverbal. Media

audiovisual umumnya berupa video atau film. Media berupa video digunakan dalam penelitian ini. Di era digital seperti saat ini, ada berbagai media audiovisual yang bisa didapatkan di internet. Guru hanya tinggal memilih sesuai kebutuhan di sekolah (Corredor et al., 2014; Vartiainen et al., 2016).

Discovery learning juga membawa dampak positif terhadap keaktifan siswa. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif selama penerapan *discovery learning* daripada yang belajar dengan metode konvensional (Murtiyasa & Al Karomah, 2020; Vieira et al., 2019). Lebih lanjut, penelitian lain menemukan bahwa *discovery learning* tidak hanya berdampak positif terhadap hasil belajar, tetapi juga motivasi dan aktivitas belajar siswa (Murtiyasa & Al Karomah, 2020). Penelitian ini menyarankan bahwa *discovery learning* berdampak lebih baik jika dipadukan dengan media audiovisual.

Beberapa saran yang dimunculkan kepada beberapa pihak. Pertama, kepada guru Bahasa Indonesia disarankan untuk melakukan refleksi terhadap model pembelajaran sebelumnya dengan memilih topik-topik yang dekat dengan kehidupan siswa, misalnya lingkungan sekitar siswa. Ini mempermudah siswa untuk memahami dan mengerjakan apa yang harus dibuatkan laporannya. Selanjutnya, guru disarankan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran seperti menggunakan media audiovisual yang tersedia di internet. Terakhir, guru disarankan untuk mensosialisasikan format penulisan laporan dan penilaian kepada siswa agar siswa menjadi tahu apa yang harus dikerjakan dalam menyusun laporan. Kedua, kepada kepala sekolah disarankan untuk lebih memotivasi guru melakukan inovasi dalam mata pelajaran yaitu dengan mengkombinasikan media pembelajaran dan model pembelajaran. Meskipun model pembelajaran yang digunakan bagus tetapi tidak ditunjang media yang baik maka hasilnya juga tidak akan optimal. Untuk itu, guru harus menggunakan media-media inovatif dalam pembelajaran. Ketiga, peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan mengkombinasikan variabel lain (model pembelajaran berbasis masalah, project, motivasi belajar, kecemasan dan lain-lain), sebagai variabel terikat maupun bebas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa a) model *discovery learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh signifikan dan simultan terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa, b) model *discovery learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh signifikan dan parsial terhadap keterampilan menulis laporan dan c) model *discovery learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh signifikan dan parsial terhadap minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa kombinasi model *discovery learning* memberikan dampak positif terhadap keterampilan menulis laporan dan minat belajar siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afriza, D. (2022). Comparison of The Learning Outcomes of Junior High School Students Utilizing Audio-Visual and Chart Learning Media to Study Ecosystem. *Journal of Science and Technological Education*, 1(1), 48–57. <https://meta.amiin.or.id/index.php/meta/article/view/4>.
- Aisyah, S., Riyanto, Y., & Suhanadji, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran treffinger terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.7>.
- Al Mamun, M. A., Lawrie, G., & Wright, T. (2022). Exploration of learner-content interactions and learning approaches: The role of guided inquiry in the self-directed online environments. *Computers & Education*, 178, 104398. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104398>.
- Alhayat, A., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with Kurikulum Merdeka Belajar Amsal. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7, 1–23. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.69363>.
- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>.
- Anggraini, R. D., Murni, A., & Sakur. (2018). Differences in students' learning outcomes between discovery learning and conventional learning models. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088, 6–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012070>.
- Anggraini, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Menggunakan Media Video Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Ariana, D., Situmorang, R. P., & Krave, A. S. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 34.

- <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v1i1.31381>.
- Asrul, Ridlo, S., & Susilo. (2018). Creative Thinking Analysis, Motivation and Concept Mastery on Learning of Cooperative Discovery Model in Elementary School. *Journal of Primary Education*, 07(1), 48–56. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/21736>.
- Astawa, I. W. W., Putra, M., & Abadi, I. . G. S. (2020). Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 199. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25677>.
- Binmahboob, T. (2020). YouTube as a Learning Tool to Improve Students' Speaking Skills as Perceived by EFL Teachers in Secondary School. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 9(6), 13. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v9n.6p.13>.
- Blumberg, F. C., & Fisch, S. M. (2013). Introduction: Digital games as a context for cognitive development, learning, and developmental research. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 139, 1–9. <https://doi.org/10.1002/cad.20026>.
- Bylund, E., & Athanasopoulos, P. (2015). Televised Whorf: Cognitive Restructuring in Advanced Foreign Language Learners as a Function of Audiovisual Media Exposure. *The Modern Language Journal*, 99(1), 123–137. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2015.12182.x>.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>.
- Cole, J., & Feng, J. (2015). Effective strategies for improving writing skills of elementary English language learners. *Chinese American Educational Research and Development Association Annual Conference*, 1–25. <https://eric.ed.gov/?id=ED556123>.
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). Developing Students' Writing Skill in English - A Process Approach. *Journal for Research Scholars and Professionals of English Language Teaching*, 2(6). https://www.researchgate.net/profile/V-Chandra-Rao/publication/325489625_Developing_Students'_Writing_Skills_in_English-A_Process_Approach/links/5b113854a6fdcc4611da2674/Developing-Students-Writing-Skills-in-English-A-Process-Approach.pdf.
- Corredor, J., Gaydos, M., & Squire, K. (2014). Seeing Change in Time: Video Games to Teach About Temporal Change in Scientific Phenomena. *J Sci Educ Technol*, 2(3), 324–343. <https://doi.org/10.1007/s10956-013-9466-4>.
- Darma Putra, I. G., & Sujana, I. W. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Dewi, N. K. S. (2021). EFL Pre-Service Teachers' Perception of Their Readiness in Teaching Online during Covid-19 Pandemic. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 2(2), 163–168. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v2i1.172>.
- Edi, S., & Rosnawati, R. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika Model Discovery Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2), 234. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.3604>.
- Fatmawati, E., & Safitri, E. (2020). Kemampuan Literasi Informasi Dan Teknologi Mahasiswa Calon Guru Menghadapi Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 214. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1863>.
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Fitrihana, N., Ekawatiningsih, P., Chayati, I., Asiatun, K., & Tritanti, A. (2014). Kajian Tracer Study Lulusan Jurusan PTBB FT UNY Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(1), 55–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jptk.v22i1.8837>.
- 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>.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>.

- Hambali, U. N., Natsir, R. Y., & Nasir, N. (2023). Tinjauan Literatur tentang Integrasi Teknologi dalam Proses Pembelajaran Keterampilan Bahasa Inggris. *Jurnal Dieksis ID*, 3(2), 128–141. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.2.2023.346>.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>.
- Helista, C. N., Puspitasari, O., Prima, S. A., & Anggraini, Y. D. (2021). *Buku panduan guru: Capaian pembelajaran elemen jati diri untuk satuan PAUD*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>.
- Irawaty, E., Widjaja, E. M., & Sanjaya, J. (2021). Peningkatan Kualitas Belajar Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring. *Prosiding SENAPENMAS*, 985. <https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15131>.
- Istiqomah, N., & Siswono, T. Y. E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Metakognitif dan Pemecahan Masalah Matematika di Kelas XI SMA Negeri 1 Jombang. *MATHedunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 422–429. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p422-429>.
- Jacob, R. J., & Karn, K. S. (2003). Eye tracking in human-computer interaction and usability research: Ready to deliver the promises. *In The Mind's Eye*, 573–605. <https://doi.org/10.1016/B978-044451020-4/50031-1>.
- Jayadiningrat, M. G., Putra, K. A. A., & Putra, P. S. E. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa MAN 1 Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksh*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3720>.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1), 44–47. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1065>.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>.
- Leonard, L. (2016). Kompetensi Tenaga Pendidik di Indonesia: Analisis Dampak Rendahnya Kualitas SDM Guru dan Solusi Perbaikannya. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3), 192–201. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i3.643>.
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>.
- Marhadi, H., & Erlisnawati. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi/Higher Order Thinking Skill (HOTS) Mahasiswa PGSD FKIP UR. *PEDAGOGIKA, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VI(1), 69–78. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v6i1.452>.
- Masithoh, S., Miftah, H., Nahraeni, W., Yoesdiarty, A., Novita, I., Agribisnis, P., Pertanian, F., & Djuanda, U. (2022). Implementasi Mbkm (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Menurut Perspektif Mahasiswa Agribisnis. *Jurnal Agribisains*, 7(2), 59–67. <https://doi.org/10.30997/jagi.v7i2.5036>.
- Monica, H., Kesumawati, N., & Septiati, E. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keyakinan Matematis Siswa. *MaPan (Jurnal Matematika Dan Pembelajaran)*, 7(1), 155–166. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n1a12>.
- Monika, M., & Afrita, A. (2020). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 33 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 253. <https://doi.org/10.24036/108208-019883>.
- Murtiyasa, B., & Al Karomah, I. I. (2020). The Impact of Learning Strategy of Problem Solving and Discovery towards Learning Outcomes Reviewed from Students Learning Motivation. *Universal Journal of Educational Research*, 8(9), 4105–4112. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080936>.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 60–73. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.
- Najat, S., Herawati, S., Rohana, S., Intiana, H., Shaummy, R. L., Pendidikan, P. S., & Guru, P. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas 1 SD Negeri 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 3(1), 85–90.

- Nardo, J. E., Chapman, N. C., Shi, E. Y., Wieman, C., & Salehi, S. (2022). Perspectives on Active Learning: Challenges for Equitable Active Learning Implementation. *Journal of Chemical Education*, 99(4), 1691–1699. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c01233>.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. (2020). *No Title*. Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Edu Publisher.
- Oktaviani, M. D. S., Suwatra, I. W., & Murda, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 89–97. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17662>.
- Ozdamli, H., & Ozdamli, F. (2017). The Effect of Infographics in Mobile Learning: Case Study in Primary School. *Journal of Universal Computer Science*, 23(12), 1256–1275.
- Purwani, E., Hasan, K., & Alamsyah, H. (2021). Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Pendekatan SSTEAM Pada Siswa. 3(3), 296–302. <https://doi.org/10.26858/tpj.v2i3.26764>.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 91–106. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran di era industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>.
- Putri, A., Kartini, K., & Yuanita, P. (2020). The Effectiveness of Learning Tools Based on Discovery Learning That Integrates 21st Century Skills to Mathematical Critical Thinking Ability in Trigonometric Materials in High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1655(1), 1–11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1655/1/012071>.
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>.
- Qomariyah, S. (2020). Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Cerita Bergambar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 59. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25195>.
- Reflianto, A., Bustami, Y., & Syafruddin, D. (2019). Efektivitas metode sosiodrama terhadap hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa biologi. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.17509/aijbe.v2i1.14172>.
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.925>.
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh sikap siswa dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–23. <https://doi.org/10.21009/JPD.061.02>.
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>.
- Sefriani, R., & Sepriana, R. (2022). Technology Acceptance Model : the use of E-Study Applications in. *Journal of Education Technology*, 6(4), 704–710. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.45457>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>.
- Seruni, R., Munawaoh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-Module) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Professional. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i1.4672>.
- Sholehah, M., Kholisotin, & Munir, Z. (2020). Efektifitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Audio Visual dan Poster terhadap Perilaku Ibu Primipara dalam Manajemen Laktas. *Ilmiah STIKES Citra Delima*, 3(2), 110–117. <https://doi.org/10.33862/citradelima.v3i2.67>.
- Suhartono, Degeng, I. N. S., Suyitno, I., & Sulton. (2019). A comparison study: Effects of the group

- investigation model and the direct instruction model toward science concept understanding. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(2), 185–192. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i2.18135>.
- Sujanem, R., Nyoman Putu Suwindra, I., & Suswandi, I. (2020). The Effectiveness of Problem-Based Interactive Physics E-Module on High School Students' Critical Thinking. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1503/1/012025>.
- Sulisworo, D., Ummah, R., Nursolikh, M., & Rahardjo, W. (2020). The analysis of the critical thinking skills between blended learning implementation: Google Classroom and Schoology. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3 B), 33–40. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081504>.
- Tessmer, M. (2013). *Planning and conducting formative evaluations*. Routledge.
- Vartiainen, H., Pöllänen, S., & Liljeström, A. (2016). Designing Connected Learning: Emerging learning systems in a craft teacher education course. *Design And*, 21(2), 32–40. <https://ojs.lboro.ac.uk/DATE/article/download/2115/2281>.
- Vieira, E. A. O., Silveira, A. C. D., & Martins, R. X. (2019). Heuristic evaluation on usability of educational games: A systematic review. *Informatics in Education*, 18(2), 427–442. <https://doi.org/10.15388/infedu.2019.20>.
- Widyawati, Y. (2018). Teknik Teks Modelling: Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Puisi Pada Bidang Studi Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(2). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i2.37.
- Young, T., Hazarika, D., Poria, S., & Cambria, E. (2018). Recent trends in deep learning based natural language processing. *Ieee Computational Intelligence Magazine*, 13(3), 55–75. <https://doi.org/10.1109/MCI.2018.2840738>.
- Yu, H., Liu, P., Huang, X., & Cao, Y. (2021). Teacher Online Informal Learning as a Means to Innovative Teaching During Home Quarantine in the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 12(June), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.596582>.
- Yunansah, H., & Herlambang, Y. T. (2017). Ecopedagogic Based Education in Raising Ecological Awareness and Developing Character in Elementary School Students. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(1), 27. <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/6153>.