

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Video terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS

Risma Hayati Fauziah*, Ani Nur Aeni, Nurdinah Hanifah
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang, Indonesia

*Corresponding Author: rismahayati1808@gmail.com

Dikirim: 29-06-2024; Direvisi: 12-07-2024; Diterima: 13-07-2024

Abstrak: Pembelajaran IPS di SD masih kurang optimal terhadap rancangan dan perangkat pembelajaran, terjadi karena model dan pemanfaatan media pembelajaran kurang bervariasi. Sehingga berakibat pada pemahaman konsep. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *discovery learning* berbantuan video terhadap pemahaman konsep, menganalisis perbedaan pengaruh model *discovery learning* berbantuan video dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep dan menganalisis gambaran aktivitas siswa dalam pembelajaran model *discovery learning* berbantuan video pada pembelajaran IPS. Metode penelitian ini menggunakan *quasi experiment* desain *nonequivalent control group design*. Populasi kelas V SDN Sukaraja I. Sampel terdiri dari 2 kelas, dimana kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa, sedangkan kelas eksperimen berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran *discovery learning* berbantuan video berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep. Pemahaman konsep siswa terjadi peningkatan, terbukti nilai rata-rata *pretest* 44,36 *posttest* menjadi 80,13. Siswa dapat memperoleh pemahaman konsep lebih baik pada pembelajaran IPS dengan model *discovery learning* berbantuan video. Pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan video terdapat perbedaan nilai N-gain 64,61% dengan kategori cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, sebaliknya siswa yang menerima pembelajaran konvensional mendapatkan nilai N-gain 35,09% dikategorikan tidak efektif. Sehingga, model *discovery learning* berbantuan video ini lebih tinggi dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPS. Selain itu, aktivitas siswa pada pembelajaran *discovery learning* berbantuan video berdampak terhadap pemahaman konsep siswa.

Kata Kunci: Model *Discovery Learning*; Video Pembelajaran; Pemahaman Konsep

Abstract: The learning of social studies in elementary schools was still suboptimal concerning the design and instructional tools due to the lack of variety in teaching models and media utilization. This resulted in poor concept comprehension. This study aimed to analyze the effect of the discovery learning model assisted by video on concept comprehension, compare the effect of the discovery learning model assisted by video with conventional learning on concept comprehension, and describe student activities in the discovery learning model assisted by video in social studies learning. This research used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population consisted of fifth-grade students at SDN Sukaraja I. The sample included two classes: the control class with 30 students and the experimental class with 30 students. The results showed that the discovery learning model assisted by video positively impacted concept comprehension. There was an improvement in students' concept comprehension, evidenced by the average pretest score of 44.36, which increased to 80.13 in the posttest. Students achieved better concept comprehension in social studies learning using the discovery learning model assisted by video. The learning model showed an N-gain value of 64.61%, categorized as quite effective in improving concept comprehension, whereas students receiving conventional learning had an N-gain value of 35.09%, categorized as ineffective. Thus, the discovery learning model assisted by video was more effective and sufficient in enhancing students' concept comprehension in social studies

learning. Additionally, student activities in the discovery learning model assisted by video positively affected their concept comprehension.

Keywords: Model Discovery Learning; Video; Concept Understanding

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting bagi setiap orang. Pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan bangsa sesuai yang diamanatkan oleh UUD 1945. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara terarah dan sistematis dalam proses memanusiakan manusia membekali mereka dengan pengetahuan, kepribadian dan kemampuan, pendidikan mengolah manusia menjadi pribadi utuh dan siap mengabdikan kepada masyarakat. Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang tidak bisa dihindari, karena itu pendidikan memiliki kemampuan dalam meningkatkan sumber daya manusia (Aeni, 2019). Keberhasilan belajar mengajar bergantung kepada siswa, guru, kurikulum serta proses pembelajaran seperti metode, model, pendekatan dan media pembelajaran. Karena selain media pembelajaran yang efektif, model pembelajaran juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, fakta dilapangan bahwa pembelajaran IPS masih memiliki tingkat keberhasilan yang rendah dalam penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran. Hersita et al., (2020) menyatakan bahwa permasalahan yang ditemukan pada pelaksanaan pembelajaran IPS adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran dan minimnya pembaharuan, dengan hanya mengandalkan buku cetak memang dapat menjadi hambatan dalam proses belajar mengajar. Akibatnya timbul anggapan di benak masyarakat khususnya siswa bahwa pelajaran IPS adalah materi pelajaran yang membosankan, kurang menantang, bidang studi yang membosankan, sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang IPS (Hanifah, 2008).

Berdasarkan pra penelitian Kepada Wali Kelas V di SDN Sukaraja 1 siswa mengalami kesulitan dalam memahami keseluruhan materi pada proses pembelajaran, Hal ini disebabkan karena tidak ada dorongan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, guru hanya menggunakan metode ceramah ketika memberikan materi IPS, anggapan siswa tidak suka dengan mata pembelajaran IPS. Guru merancang pembelajaran dengan seadanya tidak memberikan contoh sosial yang nyata mengenai materi yang disampaikan dan siswa menganggap sulit dalam pembelajaran IPS dikarenakan banyaknya hafalan. Guru belum menentukan model dan media belajar yang sesuai untuk merancang pembelajaran.

Berkaitan erat dengan hal tersebut, untuk meningkatkan semangat belajar serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, penting bagi pendidik untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai. Karena, setiap model pembelajaran mengarahkan pendidik dalam merancang proses belajar yang mendukung siswa mencapai tujuan pembelajarannya (Aeni et al., 2016). Melalui model *discovery learning* diharapkan agar materi mudah dipahami oleh para siswa. Proses pembelajaran *discovery learning* tahapannya adalah *Stimulation, problem statement, data collection, data processing, vertification* dan *generalization* Syah (Prasetyo & Abduh, 2021). Model serta media pembelajaran yang inovatif diperlukan dalam meningkatkan pemahaman konsep. Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa maka diperlukan model dan media yang menarik dapat menciptakan interaksi



aktif antara pendidik dengan siswa. Pembelajaran di kelas merupakan fondasi utama dalam proses pendidikan. Hal terpenting yaitu mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, proses pembelajaran berlangsung dengan saling interaksi dalam kegiatan belajar. Dapat disimpulkan mutu pembelajaran rendah berarti proses pembelajaran tidak mencapai tujuan. Disebabkan oleh banyak hal, seperti faktor dari pihak siswa, guru, serta sarana prasarana yang ada. Penerapan *discovery learning* dalam kegiatan belajar menjadikan siswa sebagai peserta aktif selama proses pembelajaran serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Jerome Brunner (Kristin & Rahayu 2016) mengatakan bahwa model *discovery learning* berpusat pada siswa dan mendorong agar berpartisipasi aktif serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mereka didorong agar mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi, serta membuat kesimpulan tentang apa yang mereka alami.

Dalam menerapkan model *discovery learning* perlu memperhatikan, yaitu pemanfaatan media pembelajaran, terutama dengan adanya perkembangan teknologi. Penelitian yang dilaksanakan (Stefanus, 2023) model *discovery learning* hasil belajarnya meningkat dibantu oleh media audio visual. Menurut Permana et al., (2022) media pembelajaran video, sangat bermanfaat serta mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bermanfaat juga di dunia pendidikan, hampir semua orang merasakan kemajuan teknologi yang cepat. Seorang guru juga perlu membiasakan diri dalam menciptakan media pembelajaran dalam bentuk video (Aeni et al., 2022). Menurut Hatiningsih & Hanik, (2023) Media pembelajaran video terdiri dari gabungan konten visual dan audio yang dapat dilihat dan didengarkan. Menurut Yuanta (2020) Media video, perpaduan teknologi suara dan gambar yang menghasilkan tayangan memikat, menjadi sebuah perangkat TIK paling populer bagi masyarakat. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih mudah, menarik perhatian, menumbuhkan minat siswa, dan membuat mereka termotivasi untuk memperoleh pengetahuan. Pembelajaran akan lebih mudah serta siswa akan lebih mengerti mengenai apa yang dipaparkan dengan media video yang tepat, sehingga siswa secara otomatis lebih memahami materi pelajaran.

Pembelajaran IPS terdiri dari konsep-konsep sosial yang berkaitan erat dengan pengalaman hidup siswa di SD. Menurut Sumaatmadja (Hardiyanti, 2018) Pengembangan ruang lingkup pembelajaran dilakukan bertahap, mengikuti tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Dimulai dengan pengenalan konsep dasar seperti keluarga, diri sendiri, dan lingkungan sekitar, kemudian berlanjut ke lingkup yang lebih luas sesuai tuntutan perkembangan. Oleh sebab itu, siswa harus memahami konsep tersebut. Salah satu komponen penting dalam menilai kemampuan kognitif siswa adalah pemahaman konsep. Karena dengan konsep, lebih mudah dipahami oleh siswa dalam mempelajari materi IPS dengan menyelidiki kejadian, konsep, fakta, serta generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial (Hardiyanti, 2018). Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran *discovery learning* dapat digunakan sebagai referensi terhadap penelitian ini. Seperti penelitian dari Mirna et al., (2023) dan Astriani et al., (2023) memang berpengaruh dalam penelitian membuktikan keefektifan model *discovery learning* di SD hasil belajar menjadi meningkat dan mendorong keaktifan saat belajar IPS.

Berdasarkan penelitian diatas belum meneliti sisi pemahaman konsep, padahal menurut Nursetiawati (2018), dalam pembelajaran IPS, sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep karena memahami suatu konsep akan membantu siswa mempelajari sesuatu. Selain itu, peneliti berinovasi untuk menambahkan media



pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Capcut* pada tahap pengumpulan data dengan menggunakan model pembelajaran dibantu dengan video serta materi yang berbeda yaitu mengenai interaksi manusia dan pengaruhnya terhadap pembangunan ekonomi dengan peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada pembelajaran IPS”

METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan penelitian ini dengan metode eksperimen dan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang dipakai quasi eksperimen dengan model *nonquivalent control group design*. Penelitian ini ada dua kelas yakni kelas eksperimen serta kelas kontrol. Siswa diberikan perlakuan pembelajaran model *discovery learning* berbantuan video sedangkan pembelajaran konvensional dilaksanakan di kelas kontrol. *Purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel dimana metode pemilihan sampel menggunakan pertimbangan atau kriteria tertentu. Penelitian ini memakai instrumen tes serta non tes yang telah divalidasi. Instrumen tes (*pretest-posttest*) kemampuan pemahaman konsep sebanyak 9 soal menggunakan indikator dari Benjamin S. Bloom (Jarmita et al., 2019), Mengemukakan pemahaman konsep dapat diukur melalui tiga indikator yakni penerjemahan (*translation*), penafsiran (*interpretation*), serta ekstrapolasi (*extrapolation*). Sebelum *treatment* dimulai, *pretest* diberikan kepada kelompok pertama untuk mengumpulkan pengetahuan awal. Kelompok kedua diberikan *posttest* untuk mengukur keadaan kelompok setelah *treatment*. Instrumen non tes digunakan untuk mengetahui bagaimana gambaran aktivitas siswa di kelas eksperimen.

Peneliti melaksanakan penelitian di SDN Sukaraja I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang selama enam pertemuan. Sampel penelitian diambil dari siswa kelas VA dan VB semester genap tahun 2023/2024 dengan jumlah masing-masing siswa 30, VB yakni kelas eksperimen serta VA sebagai kelas kontrol. Pada tahapan analisis data, dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran serta uji daya pembeda. Uji Prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji *paired sample T-test* digunakan untuk sampel terikat dan uji *independent sample T-test* untuk sampel bebas. Selain itu, Uji N-gain untuk mengetahui perbedaan rata-rata di antara masing-masing kelas. Keseluruhan analisis data menggunakan SPSS versi 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Terhadap Pemahaman Konsep Siswa

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)	Uji Homogenitas	Uji Beda Rata-rata (Uji-t)
<i>Pretest</i>	44,36	0,140	0,475	0,000
<i>Posttest</i>	80,13	0,122		

Berdasarkan Tabel 1 hasil *pretest* uji normalitas dengan nilai $\text{sig} = 0,140 \geq 0,05$ serta *posttest* dengan nilai $\text{sig} = 0,122 \geq 0,05$ menunjukkan diterima H_0 , maka *pretest posttest* kelas eksperimen data distribusi normal. Uji homogenitas *pretest posttest* didapat nilai $\text{sig} = 0,475 \geq 0,05$ menunjukkan data homogen. Karena data yang didapat



nilai *pretest posttest* berdistribusi normal serta homogen, uji-t digunakan dengan pengujian rata-rata. Hasil Uji *Paired Sample T-test* memperoleh nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ diterima H_0 , maka terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest posttest* di kelas eksperimen. Oleh sebab itu, kesimpulannya adalah pemahaman konsep kelas eksperimen menunjukkan peningkatan nilai *pretest* pra diberi perlakuan dengan nilai rata-rata yaitu 44,36 saat *posttest* menjadi 80,13 sesudah diberikan perlakuan. Sejalan dengan penelitian Nadira et al., (2024) bahwa peningkatan ketuntasan belajar siswa dengan model *discovery learning* dengan bantuan audio visual, yakni siklus I memperoleh 47%, siklus II menjadi 80,5 % di kategori baik.

Perbedaan Pengaruh Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Pemahaman Konsep

Tabel 2. Hasil Uji Statistik *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)	Uji Homogenitas	Uji Beda Rata-rata (Uji-t)
<i>Pretest</i> Eksperimen	44,36	0,140	Sig= 0,138	0,645
<i>Pretest</i> Kontrol	45,93	0,061		

Dikarenakan sampel kurang dari 50 siswa, maka Uji *Shapiro-Wilk* guna mengetahui data distribusi normal atau tidaknya. Uji normalitas, *pretest* siswa di kelas eksperimen nilai $\text{sig} = 0,014 \geq 0,05$ kelas kontrol dengan nilai $\text{sig} = 0,061 \geq 0,05$. Dengan demikian, menunjukkan diterima H_0 , maka *pretest* eksperimen atau kontrol berdistribusi normal. Uji *Levene* digunakan untuk mengetahui homogenitas pada *pretest* kelas eksperimen atau kontrol. Hasil uji homogenitas *pretest* siswa di kelas eksperimen maupun kontrol memperoleh nilai signifikan $0,138 \geq 0,05$ artinya diterimanya H_0 , bahwa *pretest* di kelas eksperimen maupun kontrol homogen.

Jadi, dikarenakan data *pretest* pada kedua kelas distribusi normal dan homogen. Oleh sebab itu, uji beda rata-ratanya menggunakan uji-t. Hasil uji *Independent Sample T-test* sig 0,645 menunjukkan diterimanya H_1 . Maka data yang diperoleh tidak terdapat perbedaan rata-rata, kedua kelas memiliki kemampuan awal sama atau setara, ditunjukkan nilai rata-rata 44,36 kelas eksperimen dan 45,93 di kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Statistik *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas (<i>Saphiro-Wilk</i>)	Uji Homogenitas	Uji Beda Rata-rata (Uji-t)
<i>Posttest</i> Eksperimen	80,13	0,122	0,051	0,000
<i>Posttest</i> Kontrol	65,63	0,210		

Uji normalitas pada *posttest* siswa kelas eksperimen maupun kontrol menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, disebabkan jumlah sampel yaitu kurang dari 50 siswa. Setelah dilakukan uji normalitas pada tabel 3 data *posttest* di kelas eksperimen diperoleh nilai $\text{sig} = 0,122 \geq 0,05$ *posttest* kelas kontrol diperoleh $\text{sig} = 0,210 \geq 0,05$. Karena dua kelas mendapatkan $\text{sig} \geq 0,05$ hal tersebut menunjukkan diterima H_0 , yang berarti data *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Uji *levene* digunakan agar mengetahui homogenitas *posttest* kelas eksperimen atau kontrol. Hasil data *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol memperoleh $\text{sig} = 0,051 \geq 0,05$ menunjukkan diterima H_0 maka *posttest* eksperimen dan kontrol homogen.



Oleh karena itu, data *posttest* kedua kelas memiliki data berdistribusi normal serta homogen, uji t digunakan untuk menguji rata-rata. Hasil uji *paired sample test* nilai sig= 0,000 < 0,05 yang menunjukkan diterima H_0 artinya terdapat perbedaan data *posttest* siswa di kedua kelas. Oleh karena itu, nilai *posttest* kelas eksperimen hasil rata-rata sebesar 80,13 lebih tinggi daripada nilai pada kelas kontrol dengan hasil rata-rata 65,63. Kemampuan akhir kedua kelas berbeda akibat perlakuan yang diberikan.

Tabel 4. Hasil Uji Statistik N-gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)	Uji Homogenitas	Uji Beda Rata- rata (Uji-t)
Kelas Eksperimen	64,61	0,453	0,001	0,000
Kelas Kontrol	35,09	0,406		

Uji normalitas dilakukan pada data N-gain siswa di kelas eksperimen maupun kontrol menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, disebabkan jumlah sampel yaitu kurang dari 50 siswa. Setelah dilakukan uji normalitas pada tabel 4 data N-gain di kelas eksperimen diperoleh nilai sig= 0,453 \geq 0,05 N-gain kelas kontrol diperoleh sig= 0,406 \geq 0,05. Karena dua kelas mendapatkan sig \geq 0,05 maka menunjukkan diterimanya H_0 , sehingga data N-gain kelas eksperimen maupun kontrol distribusi normal. Uji *levene* digunakan agar mengetahui homogenitas N-gain kelas eksperimen maupun kontrol. Hasil data N-gain kelas eksperimen maupun kontrol memperoleh sig= 0,001 < 0,05 yang menunjukkan ditolak H_1 maka N-gain eksperimen serta kontrol tidak homogen.

Dengan demikian, data N-gain kedua kelas data distribusi normal serta tidak homogen, uji t digunakan untuk menguji rata-rata. Hasil uji *uji-t Independent Sample Test (Equal Variances not assumed)*. nilai sig= 0,000 < 0,05 yang menunjukkan diterima H_0 artinya terdapat perbedaan data N-gain siswa pada kedua kelas. Kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran *discovery learning* berbantuan video dengan pembelajaran konvensional.

Uji N-gain dilakukan untuk melihat berapa besar peningkatan yang terjadi di kelas eksperimen maupun kontrol. Menurut Hake (1999) Uji N-gain rumusnya sebagai berikut:

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

Hasil Perhitungan N-gain kedua kelas di bawah ini:

Tabel 5. Hasil perhitungan N-gain

Kelas Penelitian	Rata-rata Skor N-gain	Skor N-gain persen
Kelas Eksperimen	0,6461	64,61%
Kelas Kontrol	0,3509	35,09%

Berdasarkan tabel 5 skor N-gain kelas eksperimen yakni 0,6461 atau jika diubah menjadi persen sebesar 64,61%. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh 0,3509 atau dalam bentuk persen sebesar 35,09%. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan diberi perlakuan model *discovery learning* berbantuan video mendapatkan nilai lebih tinggi daripada kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilaksanakan Putra et al., (2016) model *discovery learning* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai yang signifikan jika disandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Temuan ini didukung oleh uji t yang menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna hasil pemahaman konsep akhir siswa di kedua kelas, dengan pencapaian nilai rata rata



kelas eksperimen *pretest* dan *posttest* (7.84 dan 72.5) lebih tinggi daripada kelas kontrol (7.59 dan 50.41). Taraf signifikansi yang digunakan dalam analisis ini 5%. Gambaran aktivitas siswa disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Gambaran Aktivitas Siswa

No	Indikator	Jumlah Skor	Persentase
1.	Kegiatan awal	87	96,66%
2.	Diskusi	68	75,00%
3.	Siswa bertanya dan menjawab	55	61,00%
4.	Presentasi	88	97,77%

Tabel 6 menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada indikator kegiatan awal terdiri dari: persiapan untuk terlihat pembelajaran, memperhatikan tujuan pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa didapat skor 87 dengan persentase 96,66% memenuhi kriteria sangat tinggi. Indikator Diskusi terdiri dari: Siswa mencari sumber pengetahuan saat kegiatan diskusi dengan anggota kelompok, siswa dapat menyimpulkan, siswa dapat bekerjasama dengan baik saat diskusi mendapatkan skor 68 dengan persentase 75,00% dengan kriteria tinggi. Indikator siswa bertanya dan berpendapat meliputi: Siswa aktif memberikan pendapat ketika proses pembelajaran sesuai dengan materi, siswa aktif bertanya pada saat belajar sesuai dengan materi yang diberikan serta siswa memberikan pendapat dan bertanya dengan mudah dipahami mendapatkan skor dengan persentase 55 persentase 61,00% termasuk dengan kriteria tinggi. Indikator Presentasi yang meliputi: Siswa melakukan presentasi dengan suara jelas, lantang dan mudah dipahami, siswa melakukan presentasi dengan percaya diri dan siswa presentasi dengan ketepatan waktu, didapat skor 88 dengan persentase 97,77% dengan kriteria sangat tinggi. Menurut Heryana (2022) Penerapan *Discovery Learning* dalam pembelajaran mampu membangkitkan keaktifan dan antusiasme siswa. Keterlibatan aktif para siswa dalam kegiatan belajar sangatlah penting siswa menemukan dan mencerna ilmu pengetahuan secara mandiri. Hal ini meningkatkan daya tahan pengetahuan dalam ingatan siswa.

KESIMPULAN

Pada pembelajaran IPS, pemahaman konsep siswa kelas eksperimen setelah menerapkan model *discovery learning* dengan bantuan video dapat meningkatkan nilai rata-rata pemahaman konsep siswa dari 44,36 (*pretest*) menjadi 80,13 artinya menjadi lebih baik. Kemudian, pemahaman konsep yang diberi perlakuan pembelajaran *discovery learning* berbantuan video di kelas eksperimen menunjukkan pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan proses belajar konvensional pada kelas kontrol, sesuai dengan hasil uji t pada *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya di kelas eksperimen mencapai 80,13 dan nilai rata-rata 65,63 pada kelas kontrol. Tentunya, N-gain di kelas eksperimen maupun kontrol ada peningkatan yang mana di kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 64,61% daripada kelas kontrol yaitu sebesar 35,09%. Disamping itu, aktivitas siswa dengan pembelajaran *discovery learning* di bantu video berdampak pada pemahaman konsep. Menggunakan pembelajaran model *discovery learning* berbantuan video mengalami peningkatan terhadap pemahaman konsep siswa. Karena itu, guru perlu kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan platform online dan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran model *discovery learning* menjadikan proses belajar lebih bermakna dan menyenangkan untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang dapat dimengerti dengan mudah oleh



siswa. Selain itu, pendidik harus meningkatkan kemampuan dalam bidang IT agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2019). Persepsi Guru SD Dan Mahasiswa Calon Guru SD Tentang Kualitas Pendidikan di Indonesia. Lutfatulatifah, & JR Maranatha (Ed.), Rekonstruksi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar: Menjawab Tantangan Dan Tren Masa Datang, 136-157.
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Aeni, AN (2016). Pengaruh Dari Fahm Al-Qur'an model Perkuliahan PAI Tentang Peningkatan Sikap Keagamaan Siswa. Prosiding Seminar Internasional : Bandung.
- Astriani, A., Idris, M., & Suryani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 05 Sungai Rotan. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(2), 1026–1035. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i2.135>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Division, Measurement and Research Methodology
- Hanifah, N. (2008). Pengembangan Model Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*
- Hardiyanti, D. (2018) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. (Skripsi) Sekolah Sarjana. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hatiningsih, S., & Hanik, E. U. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Audiovisual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI NU Islamiyah Kaliwungu Kudus. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03), 321–329. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.533>
- Hersita, A. F., Kusdiana, A., Respati, R., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30132>
- Heryana, D. (2022). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar IPS Pada Materi Pluralitas Masyarakat Indonesia. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(3), 142–156. <https://doi.org/10.51878/social.v2i3.1595>



- Jarmita, N., Abidin, Z., & Nafizaturrahmi, N. (2019). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 11(2), 93-102.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
- Mirna, Nursalam, & Nawir, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Kinemaster Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS. *Cendekiawan*, 4(2), 154–164. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.273>
- Nadira, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMPN 24 Makassar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Bantuan Media Audio Visual. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 946-952.
- Nursetiawati, R. (2018) Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep IPS dan Self-efficacy siswa sekolah dasar. (Skripsi). Sekolah Sarjana. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Permana, I., Inayah, N., Rahmawati, W., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran TOLIMTEK dalam Memperkenalkan Pelopor Teknologi Islam Kepada Siswa SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(3), 1166. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i3.1030>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Putra, R. R., Tandililing, E., & Arsyid, S. B. (2016). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Siswa Materi Getaran dan Gelombang di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(10), 1–11.
- Stefanus. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual pada Pendidikan Agama Katolik di kelas IV SDN 08 Semidang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 1398–1420. <https://doi.org/10.55606/semnasp.v4i2.1376>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

