



Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul

Nanda Amelia Aghista ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ nametaaghista@gmail.com

Abstrak:

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode *discovery learning* dengan berbantuan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 01 Nambangan Kidul. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *post test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 28 siswa. Penentuan sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non tes berupa dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian serta pembahasan menunjukkan bahwa hasil *post test* siswa di kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata 57,71, sedangkan hasil *post test* siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan metode *discovery learning* berbantuan media *powtoon* diperoleh nilai rata-rata 86,57. Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa data nilai *post test* siswa berdistribusi normal, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil *Shapiro-Wilk* $> 0,05$. Setelah data dinyatakan normal kemudian dilakukan uji homogenitas yang memperoleh hasil sebesar $0,821 > 0,05$, artinya data memiliki varian sama. Kemudian dilakukan uji hipotesis Uji T dan diperoleh *sign (-2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya metode *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

Kata kunci: Metode *Discovery Learning*, Media *Powtoon*, Hasil Belajar IPAS



PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia, meliputi segala aspek perkembangan manusia dalam harkatnya sebagai makhluk yang berakal budi, sebagai pribadi, sebagai warga masyarakat, dan negara. Konsep penyelenggaraan pendidikan harus disiapkan sejak dini, karena untuk menghadapi sebuah persoalan-persoalan yang akan dihadapi di masa depan. Setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan akses terhadap pendidikan yang berkualitas, inklusif, dan relevan. Di era modern ini, pendidikan harus dapat mengakomodasi kebutuhan siswa untuk memahami dunia yang semakin kompleks dan terhubung. Salah satu langkah inovatif dalam pendidikan adalah pengenalan mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang dikenal sebagai IPAS.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 01 Nambangan Kidul, ditemukan permasalahan yakni sebagian besar siswa kurang aktif dan merasa malas-malasan ketika kegiatan pembelajaran di mulai. Siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dalam hal ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya memanfaatkan media papan tulis atau buku dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan metode dan media pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, selain itu siswa juga merasa kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut pastinya memiliki dampak pada menurunnya kemampuan pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Menurunnya kemampuan pemahaman dan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya penggunaan media selama proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala hal yang memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan dari pendidik ke peserta didik dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian, serta minat peserta didik (Rohani, 2020). Media pembelajaran merupakan suatu komponen seperti bahan, alat, atau teknik yang diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan interaksi komunikasi pendidikan yang efektif antara guru dengan siswa (Sari, 2018) Menurunnya pemahaman materi dan hasil belajar dapat dibantu dengan menggunakan metode pembelajaran. Salah satu metode yang dapat mendukung adalah metode *Discovery Learning*.

Metode *Discovery Learning* merupakan sebuah model pembelajaran di mana siswa diberikan peluang untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam suatu proses berpikir, yang terjadi melalui eksperimen atau kegiatan penelitian. Dalam penerapan metode *Discovery Learning* ini peserta didik diberikan sebuah persoalan yang kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan tersebut melalui pengumpulan data (Purwaningrum, 2016). Selain menerapkan metode *Discovery Learning* penggunaan media juga sangat diperlukan sebagai alat yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah paham dengan materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu media audio visual yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPAS. *Powtoon* merupakan suatu aplikasi daring yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan video pembelajaran dengan tampilan animasi yang menarik (Varamita & Suarjana, 2022). Dengan menerapkan metode *Discovery Learning* berbantu media *Powtoon* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPAS siswa.

METODE

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari kelas IV A yang berjumlah 14 siswa dan kelas IV B yang berjumlah 14 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain penelitian yang dipilih yaitu metode *Quasi Eksperimen Desaign* dan bentuk desain penelitian yang dipilih adalah *Post-test Only Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dari penelitian adalah melalui tes, dan non tes yaitu observasi dan dokumentasi. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode tes sebagai instrumen untuk mendapatkan data terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun. Di dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji homogenitas) dan pengujian hipotesis.

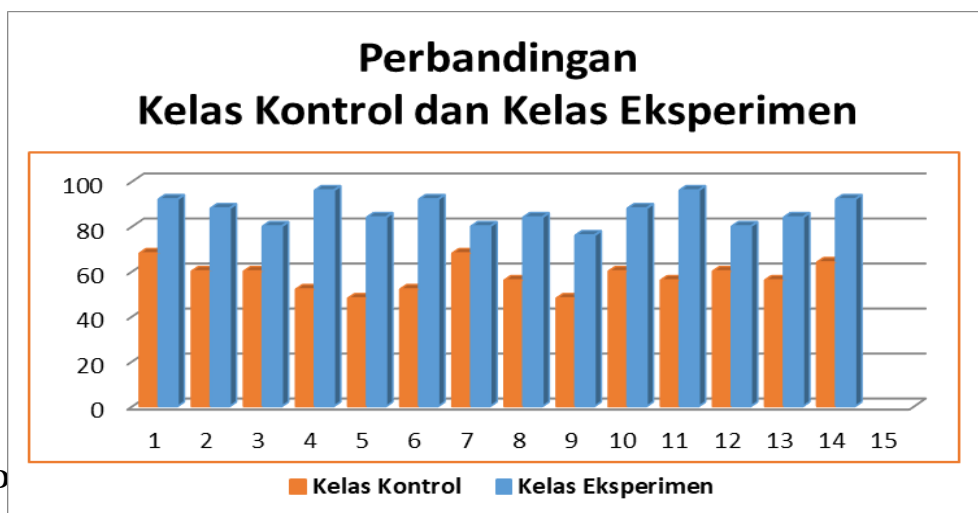
HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul Kota Madiun yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Data hasil belajar yang didapat berbentuk nilai *posttest*, penilaian yang diberikan berupa penilaian objektif (pilihan ganda). Kelas IV A menggunakan metode pembelajaran konvensional (kelas kontrol) dan kelas IV B menggunakan metode *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* (kelas eksperimen). Masing kelas berjumlah 14 siswa sebagai sampel dan 25 soal pilihan ganda. Setelah dilakukan *posttest* maka akan diperoleh hasil belajar peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan nilai *posttest* hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang dilakukan pada kelas eksperimen yang menerapkan metode *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* maka diperoleh rata – rata (Mean) = 86,57, Median (Me) = 86, Modus (Mo) = 92, nilai terendah (Min) = 76, nilai tertinggi (Max) = 96, dan standar deviasi (stdav) = 6,39. *Posttest* pada kelas eksperimen diikuti oleh 14 siswa. Hasil belajar pada kelas eksperimen mendapat hasil yaitu terdapat 14 siswa yang melaksanakan *posttest*, 1 siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 76, 3 siswa memiliki nilai 80, 3 siswa memiliki nilai 84, 2 siswa memiliki nilai 88, 3 siswa mendapat nilai 92, dan 2 siswa mendapat nilai tertinggi yaitu 96.

Sedangkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh rata-rata (Mean) = 57,71, Median (Me) = 58, Modus (Mo) = 60, nilai terendah (Min) = 48, nilai tertinggi (Max) = 68, dan standar deviasi (stdav) = 6,41. *Posttest* pada kelas kontrol diikuti oleh 14 siswa. data hasil belajar pada kelas kontrol mendapat hasil yaitu terdapat 14 siswa yang melaksanakan *posttest*, 2 siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 48, 2 siswa memiliki nilai 52, 3 siswa memiliki nilai 56, 4 siswa memiliki nilai 60, 1 siswa memiliki nilai 64, dan 2 siswa mendapat nilai tertinggi yaitu 68.

Hasil belajar IPAS siswa di kelas IV A, kelas kontrol, dan kelas IV B, kelas eksperimen, dibandingkan dalam gambar grafik berikut:



Gambar 1. Grafik perbandingan nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen

Perbedaan yang signifikan antara hasil posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diamati dengan membandingkan hasil siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 86,57, sedangkan nilai kelas kontrol adalah 57,71, yang menunjukkan perbedaan ini. Dari sini terlihat bahwa kelas eksperimen yang menggunakannya metode *Discovery Learning* lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam hal hasil belajar IPAS.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Metode *Discovery Learning* berbantuan Media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul, sampel total 28 siswa yang masing-masing dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IV A (kelas kontrol) dan IV B (kelas eksperimen). Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Sebelum soal digunakan peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan *Microsoft Excel*.

Discovery Learning merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi yang berupa konsep-konsep dan prinsip-prinsip dalam suatu proses mental, yang dilakukan melalui kegiatan percobaan sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Selain menerapkan metode *Discovery Learning* hal ini juga dibantu dengan menggunakan media *Powtoon* yang dimana media tersebut mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam menerima materi dari guru. Hal tersebut diharapkan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan, terampil, dan inovatif, serta dapat memudahkan siswa dalam menerima materi selama kegiatan pembelajaran sehingga nantinya siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Instrumen penelitian yang disusun oleh peneliti berupa 30 soal pilihan ganda yang diujikan kepada siswa yang berbeda sekolah. Setelah perhitungan uji validitas, terdapat 25 soal yang valid dan 5 soal tidak valid. Sehingga dipilihlah 25 soal tersebut yang nantinya akan dijadikan soal post-test untuk diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada sekolah yang akan diteliti. Sebelum mengerjakan soal post-test kelas eksperimen mendapatkan *treatment* menggunakan metode *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon*, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan hanya menggunakan pembelajaran langsung saja.

Pada tahap awal penelitian kelas yaitu pemberian *treatment* pada kelas eksperimen, melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon*, siswa di kelas eksperimen berlatih untuk memecahkan masalah terkait materi IPAS pada bab 7 topik B (Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?) yang dimana pada pembelajaran ini akan lebih condong pada mata pelajaran IPS, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kemudian diberikan masalah terkait bagaimana cara orang pada zaman dulu memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Pada akhir pembelajaran setiap kelompok ditugaskan untuk membacakan hasil pekerjaan mereka serta menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran konvensional (metode ceramah, siswa mendengarkan penjelasan dan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan membahasnya secara bersama-sama. Setelah masing-masing kelas selesai menerima pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu memberikan post-test guna melihat hasil belajar IPAS pada bab 7 topik B (Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?). Kemudian hasil dari nilai posttest yang dari masing-masing kelas dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji T. Rata-rata (mean) kelas eksperimen adalah 86,57 dan pada kelas kontrol adalah 57,71. dari nilai tersebut rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi karena diberi *treatment* dengan menggunakan metode

Discovery Learning dengan berbantuan media Powtoon, daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (metode ceramah).

Sebelum melakukan uji t- test, data dari nilai posttest harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, normalitas memanfaatkan SPSS 25, dan hasilnya terdapat pada tabel 4.1 serta menunjukkan data nilai posttest dari kedua kelas berdistribusi normal. Setelah data yang diperoleh dinyatakan normal, kemudian dilakukan uji homogenitas. Hasil pengujiannya sebesar $0,821 > 0,05$, artinya data memiliki varian sama. Dikarenakan data berdistribusi normal dan homogeny, tahap selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan *t-test*. Hasil analisis *t-test* diperoleh sign 2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulannya metode *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Melalui penggunaan metode *Discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* ini siswa menjadi lebih aktif dan memahami materi yang telah disampaikan. Dengan perilaku aktif siswa memberikan dampak pada hasil belajar yang meningkat. Selain itu peserta didik juga dapat memecahkan masalah secara individu maupun kelompok. Dengan begitu pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.

Hasil tersebut didukung dengan penelitian (Suliyadi, 2024) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Jaringan Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Keruak Tahun Ajaran 2023/2024” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap pembelajaran dengan model discovery learning berbantuan aplikasi powtoon terhadap pemahaman konsep biologi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Keruak tahun ajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen $77,4 > 38,2$ kelas kontrol. Berdasarkan uraian tersebut maka, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Amalia rizki yang berjudul “Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Siklus Makhhluk Hidup” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode discovery learning terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 73 Kota Timur Kota Gorontalo. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai post test kelas eksperimen $85,34 > 72,49$ kelas kontrol. Berdasarkan uraian tersebut maka, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan olah data dan pembahasan, kesimpulannya terdapat pengaruh dari metode *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul. Hal tersebut terbukti dari hasil uji T pada sign (*2-tailed*) sebesar $0,000$. Sebab itu berdasarkan pengambilan keputusan t-test jika nilai *sign* $< 0,05$ H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu kesimpulan penelitian ini didukung oleh nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. untuk rata-rata kelas ekperimen ($86,57$) dan kelas kontrol ($57,71$). Dengan demikian pada penelitian ini disimpullkan dari analisis uji T bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan metode *Discovery Learning* dengan berbantuan media *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Kidul.

DAFTAR PUSTAKA

- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 145–157. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Sari, D. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning melalui Game Edukasi LACIKU pada Materi Operasi Aljabar sebagai Learning Exercise bagi Siswa. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 1–181. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/5560>

- Suliyadi, S., Karnan, K., Handayani, S., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Jaringan Hewan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Keruak Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 242–247. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2038>
- Varamita, N. K. A. P., & Suarjana, I. M. (2022). Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 109–117. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46541>