



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 3017 - 3025

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SD

Nika Ayu Saputri^{1✉}, Kartika Yuni Purwanti², Lisa Virdinarti Putra³

Universitas Ngudi Waluyo, Semarang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: nikaayu2405@gmail.com¹, kartika.yuni92@gmail.com², lisavirdinartiputra@gmail.com³

Abstrak

Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Media Video interaktif memberikan suatu permasalahan dengan banyak penyelesaian. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Video Interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasy eksperiment* dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian disusun berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis dilakukan melalui *Independent Sample t-Test* dan regresi linier sederhana berbantuan program SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara kelas yang diterapkan dan yang tidak diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Video Interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pengujian *independen sample t-test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$; (2) terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Video Interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pengujian regresi linier sederhana dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,334 dengan nilai Sig. sebesar 0,003 (Sig. $< 0,05$). Hasil penelitian ini memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Discovery learning, Video interaktif, Pemahaman konsep

Abstract

The interactive video media-assisted discovery learning model provides many solutions to the problem. This study aims to test the influence of the *Discovery Learning* learning model assisted by Interactive Video media on the ability of students in grade II of SD IT Cahaya Ummat to understand the concepts. This study uses a quantitative approach with an experimental quasi-research type with a *purposive sampling* technique. The research instruments are compiled in the form of tests, observations, and documentation. Hypothesis testing was carried out through an *Independent Sample t-test* and simple linear regression assisted by the SPSS 25 program. The results of the study showed that (1) there was a difference in the ability to understand concepts between classes that were applied and those that did not apply the *Discovery Learning* learning model assisted by Interactive Video media to the ability to understand the concepts of students in grade II of SD IT Cahaya Ummat. This is shown through the results of an independent test sample *t-test* with a Sig. (2-tailed) value of $0.003 < 0.05$; (2) there is an influence of the *Discovery Learning* learning model assisted by Interactive Video media on the ability of students in grade II of SD IT Cahaya Ummat. This is shown through the results of a simple linear regression test with a t -count value of 3.334 with a Sig. value of 0.003 (Sig. < 0.05). The results of this study provide a basis for further research in the context of developing more effective and innovative learning strategies to improve student learning achievement.

Keywords: Discovery learning, interactive video, concept understanding

Copyright (c) 2024 Nika Ayu Saputri, Kartika Yuni Purwanti, Lisa Virdinarti Putra

✉ Corresponding author:

Email : nikaayu2405@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8285>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep adalah salah satu aspek yang begitu diperlukan di dalam sebuah pembelajaran, dikarenakan dengan adanya pemahaman konsep siswa bisa mengembangkan kemampuannya di dalam materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pemahaman konsep dibentuk dari dua kata yang merupakan pemahaman serta konsep. Pemahaman konsep sebagai proses berpikir seseorang untuk mengolah bahan belajar yang diterima menjadi bermakna (Kartika Yuni Purwanti, 2018). Banyak para ahli yang sudah mengungkapkan tentang definisi pemahaman. Menurut Depdiknas (Zaini Miftach, 2018) Pemahaman bisa diartikan sebagai sebuah prosedur tentang bagaimana memahami makna atau arti tertentu dengan kemampuan yang digunakan dalam situasi lainnya. Pendapat tersebut dikemukakan oleh Driver dan Leach (dalam Zaini Miftach, 2018) pengetahuan merupakan suatu kemampuan yang menjelaskan suatu tindakan. Menurut Purwanto (dalam Zaini Miftach, 2018) Mengatakan bahwa pemahaman merupakan sebuah tingkat keahlian yang diharapkan siswa bisa memahami tujuan atau konsep, keadaan, dan kenyataan yang diketahui. Senada dengan hal ini, Suharsimi (dalam Munawaroh et al., 2018) mengemukakan bahwa pemahaman merupakan bagaimana cara seseorang bisa membedakan, memberi contoh, memperkirakan, menuliskan kembali, menyimpulkan, memperluas, dan menduga. Konsep merupakan gagasan yang bisa digunakan dan bisa juga seseorang dapat dikelompokkan pada sesuatu objek, Wardhani (dalam Hoffman, n.d.) Sejalan dengan hal ini, Dimiyati (dalam Mulyono, 2023) mengemukakan konsep merupakan sebuah ide abstrak bertujuan untuk digunakan dalam menggolongkan suatu obyek.

Dari pernyataan-pernyataan di atas peneliti kemudian melakukan sebuah penelitian yang dilaksanakan dikelas II SD IT Cahaya Ummat. Sebelumnya peneliti melakukan observasi dan studi pendahuluan di kelas II SD IT Cahaya Ummat. Dari kejadian tersebut peneliti dapat mengetahui penyebab dari permasalahan yang dihadapi guru disaat jam pembelajaran sedang berlangsung yaitu kurangnya pemahaman konsep siswa dan kurangnya kefokusannya siswa di jam pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga banyak tidak bisa maksimal dalam tingkat pencapaian belajarnya. Hal ini dapat dilihat perbandingan siswa kelas eksperimen serta kelas kontrol pada tabel yang ada di bawah:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Indikator	Kelas A	Kelas 2B	Rata-rata
1	Menafsirkan	40,7%	29,6%	35,1%
2	Memberi contoh	37,9%	30,5%	34,2%
3	Mengklasifikasikan	59,2%	41,6%	50,4%
4	Meringkas	49%	48,1%	48,5%
5	Menarik inferensi	42,5%	34,2%	38,3%
6	Membandingkan	43,5%	37%	40,2%
7	Menjelaskan	47,2%	35,1%	41,1%
	Rata-rata	45,7%	36,5%	41,7%

Dari tabel yang tertera di atas didapat hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti dikelas II di SD IT Cahaya Ummat dengan jumlah 54 siswa, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah rata-rata (41,7%). Rendahnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran diamati dari indikator pemahaman konsep yaitu Menafsirkan (35,1%), Memberi contoh (34,2%), Mengklasifikasi (50,4%), Meringkas (48,5%), Menarik inferensi (38,3%), Membandingkan (40,2%), Menjelaskan (41,7%). Dari data studi pendahuluan tersebut diperoleh rata-rata tingkat pemahaman konsep siswa dimana kelas eksperimen (45,7%) dan kelas kontrol (36,5%) dimana kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih rendah dibanding kelas kontrol.

Selain melakukan studi pendahuluan peneliti juga melakukan observasi dengan cara membagikan angket kepada seluruh siswa dikelas II SD IT Cahaya Ummat pada saat setelah melakukan perizinan di SD IT Cahaya Ummat. Peneliti melakukan observasi dikelas II pada saat itu pembelajaran hampir selesai, terlihat beberapa

siswa yang sepertinya masih mementingkan bermainnya. Dalam hal ini peneliti juga sempat melakukan wawancara kepada guru kelas tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran. Dijelaskan bahwasanya permasalahan yang dihadapi yaitu banyaknya siswa yang tingkat kefokusannya masih kurang pada saat mengikuti pembelajaran serta kurangnya pemahaman konsep pada siswa.

Di bawah ini merupakan tabel hasil angket yang telah diberikan dikelas II A dan II B.

Tabel 1. Hasil Angket studi pendahuluan

No.	Indikator	Kelas II A	Kelas II B	Rata-rata
1	Pemahaman Konsep	49,79%	35,80%	42,80%
2	Kepuasan Model Pembelajaran	41,66%	38,88%	40,27%
3	Kepuasan Media Pembelajaran	38,27%	35,80%	37,04%
	Rata-rata	38,27%	35,80%	37,04%

Dapat diketahui bahwasanya hasil dari angket yang telah peneliti bagikan dikelas II SD IT Cahaya Ummat adalah diperoleh rata-rata sebagai berikut : 42,80% merupakan hasil rata-rata dari pemahaman konsep dan 40,27% adalah hasil rata-rata dari kepuasan siswa terhadap model pembelajaran sedangkan 37,04% adalah hasil rata-rata kepuasan siswa terhadap media pembelajaran. Diketahui pada tabel 1.2 kelas II A mendapatkan rata-rata 38,27% sedangkan dikelas II B mendapatkan rata-rata 35,27% dan untuk rata-rata keseluruhan mendapatkan 37,04%, dengan ini dapat dinyatakan bahwa indikator pemahaman konsep siswa adalah indikator yang mendapat rata-rata terendah.

Upaya yang dapat mengatasi permasalahan di atas guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sangat erat kaitannya dengan pemahaman konsep yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu dengan berusaha memahami arti sebuah konsep, dan sebuah hubungan dengan cara mempertimbangkan dan akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan. *Discovery* bisa terjadi jika seseorang terlibat di dalam penggunaan sebuah proses terutama mentalnya guna untuk menemukan sebuah prinsip dan konsep. *Discovery* dilakukan dengan sebuah klasifikasi, observasi, inferensi, pengukuran, penentuan, dan prediksi. Langkah kerja model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu mulai dari Memberikan rangsangan, menyatakan/ mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, mendemonstrasikan dan menarik kesimpulan/generalisasi.

Dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh (Rahmayani, Siswanto, & Budiman, 2019) bahwa model pembelajaran *discovery learning* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pahlawanku. Didukung juga oleh penelitian yang (Subagio, Karnasih, & Irvan, 2021) bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berbantuan geogebra. Maka dari itu peneliti menggunakan model *discovery learning* untuk mengetahui pengaruh dan perbedaannya di dalam pemahaman konsep siswa. Untuk dapat mencapai peningkatan pemahaman konsep pada siswa. Media pembelajaran adalah salah satu alternatif untuk digunakan sebagai pedoman untuk guru mencapai tujuan yang berkualitas di dalam belajar. Pada hal ini peneliti menggunakan media berupa video interaktif. Video interaktif merupakan salah satu cara dengan penceritaan yang menggunakan audio visual serta dapat mengajak seorang penonton ataupun pengguna aktif terhadap media yang sudah dikemas dengan secara sinematik(Saragih, Hartati, Sidabutar, & Wati Sembiring, 2021).

Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Rahmayani et al., 2019) dengan judul Pengaruh model pembelajaran *discovery Learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD dengan hasil didapat bahwa model pembelajaran *discovery learning* memiliki pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa SD di beberapa sekolah dasar di Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran dan aktif serta kreatif pada saat kegiatan pembelajaran. Model *discovery learning* juga dapat melatih daya berpikir kritis siswa SD. Pada penelitian (Hasnan, Rusdinal, & Fitria, 2020) Menjelaskan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model *Discovery Learning* dengan motivasi peserta didik kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Adapun yang menjadi perbedaan penelitian ini dengan penelitian Sebelumnya adalah yang pertama, perbedaan dari narasi judul antara keduanya serta dari tempat penelitian, penelitian di atas secara umum mengkaji studi kasus pada wilayah yang berbeda yaitu pada peneliti ini secara khusus menempatkan penelitian pada SD Cahaya Ummat sebagai tempat penelitian. Kedua terletak pada substansi yang dibahas, pada penelitian di atas secara umum membahas terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD. Sedangkan pada penelitian ini menitik beratkan pada kemampuan pemahaman konsep siswa SD dengan media bantuan Video Interaktif. Tentunya setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam penerapannya. Terkait dengan pemanfaatan model, pendekatan, dan strategi yang ada sebagai yang memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan pemahaman siswa. Dengan Media pembelajaran video interaktif memiliki banyak kelebihan salah satunya yaitu dapat menyisipkan fitur-fitur yang menarik di dalamnya. Seperti menyisipkan beberapa pertanyaan mengenai materi dengan gambar. Sehingga, sesudah siswa diberikan pembelajaran lewat video sekaligus bisa menjawab soal yang terkait dengan materi. Dengan menggunakan cara ini dapat mempersingkat waktu pembelajaran. Menggunakan video dalam pembelajaran juga bersifat sangat fleksibel, yaitu siswa bisa memutarinya kapanpun dan dimanapun. Siswa juga bisa menonton kembali video saat merasa belum memahami terkait materi tersebut. Video interaktif juga merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk dapat mendorong kegiatan belajar mengajar lebih gampang dan menyenangkan. Sehingga penelitian ini penting untuk diteliti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Video interaktif terhadap pemahaman konsep Pada Pembelajaran Siswa Kelas 2 SD IT Cahaya Ummat”.

METODE

Pada penelitian kali ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode kuasi eksperimen. Menurut Creswell (2015) kuasi eksperimen adalah rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan (random), tetapi melibatkan penempatan partisipan ke kelompok. Rancangan pendekatan kuasi eksperimen yang digunakan adalah one group pretest–posttest design mengatakan metode kuasi eksperimen sangat mirip dengan eksperimen nyata. Hanya saja tes tiruan tidak diberikan tugas secara acak, melainkan diberikan kelompok yang telah ditentukan.

Kuasi eksperimen kali ini digunakan agar penelitian pembelajaran berlangsung serta terlihat secara alami, sehingga siswa tidak merasa sedang dilakukan penelitian, dan dengan keadaan yang sedang dialami bisa mendapatkan hasil yang tinggi untuk kevalidannya.

Desain pada penelitian *Nonequivalent Control Group Design* juga menggunakan di dalam penelitian. Sebelum kelompok eksperimen diberikan perlakuan atau *pretest*, dan kemudian dikasih perlakuan (*treatment*) yang menggunakan model dengan *Discovery Learning* dengan bantuan menggunakan media video interaktif terhadap kemampuan pada pemahaman konsep siswa, kemudian setelah diberikan perlakuan selanjutnya diberikan *posttest*.

Tabel 3. Desain One Group Time Series Design

Pre-Test	Perlakuan	Post Test
O_1	X_1	O_3
O_2	X_2	O_4

Keterangan:

O_1 : Nilai pretest kelas eksperimen sebelum perlakuan

O_2 : Nilai pretest kelas kontrol sebelum perlakuan

X_1 : Perlakuan dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan pendekatan kontekstual

X_2 : Perlakuan dengan menggunakan model *Discovery learning*

O_3 : Nilai posttest kelas eksperimen setelah perlakuan

O_4 : Nilai posttest kelas kontrol setelah perlakuan

Menurut pendapat Sugiyono, populasi merupakan responden yang akan dicari karakteristiknya. Populasi di dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD IT Cahaya Ummat.

Menurut Arikunto, sampel adalah beberapa populasi dari bagian yang akan dilakukan penelitian karakteristiknya serta dianggap mewakili dari semua populasi. Sampel yang ditentukan di dalam penelitian kali ini yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* yang dikemukakan (Sugiyono, 2017) merupakan sebuah cara menentukan sampel dengan karakteristik tertentu. Di dalam penelitian ini sampelnya yaitu siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat dengan ketentuan kelas II A kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol, dikarenakan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mendapat hasil nilai rata-rata kelas II A lebih kecil dibanding II B yaitu 35,4%.

Dalam penelitian kali ini ada dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68). Di dalam penelitian kali ini penggunaan model pembelajaran dengan *Discovery Learning* dengan menggunakan media video interaktif merupakan variabel bebas. Dan untuk pemahaman dengan konsep siswa merupakan variabel yang terikat.

Metode dengan pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kali ini atau disebut juga teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan sebuah data. Sedangkan metode yang digunakan pada peneliti yaitu dengan pengumpulan data pada penelitian ini adalah yang metode tes dan non tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di akhir pembelajaran, peneliti melakukan post-test yang berguna untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidaknya antara kelas eksperimen yaitu dengan cara model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif dengan kelas kontrol yang hanya dengan cara pembelajaran *Discovery Learning*. model pembelajaran tanpa bantuan video interaktif.

Berikut ini adalah hasil dari *post-tes* perbandingan rata-rata kelas yang nantinya akan diuji dengan *sample-test independent*.

Tabel 4. Hasil Post-Tes Perbandingan Rata-Rata Kelas

No.	Kelas	Mean	Sig.Hitung
1.	Kelas Eksperimen	84,59	0,003
2.	Kelas Kontrol	77,14	0,003

Dari tabel di atas, jika data sampel homogen, maka uji t menggunakan output *Equal Expected Variances*. Pada saat yang sama, jika data sampel tidak homogen, uji-t menggunakan hasil *Equal variances not diasumsikan*. (Priyatno, 2013). Hasil analisis post-test pemahaman konsep menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas kolom statistik Levene memberikan nilai sig sebesar $0,003 > 0,05$ yang berarti data berasal dari kelompok sampel yang homogen. jadi uji-t menggunakan keluaran asumsi variansi yang sama.

Tabel menunjukkan nilai sig hitung sebesar $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian, rata-rata kelas kelompok eksperimen berbeda dengan rata-rata kelas kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut berarti terdapat perbedaan kualitas pembelajaran antara model *Discovery Learning* menggunakan media video interaktif berdasarkan pemahaman konsep siswa kelas II.

Kemampuan dengan pemahaman konsep dikelas eksperimen berbeda dengan kemampuan pada pemahaman konsep dikelas kontrol. Hal ini juga tercermin dari nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 84,59, hasilnya lebih unggul daripada nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol dengan jumlah sebesar 77,14. Yang menjelaskan bahwa hasil kelas eksperimen menunjukkan hasil lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Dari penelitian ini diperoleh informasi bahwa model *Discovery Learning* dengan menggunakan video interaktif lebih efektif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada Tabel 4.1 yaitu rata-rata nilai siswa yang diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata klasikal siswa yang tidak diberikan perlakuan.

Model dengan pembelajaran *Discovery Learning* berbasis konteks menggunakan video interaktif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sedangkan nilai rata-rata postes kelas eksperimen dengan hasil lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kelas kontrol yaitu $84,59 > 77,14$. Sedangkan nilai hitung sebesar $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima untuk melihat adanya perbedaan diantara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan video interaktif pada siswa terhadap kemampuan pemahamannya.

Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian yang sudah dilakukan (Prasetyo & Abduh, 2021) dengan hasil survei sebelum siklus menghasilkan rata-rata kinerja siswa sebesar 41,53%, sedangkan persentasenya sebesar 60,91% pada siklus I dan meningkat menjadi 82,89% pada siklus ke dua. Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa penggunaan model dengan pembelajaran *Discovery Learning* bisa meningkatkan prestasi belajar pada siswa.

Dari data hasil observasi diperoleh peneliti, pemahaman dengan konsep siswa kelas eksperimen jauh lebih tinggi 85,78% dibandingkan dengan pemahaman konsep siswa pada kelas kontrol yaitu 71,33%, kesimpulan tersebut didukung oleh penelitian (Pratiwi, Gunawan, & Ermiana, 2022) yang rata-ratanya diperoleh hasil belajar siswa kelompok eksperimen sebesar 79,54 dan untuk kelompok kontrol sebesar 71,59. Maka nilai t hitung sebesar 3,252 dan terlihat t tabel sebesar 2,018. Dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel sebesar $3,252 > 2,018$ dan bisa dijelaskan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. ditambah dengan media video interaktif.

Hal ini juga ditunjukkan oleh (Suseno, Ismail, & Ismail, 2020), dimana hasil yang menjelaskan bahwa lingkungan pembelajaran dengan video interaktif yang berbasis multimedia lebih layak dan baik digunakan untuk lingkungan pembelajaran matematika karena dari 70% siswa yang ikut dalam pembelajaran mendapat respon positif.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan terhadap pembelajaran eksperimen yang menggunakan model pembelajaran penemuan dengan bantuan video interaktif, siswa rata-rata 93,5% lebih mudah menjawab pertanyaan terkait pemahaman konsep yang diberikan guru. Namun berdasarkan angket yang disebar pada kelas perbandingan, siswa kurang memahami untuk menjawab pertanyaan pemahaman tentang konsep dengan menggunakan model *Discovery Learning*, nilai rata-ratanya adalah 78,4%. Berdasarkan survei yang diberikan, maka hasil kelas eksperimen jadi lebih tinggi dengan dibandingkan survei yang diberikan di kelas kontrol.

Terlihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu terdapat model dengan pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan video interaktif yang mana siswa lebih tertarik belajar dan lebih reseptif terhadap pembelajaran sehingga mereka dapat memecahkan masalah dengan lebih mudah bila mereka memahami konsep yang diberikan. Sementara itu, pembelajaran tanpa alat bantu video interaktif sangat mempengaruhi penerimaan siswa terhadap pembelajaran, sehingga siswa kesulitan menjawab pertanyaan tentang pemahamannya terhadap konsep yang diberikan. Model pembelajaran *Discovery* digunakan lebih efektif di dalam kelas, kesimpulan ini dibenarkan oleh (Hasnan et al., 2020) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Hipotesis 1 diperoleh F-hitung 34,4 dan F-tabel 3,95, karena F-hitung lebih tinggi dibandingkan F-tabel ($34,4 > 3,95$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Demikian bisa dinyatakan yaitu kemampuan berpikir dengan kritis siswa yang diajar menggunakan model dengan *Discovery Learning* lebih unggul dibandingkan dengan kemampuan yang berpikir kritis siswa yang diajar dengan pendidikan konvensional.

Model *Discovery Learning* dengan menggunakan video interaktif bisa menyelesaikan soal-soal konseptual dengan kemampuannya. Sementara itu, kelas yang tidak diajarkan dengan video interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep namun kurang memuaskan dibandingkan kelas yang diajarkan dengan video interaktif. Kesimpulan tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang diperoleh pemahaman dengan konsep kelas eksperimen nilai rata-rata sebesar 85,78%, lebih dari 71,33% pemahaman konsep kelas kontrol. Peneliti memperoleh hasil tersebut dengan mengamati atau mengamati kemampuan siswa dalam mengamati pembelajaran di kelas. Hasil survei peneliti di kelas eksperimen lebih tinggi 93,5% dibandingkan 75,8%

kuesioner yang disebar di kelas kontrol. Para peneliti memperoleh hasil ini dengan menyebarkan pertanyaan survei kepada siswa selama pengajaran di kelas. Dengan begitu, bisa disimpulkan dengan menggunakan model Discovery Learning menggunakan video interaktif dalam pembelajaran eksperimen terdapat perbedaan efektif yaitu dibandingkan menggunakan model Discovery Learning dalam pembelajaran komparatif.

Observasi tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023) dengan nilai pre-test sebesar 53,81 dan mean post-test sebesar 77,81 dengan nilai sig sebesar 0,000. Menunjukkan sig $0,000 < 0,05$ yang berarti H_a diterima bahwa hasil belajar meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang luas dan keliling persegi dan persegi panjang setelah menggunakan model Discovery Learning. Penggunaan dengan model pembelajaran menggunakan Discovery Learning mempengaruhi kurikulum matematika dengan mencoba meningkatkan pemahaman konseptual materi yang sudah diajarkan pada kelas II Sekolah Dasar.

Dapat dinyatakan bahwa Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui hasil uji hipotesis II. Uji hipotesis II juga dilakukan agar dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh antara dengan variabel *independent* (X) terhadap variabel *dependent* (Y) Berikut ini adalah uji regresi linier sederhana dari penelitian yang sudah dilakukan.

Dari hasil yang diperoleh terlihat $t\text{-hitung} = 3,334 > t\text{-tabel} = 2,352$ dan dari hasil tersebut diketahui juga nilai signifikan. yaitu $0,002 < 0,05$ berarti H_0 dan menerima H_a sehingga bisa dijelaskan model pembelajaran *Discovery Learning* efektif. media video interaktif pemahaman dengan konsep belajar siswa kelas II SDIT Cahaya Ummat. Hasil regresi linier sederhana juga menunjukkan nilai R-squared atau R^2 sebesar 0,855 dan variabel model pembelajaran video interaktif Discovery mempunyai pengaruh sebesar 85,5% terhadap variabel pemahaman konsep. Dari penelitian ini yang didapatkan diketahui model pembelajaran Discovery Learning yang berbantuan video interaktif memberikan dampak terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal ini terlihat dari uji regresi linier sederhana dimana model dengan pembelajaran Discovery Learning berbantuan video interaktif merupakan variabel bebas yang mempengaruhi kemampuan pengetahuan konsep siswa sebagai variabel terikat. Penggunaan dengan model Discovery Learning yang didukung media video interaktif menjadikan kemampuan pemahaman konsep siswa lebih optimal, sehingga siswa lebih mudah menyelesaikan tugas-tugas pemahaman konsep yang diberikan.

Pada pembelajaran dengan menggunakan model Discovery Learning yang didukung media video interaktif, siswa lebih mudah bertanya dibandingkan pada model Discovery Learning sebelumnya yang didukung media video interaktif. Kesimpulan tersebut didukung oleh penelitian (wiwin winarti, wawan eka setiawan, 2023) yang mendapatkan hasil penelitian uji t terlihat $\alpha = 5\%$ atau 0,05 diperoleh $t = 10 = 1,7109$. Maka dari itu, hipotesisnya di dalam penelitiannya diterima. Artinya model pembelajaran prestasi konsep penggunaannya memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Model pembelajaran Discovery Learning yang didukung media video interaktif bertujuan untuk memberikan pembelajaran dengan menarik dan bermakna kepada siswa serta menghubungkan materi pembelajaran Pancasila dengan permasalahan yang ada. Model pembelajaran Discovery Learning yang didukung media video interaktif ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar Pancasila dengan materi yang sulit dipahami siswa. Penggunaan video interaktif untuk menerapkan model pembelajaran penemuan di kelas ini membantu siswa mengumpulkan informasi secara akurat dan cepat untuk menyelesaikan masalah, karena siswa memiliki animasi bergerak yang dapat dipelajari dan dipahami siswa. Hal ini diperkuat dengan observasi pemahaman konsep siswa, survei jawaban siswa, dan formulir LKPD yang dilakukan peneliti, dimana terlihat kelas eksperimen rata-rata hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kelas kontrol. Dimana siswa kelas eksperimen juga lebih mudah dalam memahami materi dan mengerjakan soal pemahaman konsep.

Dengan menggunakan model Discovery Learning menggunakan media video interaktif menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah konsep selama 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa model Discovery Learning memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep dibandingkan hanya menggunakan konsep saja. penerapan model Discovery Learning pada kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis materi dan hasil pengumpulan data menggunakan angket observasi, angket dan formulir LKPD yang dilakukan peneliti.

Hal ini juga dibenarkan oleh penelitian (Kusuma & Mustari, 2023). Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Discovery Learning untuk merubah keterampilan dengan menulis teks cerita pada siswa sekolah dasar memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap siswa sehingga bisa berpikir kritis dan memanfaatkan berbagai lingkungan sekitar untuk memperoleh pengetahuan. gagasan atau ide bisa menentukan tema teks cerita, dan siswa dapat melatih kreativitasnya serta mengembangkan ide dan imajinasinya sehingga dapat menuangkannya dengan menuliskannya pada teks cerita yang dibuatnya.

Kekurangan dan keterbatasan penelitian ini adalah terbatasnya waktu, karena akibat kegiatan pelatihan dari pihak yang padat, jadwal pembelajaran menjadi lebih singkat sehingga pembelajaran tidak berjalan maksimal pada setiap pertemuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan tentang pengaruh model discovery learning berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengujian *independen sample t-test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$; (2) terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media Video Interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pengujian regresi linier sederhana dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,334 dengan nilai Sig. sebesar 0,003 (Sig. $< 0,05$). Hasil penelitian ini memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian kali ini peneliti mengucapkan banyak berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan ikut andil di dalam penelitian ini terutama untuk SD IT Cahaya Ummat dan seluruh dosen Prodi PGSD Universitas Ngudi Waluyo, semoga dengan adanya penelitian ini bisa memberikan kemanfaatan baik dari pembaca, peneliti dan pihak yang membantu (Ananda, 2017).

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Buyung, B., Wahyuni, R., & Mariyam, M. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Di Sd 14 Semperiuk a. *Journal of Educational Review and Research*, 5(1), 46.
- Hasnan, S. M., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning dan Motivasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.318>
- Hoffman, D. W. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.*
- Juliardi Sinaga, S., Fadhilaturrehmi, F., Ananda, R., & Ricky, Z. (2022). *Model Pembelajaran Matematik Berbasis Discovery Learning dan Direct Instruction.*
- Kartika Yuni Purwanti, E. S. (2018). Profil Tingkat Pemahaman Konsep Cahaya pada Siswa Sekolah Dasar.

3025 *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Video Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SD – Nika Ayu Saputri, Kartika Yuni Purwanti, Lisa Virdinarti Putra*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8285>

Seminar Nasional Hardiknas 2018, 168–172.

Kusuma, T. S. W., & Mustari, M. (2023). Model Discovery Learning sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.319>

Mulyono, M. T. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Perbandingan Melalui Penerapan Mathematic Realistic Tugas Pembuatan Miniatur pada Siswa Kelas VI SDN Bulukerto 01 Kota Batu Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(4), 1815–1838.

Munawaroh, S., Hasyim, A., & Yanzi, H. (2018). Hubungan Pemahaman UU No 22 Tahun 2009 dengan Sikap terhadap Pelanggaran Modifikasi. (*Doctoral Dissertation, Lampung University*), (22).

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.

Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>

Ramadhani, A., Ananda, R., & Surya, Y. F. (2023). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Papan Pengurangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 84–93.

Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo terhadap Hasil Belajar*. 3(2), 246–253.

Saputri, E. D., Aprinawati, I., Joni, J., Ananda, R., & Surya, Y. F. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Iklan dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Pop Up Book Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 674–685.

Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R., & Wati Sembiring, R. (2021). Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Yabes School Medan. *Jurnal Widya*, 2(1), 75–82. <https://doi.org/10.54593/awl.v2i1.10>

Subagio, L., Karnasih, I., & Irvan. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Discovery-Learning dan Problem-Based-Learning Berbantuan Geogebra. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 06(02), 15–26.

Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi Small Group Discussion Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 555–568.

Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

Wiwin Winarti, Wawan Eka Setiawan, Nandang Kusnandar. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Concept Attainment terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 2(1), 74–83.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zaini Miftach. (2018). 濟無No Title No Title No Title. 53–54.