

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV GUGUS I KECAMATAN
TOMPOBULU KABUPATEN MAROS**

***THE INFLUENCE OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED
BY POWTOON-BASED ANIMATED VIDEOS ON INTEREST AND
LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES AMONG
FOURTH GRADE STUDENTS OF CLUSTER I
TOMPOBULU DISTRICT MAROS REGENCY***



MUTMAINNAH

Nomor Induk Mahasiswa: 105061102223

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV GUGUS I
KECAMATAN TOMPOBULU KABUPATEN MAROS**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi
Magister Pendidikan dasar

Disusun dan Diajukan oleh



Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
MAKASSAR
2025**

TESIS

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV GUGUS I KECAMATAN TOMPOBULU KABUPATEN MAROS

Yang disusun dan diajukan oleh

MUTMAINNAH
NIM. 105.06.11.022.23

Telah dipertahankan di depan panitia ujian tesis
pada tanggal 28 Juli 2025

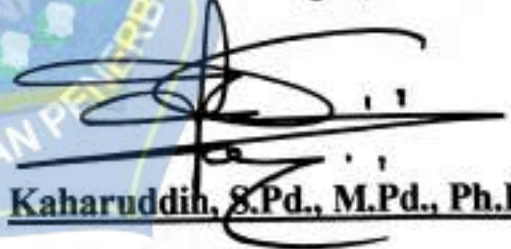
Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Suardi, M.Pd.

Pembimbing II,



Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar



Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.
NBM : 1088 295

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

Nama Mahasiswa : Mutmainnah
Nim : 105061102223
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 28 Juli 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 28 Juli 2025

Tim penguji

Dr. Baharullah, M.Pd.
(Pimpinan / Penguji)

Dr. Suardi, M.Pd.
(Pembimbing I)

Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
(Pembimbing II)

Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si.
(Penguji I)

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
(Penguji II)



Handwritten signatures of the examination committee members, including Dr. Baharullah, Dr. Suardi, Kaharuddin, Prof. Dr. H. Nursalam, and Dr. Muhammad Nawir, positioned to the right of their respective names.

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mutmainnah
NIM : 105061102223
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Makassar, 28 Juli 2025




MUTMAINNAH

ABSTRAK

Mutmainnah. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros. Dibimbing oleh Pembimbing I Suardi dan Pembimbing II Kaharuddin.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui: 1) Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa; 2) Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa; 3) Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain penelitian *quasi eksperimental design*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 49 orang, yang terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen dan 24 siswa kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu angket untuk mengukur minat belajar, lembar observasi untuk mengukur aktivitas belajar, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif, analisis statistik inferensial, uji hipotesis *paired sample t-test* dan uji hipotesis *manova*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah 1) Hasil uji hipotesis *Mann Whitney* minat belajar siswa menunjukkan bahwa nilai p sebesar $<0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa; 2) Hasil uji hipotesis ANOVA hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai p sebesar $<0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa; 3) Hasil uji MANOVA minat dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai p sebesar $<0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* dapat memengaruhi minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

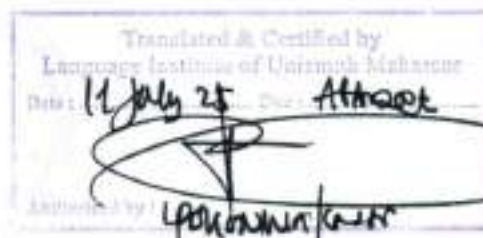
Kata Kunci: model pembelajaran *discovery learning*, video animasi, *powtoon*, minat belajar, hasil belajar.

ABSTRACT

Mutmainnah. 2025. *The Influence of the Discovery Learning Model Assisted by Powtoon-Based Animated Videos on Interest and Learning Outcomes in Social Studies among Fourth Grade Students of Cluster I, Tompobulu District, Maros Regency.* Supervised by Suardi and Kaharuddin.

The purpose of this study is to determine: (1) The influence of the discovery learning model assisted by Powtoon-based animated videos on students' interest in learning Social Studies; (2) The influence of the discovery learning model assisted by Powtoon-based animated videos on students' learning outcomes in Social Studies; (3) The influence of the discovery learning model assisted by Powtoon-based animated videos on both interest and learning outcomes in Social Studies among fourth grade students of Cluster I, Tompobulu District, Maros Regency. This research is a quantitative study using an experimental method and a quasi-experimental design. The sample consisted of 49 students, including 25 students in the experimental class and 24 students in the control class. Data collection methods included questionnaires to measure learning interest, observation sheets to measure learning activity, and learning outcome tests. The data analysis techniques used were descriptive statistical analysis, inferential statistical analysis, paired sample t-test, and MANOVA hypothesis testing. The results of the study are: (1) The Mann-Whitney test for students' learning interest showed a p-value of <0.001 , which is less than 0.05, indicating that the discovery learning model assisted by Powtoon-based animated videos significantly affects students' interest in learning Social Studies; (2) The ANOVA test for students' learning outcomes showed a p-value of <0.001 , which is less than 0.05, indicating that the model significantly affects learning outcomes; (3) The MANOVA test for both interest and learning outcomes showed a p-value of <0.001 , indicating a significant influence of the model on both variables. Therefore, it can be concluded that the discovery learning model assisted by Powtoon-based animated videos positively influences students' interest and learning outcomes in Social Studies among fourth grade students of Cluster I, Tompobulu District, Maros Regency.

Keywords: discovery learning model, animated video, Powtoon, learning interest, learning outcomes.



MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhan mu lah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa dengan yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti akan bisa kau ceritakan.”



Kupersembahkan karya ini buat:

Diri sendiri, kedua orang tua, keluarga.

Karena tanpa doa dan dukungan dari mereka

Mustahil rasanya bisa melewati semua proses ini.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, berkat limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros*”. Serta salam dan shalawat penulis senantiasa haturkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabatnya yang telah memberi petunjuk dan cahaya bagi umat manusia.

Selama penulisan tesis penelitian ini penulis memperoleh banyak pelajaran dan pengalaman yang dapat menambah ilmu pengetahuan penulis. Namun dalam proses penulisan proposal ini, tidak sedikit hambatan dan kendala yang penulis hadapi, tetapi alhamdulillah berkat bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak sejak awal penulisan hingga selesainya proposal penelitian ini penulis yakin dan mampu mengatasi hal tersebut.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya karena menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini dapat terselesaikan berkat dukungan orang tua, saudara-saudara dan keluarga, yang telah mencurahkan segala cinta dan kasih sayangnya, bantuan, motivasi, dan do'a terbaik kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan baik, serta kesuksesan dan kebaikan bagi penulis dunia dan akhirat. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi ruang bagi penulis untuk mengenyam pendidikan program pascasarjana di Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi izin dan

kesempatan, serta memberi ilmu bagi peneliti selama proses studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar atas dukungan dan arahannya dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
4. Dr. Suardi, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D, selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran-saran yang sangat membantu dan selama penulisan dan penyelesaian proposal penelitian ini.

Semoga Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* memberikan balasan pahala berlipat ganda dan kebaikan yang berlimpah kepada mereka.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis penelitian ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penulis berharap kritik, saran dan masukan dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk kemudian menjadi bahan perbaikan tesis penelitian ini. Semoga tesis penelitian ini memberikan manfaat dan sumbangsih ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dan kepada pembacanya.

Makassar, Juli 2025

Penulis,



Mutmainnah

NIM 105061102223

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teoritis	14
1. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	14
2. Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	22
3. Minat Belajar	26
4. Hasil Belajar	34
5. Teori-Teori Belajar	38
B. Penelitian Relevan	41
C. Kerangka Pikir	46
D. Hipotesis Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis dan Desain Penelitian	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	50
C. Populasi dan Sampel	50
D. Instrumen Penelitian	52
E. Teknik Pengumpulan Data	53
F. Definisi Operasional	55
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian	64

B. Pembahasan	88
BAB III PENUTUP	100
A. Simpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	107
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	207



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV	5
Tabel 2.1	Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	17
Tabel 2.2	Perbandingan Penelitian Relevan dengan Penelitian yang Akan Dilakukan	44
Tabel 3.1	Desain Penelitian	50
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	51
Tabel 3.3	Sampel Penelitian	52
Tabel 3.4	Klasifikasi Persentase Minat Belajar	59
Tabel 3.5	Kriteria Hasil Belajar	60
Tabel 4.1	Statistik Deskripsi Minat Belajar	64
Tabel 4.2	Distribusi Persentase Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Minat Belajar Kelas Eksperimen	70
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Minat Belajar Kelas Eksperimen ...	70
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Minat Belajar Kelas Kontrol	70
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Minat Belajar Kelas Kontrol	71
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Minat Belajar	72
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Minat Belajar	73
Tabel 4.9	Hasil Uji Hipotesis <i>Posttest</i> Minat Belajar	74
Tabel 4.10	Statistik Deskripsi Hasil Belajar Siswa	75
Tabel 4.11	Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
Tabel 4.12	Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	78
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	79
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	80
Tabel 4.15	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	80
Tabel 4.16	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	80
Tabel 4.17	Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Hasil Belajar	81
Tabel 4.18	Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar	82
Tabel 4.19	Hasil Uji ANOVA <i>Posttest</i> Hasil Belajar	83
Tabel 4.20	Data Deskriptif Minat dan Hasil Belajar Siswa	84
Tabel 4.21	Hasil Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar	86
Tabel 4.22	Hasil Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar	86
Tabel 4.23	Hasil Uji MANOVA Minat dan Hasil Belajar	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir	47
Gambar 4.1	Grafik Perbandingan Skor Nilai Rata-rata Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
Gambar 4.2	Grafik Perbandingan Persentase Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Gambar 4.3	Grafik Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Minat Belajar	72
Gambar 4.4	Grafik Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Minat Belajar	73
Gambar 4.5	Grafik Perbandingan Skor Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
Gambar 4.6	Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa pada Pelaksanaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	81
Gambar 4.7	Grafik Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Hasil Belajar	81
Gambar 4.8	Grafik Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar	82
Gambar 4.9	Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Lembar Validasi Instrumen	107
Lampiran II	Modul Ajar	116
Lampiran III	Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	152
Lampiran IV	Angket Minat Belajar	154
Lampiran V	<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar	159
Lampiran VI	Rekap Nilai Kuesioner Minat dan Hasil Belajar Siswa	168
Lampiran VII	Surat Izin Penelitian	171
Lampiran VIII	Dokumentasi Kelas Kontrol	177
Lampiran IX	Dokumentasi Kelas Eksperimen	189



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menjelaskan satuan pendidikan atau sekolah dalam pelaksanaan proses pembelajaran seharusnya menyelenggarakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk belajar, menginspirasi, menarik, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, memberi motivasi dan memfasilitasi segala potensinya dengan memperhatikan perkembangan fisik dan perkembangan mentalnya.

Konsep penyelenggaran pendidikan harus disiapkan sejak dini 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.

Sebagaimana firman Allah Swt dalam Q.S Al-Mujaadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahan:

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Kandungan pada ayat ini terdiri dua pelajaran, yakni pertama adalah bagaimana adab kita menghargai saudara kita dalam hal majelis, memberikan kelapangan serta memberikan edukasi baik moral maupun moril akan pentingnya menuntut ilmu baik formal maupun nonformal. Kedua, Allah meninggikan derajat bagi orang-orang yang berilmu. Bahkan Rasul dalam haditsnya amalan tanpa ilmu akan tertolak. Selain itu, ayat ini juga menekankan tiga hal penting yang dapat menolong seseorang ketika di alam kubur, salah satunya adalah ilmu yang bermanfaat yang pernah diajarkan, baik melalui pembelajaran di sekolah maupun di tempat nonformal lainnya.

Pada kehidupan sehari-hari, ilmu pengetahuan sangat penting terutama untuk diajarkan kepada anak-anak kita. Oleh sebab itu, sangat dibutuhkan peran orang tua, guru maupun masyarakat untuk mendukung anak-anak mereka dalam mempelajari ilmu pengetahuan sejak dini demi terbentuknya anak sholeh sholehah yang diharapkan nantinya menjadi pemimpin yang Rahmatan Lil Alamin.

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi aktif antara siswa, guru, materi, dan lingkungan, yang bertujuan untuk mencapai perkembangan siswa secara holistik. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada

penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga mencakup perkembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai moral yang mendukung perkembangan mereka sebagai individu.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan mulai jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. IPS merupakan ilmu yang mengkaji, mempelajari, menelaah, serta menganalisis realitas kondisi sosial di lingkungan siswa untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat yang terus berkembang, sehingga dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara (Asriningsih et al., 2021).

Di masa yang akan datang, siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan terus-menerus. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Tujuan utama mengajarkan IPS pada siswa adalah untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, melatih kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan sosial, serta mewariskan dan meneruskan budaya bangsa (Asriningsih et al., 2021). Namun, karakteristik IPS yang kompleks dan abstrak sering kali menjadi tantangan dalam menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Minat merupakan salah satu faktor intrinsik yang penting dan dapat menentukan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran serta berdampak positif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada umumnya, hasil belajar dijadikan acuan untuk mengetahui sejauhmana siswa dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru karena hasil belajar merupakan salah satu dari tujuan yang hendak dicapai dari adanya kegiatan pembelajaran (Thesarah et al., 2021). Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar yang diperoleh siswa dapat mencapai kompetensi yang diinginkan.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV salah satu SD Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros diperoleh informasi bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini nampak pada aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS yang kurang fokus menerima materi serta kurangnya partisipasi untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran IPS. Selain guru juga mengungkapkan bahwa merasa kesulitan dalam memvisualisasikan materi-materi IPS yang bersifat abstrak sehingga lebih cenderung meminta siswa membaca materi di buku teks dan sesekali beliau menggunakan power point dalam penyajian materi jika berkesempatan untuk menyiapkan slide presentasi. Kondisi pembelajaran yang demikian menjadikan pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga siswa akan sulit memahami materi pembelajaran. Permasalahan ini secara tidak langsung menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa rendah.

Hal ini dapat dilihat dari tabel data hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas IV	Belum Tuntas
1.	UPTD SDN 246 Bonto-Bonto	14	57,1%
2.	UPTD SDN 238 Inpres Bontoparang	18	61,1%
3.	UPTD SDN 130 Inpres Gantarang	25	68%
4.	UPTD SDN 206 Inpres Bassikalling	15	60%
5.	UPTD SDN 242 Inpres Damma	24	66,7%
6.	UPTD SDN 152 Inpres Baddo Ujung	11	63,6%
7.	UPTD SDN 224 Inpres Lekoboddong	12	66,7%
Jumlah		119	

Sumber : Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Tompobulu

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal itu terlihat dari persentasi ketidaktuntasan yang diperoleh siswa yang mencapai 57,1% hingga 68%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros masih cukup rendah pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, perlunya solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu strategi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang dapat mengorganisir aktivitas belajar siswa dan

menumbuhkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan secara optimal segala sumber belajar yang ada di sekitarnya dengan harapan akan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan konsep atau prinsip melalui pengalaman belajar secara langsung, pengamatan, dan pemecahan masalah (Gunawan et al., 2020). Dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan, akan tetapi siswa diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan observasi atau pengamatan, menganalisis hasil observasi, melakukan prediksi, dan mampu menentukan suatu keputusan. Kegiatan pembelajaran yang demikian memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri atas konsep pembelajaran melalui eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah sehingga proses pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi lebih bermakna.

Penerapan model *discovery learning* ini perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik. Pada proses pembelajaran, hadirnya media pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi. Kehadiran media pembelajaran tersebut dapat membantu guru dalam menyajikan segala berbentuk abstrak atau tidak dapat dilihat menjadi dapat dilihat dengan jelas,

memudahkan untuk dipahami siswa, serta dapat menarik minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu video animasi berbasis *powtoon*. Video animasi berbasis *powtoon* membantu proses pembelajaran dan materi yang terdapat dalam video menjadi daya tarik siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai (Dewi & Handayani, 2021).

Powtoon adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat video pembelajaran (Aliyah & Purwanto, 2022). Aplikasi *powtoon* ini memungkinkan pembuatan slide presentasi, video, atau film pendek yang dilengkapi dengan musik, suara, dan gambar bergerak. Selain itu, *powtoon* sebagai media berbasis teknologi yang memiliki unsur gambar dan suara (penglihatan dan pendengaran) dapat meningkatkan daya ingat siswa pada suatu materi yang disampaikan pada proses pembelajaran (Qurrotaini et al., 2020).

Beberapa penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran maupun penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran telah dilakukan, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Mirna et al., (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Animasi Kinemaster Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS” menunjukkan data kategorisasi minat belajar siswa kelas eksperimen pada kategori sangat tinggi sebanyak 23 siswa atau sebesar 85,19%, kategori tinggi sebanyak 4 siswa atau sebesar 14,81%, sedangkan

pada kelas kontrol pada kategori sangat tinggi sebanyak 6 siswa atau sebesar 23,08%, kategori tinggi sebanyak 19 siswa atau sebesar 73,08%, dan kategori sedang sebanyak 1 atau sebesar 3,84%. Selain itu, analisis kategorisasi hasil *posttest* kelas eksperimen menunjukkan 59,3% atau sebanyak 16 siswa berada pada kategori sangat tinggi, 40,7% atau sebanyak 11 siswa berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan 50% atau sebanyak 13 siswa berada pada kategori tinggi, 46,2% atau 12 siswa berada pada kategori sedang, dan 3,8% atau sebanyak 1 siswa berada pada kategori rendah. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar dan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi *kinemaster* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mulyana et al., (2023) dengan judul "Efektifitas Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS" menunjukkan bahwa persentase peningkatan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam kategori tinggi mencapai hasil persentase sebesar 41,67% dengan banyak peserta didik 15 orang, sedangkan untuk kategori sedang mencapai hasil persentase sebesar 58,33% dengan banyak peserta didik 21 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar IPS yang cukup signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

Hal terbaik dari penelitian menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang didukung oleh media animasi *kinemaster* ini yaitu siswa secara aktif menemukan konsep pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan minat dan hasil belajar mereka. Hal ini terbukti bahwa minat belajar dan hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi *kinemaster* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Begitupun halnya pada penelitian yang terkait pemanfaatan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa penggunaan media *powtoon* ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen (yang menggunakan *powtoon*) dan kelas kontrol.

Namun di sisi lain, implementasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *kinemaster* dan *powtoon* ini dapat terhambat di sekolah dengan infrastruktur teknologi yang kurang memadai. Tidak semua guru atau siswa memiliki perangkat yang mendukung, seperti komputer, laptop, atau *handphone* dengan spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi tersebut. Selain itu, dibutuhkan kemampuan teknologi yang cukup bagi guru untuk memanfaatkan *powtoon* secara optimal sebagai media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang telah diuraikan, maka salah satu cara untuk mengatasi mengatasi permasalahan dari rendahnya minat dan

hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon*. Hal berbeda dari penelitian terkait sebelumnya, yaitu penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan video animasi berbasis *powtoon* secara simultan, yang belum banyak diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

Penelitian ini penting dilakukan karena mengingat karakteristik IPS yang kompleks dan abstrak ini memang sering kali menjadi tantangan dalam dalam membelajarkan materi IPS kepada siswa sehingga dibutuhkan suatu strategi inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan konsep atau pengetahuan melalui eksplorasi dan penyelesaian masalah. Implementasi model ini dapat dioptimalkan dengan bantuan media digital, seperti video animasi berbasis *powtoon*, untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan program *merdeka belajar* yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia yang menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran serta pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih bermakna (Rizqi et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang permasalahan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Powtoon***

Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Toppobulu Kabupaten Maros.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Toppobulu Kabupaten Maros.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi semua kalangan pendidik.
- b. Sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Sebagai upaya positif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan memberikan suasana belajar yang baru sehingga siswa semakin tertarik dan senang dalam proses pembelajaran IPS.

- b. Bagi Guru

Sebagai referensi dan bahan masukan untuk dukungan ke guru dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan

video animasi *powtoon* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya mata pelajaran IPS.

c. Bagi Sekolah

Menjadi salah satu referensi dalam pengembangan mutu tenaga pendidik, standar proses, dan hasil lulusan yang diharapkan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pembuktian terhadap suatu teori dan juga menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Mirna et al. (2022), model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukan sendiri informasi melalui kegiatan investigasi, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan seminimal mungkin agar siswa selalu mengingat proses belajarnya. Model pembelajaran *discovery learning* ini memungkinkan siswa untuk secara aktif menemukan dan memecahkan masalah dengan bimbingan guru. Guru membimbing siswa untuk menemukan informasi, mengolah, dan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing.

Lebih lanjut, Zannah et al. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan eksplorasi, pengumpulan informasi, dan penemuan solusi atas permasalahan yang diberikan. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum

diketahuinya bukan melalui pemberitahuan akan tetapi siswa yang menemukannya sendiri.

Menurut Darmawati et al. (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang melatih siswa untuk menemukan sendiri jawaban atas hipotesis suatu permasalahan melalui kegiatan observasi yang dilakukannya sendiri dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan segala potensi serta kemampuan dirinya untuk dapat melakukan kegiatan observasi, menganalisis hasil observasi, melakukan prediksi, dan mampu menentukan atau memastikan suatu keputusan atau determinasi. Dengan demikian siswa akan memperoleh pengetahuan dan informasi baru yang relevan dengan materi tertentu dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menjawab hipotesis dan memecahkan suatu masalah.

Discovery learning adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada aktivitas belajar siswa untuk melakukan kegiatan penelusuran, mengidentifikasi masalah, menentukan hipotesis, hingga menjawab hipotesis terkait suatu masalah yang terjadi di lapangan atau lingkungan sekitar. (Salmiati et al., 2024). Proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mencari berbagai pengetahuan dan informasi

yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga pengetahuan siswa akan berkembang sejalan dengan hasil-hasil penemuannya.

Adapun menurut Asriningsih et al. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada peran aktif siswa untuk menemukan konsep, makna, atau hubungan berdasarkan pengamatan dan percobaan secara mandiri. Dalam model pembelajaran *discovery learning* ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses belajar siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, dan sistematis.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk menyelidiki dan menemukan sendiri konsep dan fakta secara mandiri melalui kegiatan observasi atau pengamatan, pengumpulan informasi, dan penemuan solusi atas permasalahan terjadi di lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* menitikberatkan pada peran aktif siswa dalam pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator atau membantu siswa menemukan dan mengonstruksikan pengetahuan yang dipelajari sehingga pengetahuan siswa akan berkembang sejalan dengan hasil-hasil penemuannya.

Dalam model pembelajaran *discovery learning* ini, guru biasanya memberikan situasi atau masalah yang harus diselesaikan oleh siswa, dan memfasilitasi siswa dalam menemukan penyelesaiannya sendiri melalui pengamatan, eksperimen, dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mencari dan menemukan informasi yang relevan.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah yang harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran, langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran *discovery learning* harus diterapkan dengan baik. Langkah-langkah ini dirancang untuk mendorong siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi dan penemuan konsep atau prinsip. Menurut Budiastuti & Rosdiana (2023), langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Pada tahap ini, guru memberikan stimulus atau rangsangan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa.	Pada tahap ini, siswa menyimak stimulus atau rangsangan yang diberikan guru. Melalui pemberian

	Stimulus atau rangsangan bisa berupa pertanyaan, pemberian gambar, video, atau fenomena yang relevan dengan topik pembelajaran.	stimulus ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan memunculkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang akan dipelajari.
Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>)	Pada tahap ini, guru menginstruksikan siswa untuk mengidentifikasi berbagai masalah atau hal-hal yang relevan dengan materi. Guru membimbing siswa dalam menentukan masalah utama untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis.	Pada tahap ini, siswa mengidentifikasi berbagai masalah atau hal-hal yang relevan dengan materi. Siswa menentukan masalah utama untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)	Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan guna menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan.	Pada tahap ini, siswa mengumpulkan informasi yang relevan guna menjawab pertanyaan atau membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam pengumpulan data ini, siswa dapat mengumpulkan

		berbagai informasi dari berbagai sumber seperti membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan eksperimen sendiri dan berbagai aktivitas lainnya.
Pengolahan Data (<i>Data Processing</i>)	Pada tahap ini, guru membimbing siswa dalam mengolah data atau informasi yang telah dikumpulkan atau dihasilkan. Data atau informasi yang telah dikumpulkan diolah melalui analisis untuk selanjutnya akan ditafsirkan oleh siswa dalam bentuk laporan.	Pada tahap ini, siswa mengolah data atau informasi yang telah dikumpulkan atau dihasilkan melalui analisis untuk selanjutnya ditafsirkan oleh dalam bentuk laporan.
Pembuktian (<i>Verification</i>)	Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan atau melaporkan hasil temuannya pada teman-teman kelasnya.	Pada tahap ini, siswa memverifikasi data mereka melalui diskusi atau pembuktian berdasarkan teori atau referensi yang tersedia. Siswa

		mempresentasikan atau melaporkan hasil temuannya pada teman-teman kelasnya. Sedangkan siswa yang lain dapat memberikan tanggapan, pertanyaan, atau masukan.
Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)	Tahap akhir adalah guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan pembuktian yang dilakukan. Kesimpulan ini diharapkan dapat diaplikasikan pada situasi lain yang serupa.	Tahap akhir adalah siswa membuat kesimpulan berdasarkan pembuktian yang dilakukan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan model pembelajaran *discovery learning*. Berikut kelebihan model pembelajaran *discovery learning* (Sidiq et al., 2021), yaitu:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif.

- 2) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 3) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 5) Berpusat pada siswa dan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses diskusi agar siswa dapat mengeluarkan gagasan-gagasan.
- 6) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri dan situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 7) Mendorong siswa untuk memahami dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 8) Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Adapun kelemahan model pembelajaran *discovery learning* (Salmiati et al., 2024) sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu yang lebih lama

Discovery learning membutuhkan waktu lebih banyak untuk pelaksanaan pembelajaran karena siswa harus melalui proses eksplorasi, penemuan, dan penyimpulan secara mandiri.

- 2) Tidak cocok untuk semua siswa

Model ini cenderung kurang efektif untuk siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah atau kurang percaya diri. Mereka sering

merasa kesulitan memahami konsep tanpa panduan langsung dari guru.

3) Kesulitan guru dalam mengelola kelas

Guru memerlukan keterampilan tinggi untuk mendesain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan model ini, serta mengelola dinamika kelas yang lebih aktif. Tanpa perencanaan yang matang, proses pembelajaran dapat menjadi tidak terarah.

4) Ketergantungan pada sumber dan fasilitas

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* memerlukan sumber belajar yang lengkap dan fasilitas yang memadai. Jika sumber belajar terbatas, efektivitas pembelajaran dapat menurun.

5) Potensi kesalahan pemahaman

Dalam proses eksplorasi, siswa dapat menghasilkan kesimpulan yang keliru jika tidak mendapat bimbingan yang cukup dari guru. Hal ini dapat berdampak negatif pada pemahaman konsep.

2. Video Animasi Berbasis *Powtoon*

a. Pengertian Video Animasi Berbasis *Powtoon*

Menurut Tsai-Yun Mou (2023) menyatakan bahwa video animasi adalah suatu media visual dinamis yang menggunakan elemen grafis, suara, dan gerakan untuk menyampaikan informasi atau konsep kepada audiens. Video animasi dapat memberikan pengalaman audiovisual kepada audiens yang berbeda dari pembacaan dan pemahaman teks

konvensional. Media video animasi ini sangat beranekaragam media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Media video animasi ini menjadi alat pendukung atau perangkat pembelajaran bagi pendidik dalam membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Saat ini produsen teknologi telah meluncurkan banyak aplikasi dan software yang dapat digunakan untuk membuat video animasi, salah satunya adalah aplikasi *powtoon*. *Powtoon* didefinisikan sebagai perangkat lunak berbasis *SaaS (Software as a Service)* yang digunakan untuk mengolah media presentasi animasi (Thesarah et al., 2021). Aplikasi ini dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com dan digunakan sebagai alat bantu oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. *Powtoon* dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, dengan menyediakan berbagai fitur, seperti latar, animasi, serta gambar-gambar lucu dan menarik sesuai kebutuhan pembelajaran.

Lebih lanjut, Dewi & Handayani (2021) menjelaskan bahwa *powtoon* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang bersifat *online* dan berfungsi sebagai alat untuk membuat video animasi yang dapat digunakan dalam presentasi maupun menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dipahami. Aplikasi ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik melalui berbagai fitur, seperti animasi tulisan tangan, musik, suara, efek transisi, dan warna yang beragam.

Adapun menurut Ibrahim & Suryanti (2022) menjelaskan bahwa *powtoon* merupakan singkatan dari *power point* dan kartun, *powtoon* ini adalah perangkat lunak animasi yang berbasis android untuk membuat presentasi yang berbentuk animasi maupun video agar terlihat lebih menarik saat akan ditampilkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat video animasi yang menarik dan interaktif.

b. Kelebihan dan Kelamahan Video Animasi Berbasis *Powtoon*

Menurut Thesarah et al. (2021), mengemukakan bahwa kelebihan video animasi berbasis *powtoon* sebagai berikut:

1) Menarik minat siswa

Pengguna dapat menambahkan suara (record), animasi tulisan tangan, dan menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan terlihat hidup menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

2) Kemudahan penggunaan

Aplikasi ini memiliki antarmuka yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Tidak memerlukan keterampilan desain grafis tingkat lanjut.

3) Aksesibilitas tinggi

Powtoon berbasis web, sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja asalkan terhubung ke internet.

4) Fleksibilitas dalam pengembangan materi

Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan video sesuai kebutuhan pembelajaran, baik untuk menjelaskan konsep sederhana maupun kompleks.

5) Efisiensi dalam penyampaian materi

Dengan visualisasi animasi, materi yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih sederhana dan mudah dipahami siswa.

6) Meningkatkan interaktifitas pembelajaran

Video animasi *powtoon* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun menurut Dewi & Handayani (2021) mengemukakan bahwa kelemahan video animasi berbasis *powtoon* sebagai berikut:

1) Ketergantungan pada koneksi internet

Karena berbasis online, maka penggunaan *powtoon* memerlukan koneksi internet yang stabil. Hal ini menjadi kendala jika fasilitas jaringan kurang memadai.

2) Waktu pembuatan yang relatif lama

Membuat video yang berkualitas memerlukan waktu dan kreativitas tinggi, sehingga mungkin memakan waktu yang lebih lama bagi guru atau pengguna baru.

3) Keterbatasan versi gratis

Fitur yang tersedia di versi gratis *powtoon* terbatas. Untuk mengakses fitur lebih lengkap, seperti kualitas video tinggi dan template premium, pengguna harus berlangganan versi berbayar.

4) Kompleksitas dalam pengeditan detail

Meskipun sederhana, pengeditan detail seperti sinkronisasi animasi dengan narasi memerlukan pengalaman dan keterampilan tambahan

5) Kurangnya dukungan offline

Tidak seperti perangkat lunak berbasis desktop, *powtoon* tidak dapat digunakan tanpa koneksi internet, sehingga membatasi fleksibilitas penggunaannya.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Dalam melakukan suatu aktivitas belajar, minat belajar sangat penting dimiliki oleh siswa karena minat memiliki peran penting bagi seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang diinginkan. Menurut Mirna et al. (2022) menjelaskan bahwa minat belajar adalah suatu kesenangan, kesukaan, atau kegemaran seseorang terhadap suatu aktivitas pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor internal yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap materi atau pelajaran.

Minat belajar merupakan rasa suka, perhatian, dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain (Thesarah et al., 2021). Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukannya dalam belajar.

Minat belajar ditandai dengan perasaan tertarik dan senang belajar, partisipasi aktif, kecenderungan memperhatikan dan konsentrasi tinggi, emosi positif dan keinginan belajar yang semakin meningkat, kenyamanan dalam belajar, dan pengambilan keputusan yang sesuai dengan diri sendiri berkaitan dengan kemampuan mengambil keputusan atas proses belajar yang dijalannya (Yunitasari & Hanifah, 2020).

Menurut Reski (2021) menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memberikan perhatian terhadap aktivitas pembelajaran dengan perasaan senang dan keterlibatan aktif. Minat belajar mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengarahkan perilaku dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan beberapa pengertian minat belajar yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan ketertarikan terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan proses

belajar yang sedang dilakukannya. Minat belajar merupakan salah satu faktor utama tercapainya suatu tujuan karena minat yang timbul dalam diri seseorang akan membangkitkan perhatiannya untuk melakukan kegiatan dengan penuh semangat dalam proses belajar. Minat belajar mendorong proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Minat belajar memberikan pengaruh besar terhadap pembelajaran, sebab jika materi pembelajaran, metode, situasi belajar, dan fasilitas tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak bisa belajar dengan sebaik mungkin. Hal ini dikarenakan tidak adanya daya tarik yang diperoleh siswa tersebut.

b. Indikator Minat Belajar

Minat seseorang terhadap suatu hal diekspresikan melalui aktivitas dan tindakan yang berkaitan dengan minat orang tersebut. Indikator minat dapat diketahui dengan menganalisis aktivitas yang dilakukan seseorang dan hal-hal yang disukainya. Dengan demikian ada beberapa indikator minat belajar menurut Apriyani et al. (2022) indikator minat belajar mencakup beberapa aspek berikut:

a. Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan suatu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas setiap individu yang diarahkan pada sesuatu atau sekumpulan objek. Perhatian sangat penting untuk keberhasilan partisipasi dalam kegiatan dan juga mempengaruhi minat belajar

siswa. Aktivitas yang melibatkan perhatian terfokus lebih berhasil dan memberikan hasil yang lebih tinggi.

Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian siswa agar mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkannya. Seseorang yang berminat terhadap suatu kegiatan akan memberikan perhatian yang baik terhadap kegiatan tersebut. Ia tidak segan-segan mengorbankan waktu dan tenaganya demi aktivitas tersebut. Seorang siswa yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia tentunya akan berusaha keras untuk mendapatkan nilai yang baik yaitu dengan belajar.

b. Perasaan senang

Unsur yang tidak kalah pentingnya adalah perasaan dari siswa terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru. Perasaan di sini adalah perasaan senang dan perasaan tertarik. Rasa senang adalah suatu pernyataan jiwa yang menyukai sesuatu secara subyektif dan tidak tergantung pada alat-alat indera.

Tiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat dengan sikap yang positif. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam mengajar, karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar. Apabila

seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap perasaan tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

c. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan suatu rasa yang dimiliki setiap individu dalam ungkapan suka, senang dan simpati kepada sesuatu sebelum melakukan aktivitas, sebagai penilaian positif atas suatu objek ataupun suatu aktivitas. Timbulnya rasa penasaran untuk mengetahui lebih dalam segala hal yang berhubungan dengan hal tersebut.

Ketertarikan ini muncul karena adanya stimulus atau rangsangan yang mendorong siswa untuk tertarik ikut serta dalam suatu aktivitas. Siswa yang tertarik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan berusaha memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

d. Keterlibatan Siswa

Seseorang yang mempunyai minat maka akan menjadi aktif pada suatu yang diminati. Melalui partisipasi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan karena ingin memenuhi kebutuhannya. Keterlibatan siswa secara aktif terwujud dalam perilaku yang ditunjukkan dalam pembelajaran seperti semangat dalam mengerjakan tugas, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, memiliki perasaan terikat pada sekolah, dan juga mampu memikirkan cara untuk memahami pembelajaran.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Gumanti et al., 2023). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya yaitu:

a) Faktor biologis

(1) Faktor kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar, bila seseorang kesehatannya terganggu misalnya sakit pilek, demam, pusing, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan cepat lelah, tidak bergairah dan tidak semangat untuk belajar. Dan hal ini sangat berpengaruh minat belajar siswa.

(2) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat tubuh seperti buta, tuli, patah kaki, lumpuh dan sebagainya bisa mempengaruhi minat belajar.

b) Faktor psikologis

(1) Perhatian

Perhatian sangat berpengaruh bagi siswa untuk menciptakan minat belajar yang baik, Oleh karena itu siswa harus mempunyai perhatian yang serius terhadap bahan atau materi yang dipelajarinya. Apabila bahan atau materi pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka siswa tidak dapat menyelesaikan masalah-masalah yang berhubungan dengan proses pembelajarannya. Hal yang demikian dapat menimbulkan rasa bosan pada diri siswa, sehingga tidak bergairah untuk belajar dan bisa jadi berlanjut menjadi tidak suka belajar.

(2) Kesiadaan

Kesiadaan terkait dengan pemberian respon atau reaksi yang timbul dari dalam diri seseorang. Kesiadaan ini juga berkaitan dengan kematangan. Kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Dengan kecakapan tersebut maka siswa mempunyai kemampuan untuk menciptakan minat dalam belajar.

(3) Bakat

Seseorang akan mudah mempelajari sesuatu jika hal tersebut sesuai dengan bakatnya. Jika anak harus mempelajari sesuatu yang bukan dari bakatnya, maka anak akan mudah

bosan, putus asa, dan tidak senang. Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar

(4) Intelegensi

Seseorang yang memiliki intelegensi tinggi umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya jika seseorang yang intelegensinya rendah akan mengalami kesulitan dalam belajar. Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi minat dalam belajar.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya yaitu:

a) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga mempengaruhi minat belajar siswa di sekolah. Keluarga merupakan pendidikan informal yang diakui dalam dunia pendidikan. Keluarga merupakan fondasi awal akan seperti apa pribadi anak akan terbentuk dan itu juga akan sangat berpengaruh pada pola pikir serta proses belajar anak. Meskipun anak sudah masuk sekolah, namun harapan masih digantungkan kepada keluarga untuk memberikan pendidikan dan memberikan suasana yang sejuk dan menyenangkan ketika anak belajar di rumah.

Keluarga sangat mempengaruhi kegiatan belajar anak. Cara orang tua membimbing, mengarahkan, dan mendidik, serta suasana

rumah dan keadaan ekonomi keluarga, semuanya dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar anak yang secara tidak langsung akan berdampak pada minat belajarnya.

b) Lingkungan sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi sangat mendukung terciptanya minat belajar siswa, mencakup metode pengajaran, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber daya pembelajaran, alat bantu pembelajaran, interaksi antara siswa dan guru serta warga sekolah, dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler.

c) Lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat termasuk interaksi dalam masyarakat, kondisi tempat tinggal, dan aktivitas di luar sekolah. Kegiatan akademik menjadi lebih bermanfaat jika sejalan dengan kegiatan di luar lingkungan sekolah.

Minat belajar berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar. Terlaksananya faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, baik faktor internal maupun eksternal mewujudkan keberhasilan dalam pembelajaran siswa sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Elsani et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut,

menurut Yandi et al. (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar adalah sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar yang telah dilakukan siswa. Semakin baik usaha belajar siswa, maka idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa

Lebih lanjut Salmiati et al. (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai akibat dari proses belajarnya. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Siswa dianggap berhasil dalam belajar ketika siswa tersebut berhasil menguasai kompetensi yang diharapkan (Salmiati et al., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan apa yang dicapai setelah kegiatan belajar, tetapi juga meliputi keterampilan dan pengetahuan yang didapat baik melalui bantuan orang lain maupun melalui pengalaman yang diperoleh secara mandiri. Dengan demikian,

hasil belajar mencerminkan perkembangan kemampuan siswa sebagai hasil dari interaksi dengan proses pembelajaran.

Menurut Fauhah & Rosy (2021), indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif yang mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan taksonomi Bloom, indikator aspek kognitif meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Indikator hasil belajar untuk ranah ini dapat diukur melalui nilai tes sebelum dan sesudah pembelajaran, keterampilan analisis masalah, dan pemahaman konsep yang mendalam terhadap materi yang diajarkan.
- 2) Ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap, nilai, dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam ranah ini, indikator hasil belajar dapat mencakup ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, penghargaan terhadap pandangan atau pendapat orang lain, dan penerimaan nilai-nilai yang terkandung dalam materi.
- 3) Ranah psikomotorik, mengukur kemampuan siswa dalam hal keterampilan motorik atau fisik yang berkaitan dengan pembelajaran.. Indikator hasil belajar untuk ranah ini dapat mencakup kemampuan mempraktikkan konsep atau keterampilan, ketepatan dalam

melakukan prosedur, kesiapan dan kecepatan dalam melaksanakan tugas, dan koordinasi dan kreativitas dalam kegiatan fisik

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Damayanti (2022), belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang dapat memengaruhi kemampuan belajar siswa tersebut, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- 2) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

Sedangkan factor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Faktor lingkungan yang terdiri dari dari yakni pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

- 2) Faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak factor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

5. Teori-Teori Belajar

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan teori pembelajaran yang diperkenalkan oleh tokoh-tokoh besar dunia seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan tidak hanya diterima begitu saja secara pasif melalui guru ke murid, melainkan dibangun oleh individu melalui proses interaksi dengan lingkungannya (Sahpuddin, 2021). Dalam konteks ini, belajar bukan sekadar menyerap informasi, tetapi merupakan proses aktif di mana pemahaman dibentuk dan direkonstruksi berdasarkan pengalaman dan praktek langsung dengan lingkungan. Pengalaman akan lebih bermakna ketika anak terlibat langsung dalam proses belajar yang ia lakukan.

Menurut (Masgumelar & Mustafa, 2021), konstruktivisme adalah pengetahuan atau informasi yang dibentuk atau dibangun dari hasil analisis dan penerikan kesimpulan. Ciri khas atau karakteristik

konstruktivisme yaitu; (1) belajar aktif, (2) bersifat otentik dan situasional, (3) menarik dan menantang, (4) mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru, (5) merefleksikan pengetahuan, (6) guru sebagai fasilitator.

Ciri Pembelajaran konstruktivisme adalah mengutamakan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif, dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan juga pengalaman belajar yang bermakna (Nurlina et al., 2021). Pengetahuan bukan merupakan serangkaian fakta, konsep, dan kaidah yang siap dipraktikkan. Manusia harus mengkonstruksinya terlebih dahulu, sehingga dapat memberikan makna melalui pengalamannya yang nyata.

Dengan demikian, siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya, dan mengembangkan ide-ide yang ada. Di dalam mengkonstruksi pengetahuan tersebut, maka siswa harus memiliki kemampuan awal membuat hipotesis. Siswa juga perlu memiliki kemampuan untuk menguji hipotesis tersebut, mencari jawaban dari persoalan yang ditemui, mengadakan renungan, dan mengekspresikan ide serta gagasan, sehingga diperoleh konstruksi baru

Dalam teori belajar konstruktivisme, peran guru sangat penting. Guru tidak menjadi satu-satunya sumber pengetahuan dan informasi, guru dalam pendekatan konstruktivisme berfungsi sebagai fasilitator atau pembimbing, merancang pembelajaran yang bermakna, membantu siswa

merefleksikan pembelajaran, serta guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran terhadap kebutuhan siswa (Sahpuddin, 2021). Mereka menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan pengetahuan secara mandiri.

b. Teori Belajar Kognitifisme

Teori kognitifisme adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Menurut Sahpuddin (2021), kognitivisme adalah pendekatan psikologis yang mempelajari bagaimana manusia memperoleh, memproses, dan menggunakan pengetahuan. Menurut teori ini, siswa belajar sebagai proses aktif dimana mereka menggabungkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.

Aliran kognitif memandang belajar lebih dari sekedar melibatkan stimulus dan respon, tetapi juga melibatkan kegiatan mental di dalam individu yang sedang belajar. Menurut aliran teori belajar kognitif, belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh individu (Wisman, 2020). Sehingga perilaku yang tampak pada manusia tidak dapat diukur dan diamati tanpa melibatkan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan dan lain sebagainya. Hal terpenting di dalam teori kognitif adalah *insight* atau pemahaman terhadap situasi yang ada di lingkungan sehingga individu mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dan juga bagaimana individu berpikir (*thinking*).

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Fadlilah et al. (2020) dengan judul "*The Effectiveness of a Video-Based Laboratory on Discovery Learning to Enhance Learning Outcomes*" menunjukkan bahwa analisis statistik yang digunakan adalah ANCOVA, dengan tingkat kesalahan 5%. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *discovery learning* berbantuan laboratorium berbasis video. Dalam penelitian ini juga tampak adanya interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar. Siswa yang mengalami pembelajaran *discovery learning* dengan laboratorium berbasis video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang mengalami pembelajaran konvensional. Secara umum penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya pembelajaran fisika, untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembuktian konsep materi. Selain itu, model ini dapat menjadi alternatif pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Akihary et al. (2023) dengan judul penelitian "*The YouTube-Assisted Discovery Learning Model: Improving Students' Cognitive Learning Outcomes and Critical Thinking*" menunjukkan bahwa uji-T berpasangan menunjukkan nilai $p=0,000 < \alpha=0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar kognitif dan

kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *YouTube*. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor tes kognitif dan kemampuan berpikir kritis siswa setelah menerapkan model pembelajaran tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Mirna et al. (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Animasi *Kinemaster* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS” menunjukkan bahwa hasil Uji Independent Sample Test minat dan posttest hasil belajar diperoleh nilai signifikansi (sig) yaitu $0,000 < 0,05$ (lebih kecil dari 0,05) dengan level kepercayaan 95% maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media animasi *Kinemaster* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar IPS di kelas VI SD Negeri Daya 1 Kota Makassar.

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawati et al. (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga” menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen mencapai 80,85 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu hanya 75,96. Sedangkan untuk hasil belajar posttest kelas eksperimen mencapai 91,96 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil posttest kelas kontrol yaitu 80,37. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Indawati et al. (2020) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Lengkong Wol Kecamatan Welak Kabupaten Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2019/2020” menunjukkan bahwa nilai pre-test pada kelas eksperimen sebesar 44,55 sedangkan nilai post-test sebesar 81,75. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *discovery learning* pada kelas eksperimen ada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada kelas kontrol (kelas yang tidak mendapat perlakuan), diperoleh hasil adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran konvensional dilihat dari nilai pre-test pada kelas kontrol sebesar 50,65 sedangkan nilai post-test mengalami peningkatan sebesar 72,4. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Toharudin & Kurniawan (2023) dengan judul penelitian “*Improving Student Learning Outcomes Using Powtoon Media Apps*” menunjukkan bahwa 1). Hasil belajar kelompok atas menunjukkan N-gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang. 2) Hasil belajar kelompok sedang menunjukkan N-gain sebesar 0,57 dengan kategori sedang. 3) Hasil belajar kelompok bawah menunjukkan N-gain sebesar 0,66 dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *powtoon* dapat efektif di berbagai kelompok kelas, tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih efektif, dan siswa

dapat dengan mudah memahami materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Tiwow et al. (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik” menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media Powtoon memiliki nilai rerata 82,75, sedangkan kelas kontrol hanya 49,5. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan t hitung lebih besar dari t tabel ($30,098 > 2,0930$).

Penelitian yang dilakukan oleh Asriningsih et al. (2021) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh baik dari media pembelajaran animasi *powtoon* untuk hasil belajar PPKn. Hasil Penelitian Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan skor $3,753 > 1,699$ sehingga penelitian ini bisa dikatakan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Relevan dengan Penelitian yang Akan Dilakukan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan dengan Penelitian yang Dilakukan	Perbedaan Penelitian yang Dilakukan
Nur Fadlilah, Dwi	<i>The Effectiveness of a Video-Based Laboratory on</i>	Menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i>	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i>

Sulisworo, dan Guntur Maruto (2020)	<i>Discovery Learning to Enhance Learning Outcomes</i>	berbantuan laboratorium berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	berbantuan video animasi berbasis <i>powtoon</i> terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa.
Wilma Akihary, Rita Fransina Maruanaya, Carolina Lestuny, dan Seplinovye Penina Maruanaya (2023)	<i>The YouTube-Assisted Discovery Learning Model: Improving Students' Cognitive Learning Outcomes and Critical Thinking</i>	Menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan video animasi berbasis <i>powtoon</i> terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa.
Mirna, Nursalam, dan Muhammad Nawir (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Animasi <i>Kinemaster</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> terhadap minat dan hasil belajar IPS	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan video animasi berbasis <i>powtoon</i> terhadap minat dan hasil belajar IPS
Darmawati et al. (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar IPS	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan video animasi berbasis <i>powtoon</i> terhadap minat dan hasil belajar IPS
Ninik Indawati dan Denna Delawanti Chrisyarani (2020)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Lengkong Wol Kecamatan Welak	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar IPS	Mengkaji pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan video animasi berbasis <i>powtoon</i> terhadap minat dan hasil belajar IPS

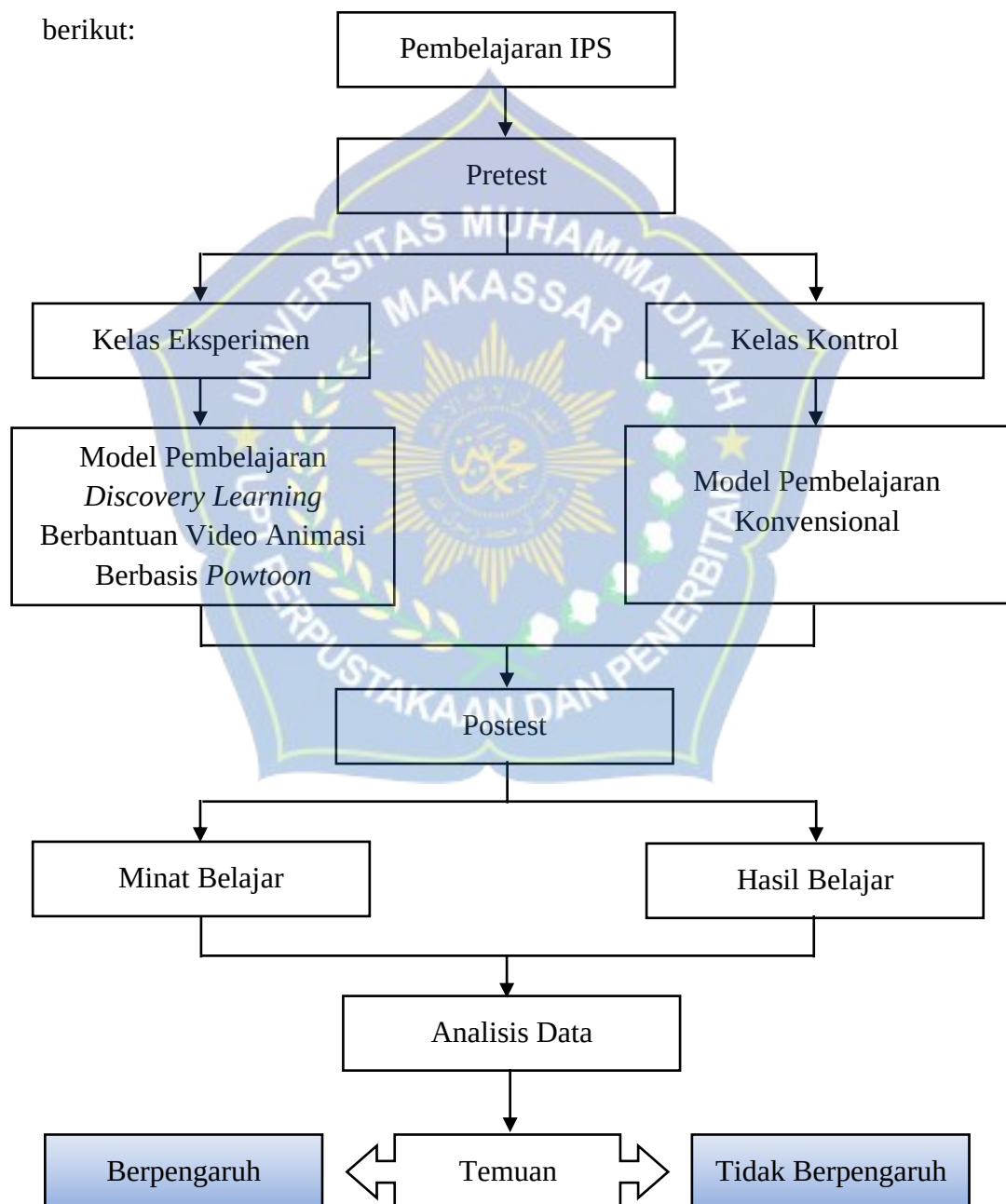
	Kabupaten Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2019/2020		
Uus Toharuddin dan Iwan Setia Kurniawan (2023)	<i>Improving Student Learning Outcomes Using Powtoon Media Apps</i>	Menggunakan media <i>powtoon</i> untuk meningkatkan hasil belajar.	Mengkaji pengaruh penggunaan media <i>powtoon</i> terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa.
Deiby Tiwow, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, dan Edino Ayub Lomban (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik	Mengkaji pengaruh penggunaan animasi <i>powtoon</i> terhadap minat dan hasil belajar siswa	Mengkolaborasikan penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan penggunaan video animasi berbasis <i>powtoon</i> dalam mengkaji pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar IPS
Ni Wyn Nonik Asriningsih, I Wyn Sujana, dan I Gst Ayu Putu Sri Darmawati (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> terhadap Hasil Belajar PKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD	Mengkaji pengaruh penggunaan media animasi <i>powtoon</i> terhadap hasil belajar siswa	Mengkolaborasikan penerapan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan penggunaan video animasi berbasis <i>powtoon</i> dalam mengkaji pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar IPS

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* memiliki peran penting dalam menarik minat dan hasil belajar siswa. Dengan berbantuan video animasi berbasis *powtoon*, diharapkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* ini dapat membantu dan memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa, yang dalam hal ini pada mata pelajaran IPS. Dengan adanya penelitian

ini dapat diketahui dan dijadikan evaluasi bagi guru tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros Kabupaten Maros.

Adapun bagan kerangka pikir dalam penelitian ini, disajikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan bagam kerangka pikir yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis untuk variabel dependen minat belajar, yaitu:

Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

2. Hipotesis untuk variabel dependen hasil belajar, yaitu:

Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

3. Hipotesis untuk variabel dependen minat dan hasil belajar, yaitu:

Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan atau treatment terhadap suatu variabel. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Masyhud (2021) yang menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (treatment) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu.

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental design*. *Quasi eksperimental design* bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel atau lebih kelompok yang menjadi subjek penelitian (Sugiyono, 2013). Pemilihan desain ini dengan pertimbangan untuk mengetahui keadaan awal siswa, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* dan kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran konvensional.

Berikut tabel desain penelitian:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
A	O ₁	X ₁	O ₃
B	O ₂		O ₄

Sumber : (Sugiyono, 2012)

Keterangan:

A : Kelas eksperimen

B : Kelas kontrol

X₁ : Perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon*

O₁ : Pretest kelas eksperimen

O₂ : Pretest kelas kontrol

O₃ : Posttest kelas eksperimen

O₄ : Posttest kelas kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros Kabupaten Maros. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada 17 Maret s/d 17 Mei 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek dan objek pada suatu penelitian dengan mutu dan ciri-ciri tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulannya

oleh peneliti (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV pada Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros Kabupaten Maros.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Sekolah	Rincian Siswa Kelas IV	Jumlah
1.	UPTD SDN 246 Bonto-Bonto	14	119 siswa
2.	UPTD SDN 238 Inpres Bontoparang	18	
3.	UPTD SDN 130 Inpres Gantarang	25	
4.	UPTD SDN 206 Inpres Bassikalling	15	
5.	UPTD SDN 242 Inpres Damma	24	
6.	UPTD SDN 152 Inpres Baddo Ujung	11	
7.	UPTD SDN 224 Inpres Lekoboddong	12	

Sumber : Data Dapodik se-Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi (Sugiyono, 2013). Penarikan sampel yang digunakan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah *random sampling*. *Random sampling* yang berarti secara teoritis, semua anggota dalam populasi mempunyai probabilitas atau kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel penelitian (Suardi, 2023:37). Berdasarkan hasil pengambilan sampel penelitian, maka terpilih 2 sekolah yaitu UPTD SDN 242 Inpres Damma sebagai kelas kontrol dan UPTD SDN 130 Inpres Gantarang sebagai kelas eksperimen yang akan

diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon*.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Sekolah	Jumlah Siswa Kelas IV	Ket.
1.	UPTD SDN 242 Inpres Damma	24	Kelas kontrol
2.	UPTD SDN 130 Inpres Gantarang	25	Kelas eksperimen

Sumber : Data Dapodik se-Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu pengumpul data atau informasi di lapangan terkait dengan variabel-variabel yang akan diteliti. Pada penelitian ini instrument yang digunakan, yaitu:

1. Angket Minat Belajar

Instrumen penelitian yang digunakan untuk meneliti minat belajar siswa menggunakan angket. Angket dalam penelitian ini berupa pernyataan yang dibuat peneliti untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* (Hulu & Telaumbanua, 2022).

2. Lembar Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung di kelas selama penelitian berlangsung untuk mengumpulkan data terkait dengan interaksi siswa, keterlibatan. Observasi juga dilakukan sebelum dan setelah

pemberian perlakuan dengan tujuan membantu peneliti mendapatkan data secara langsung di lapangan untuk mengukur minat dan sikap siswa melalui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* (Wijayanti et al., 2022).

3. Tes

Instrumen tes juga digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda. Tes tersebut digunakan untuk mengukur pemahaman materi dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* (Roisah et al., 2023).

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi, peneliti gunakan untuk melengkapi sekaligus menambah keakuratan data yang diperoleh selama proses penelitian. Dokumentasi yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini berupa buku rapor dan jurnal harian (Roisah et al., 2023).

E. Definisi Operasional

Secara operasional, definisi variable penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran dengan menempatkan siswa sebagai pembelajar atau subjek belajar aktif. Dalam proses pembelajaran siswa dilibatkan langsung untuk mengonstruksi

sendiri pengetahuan, informasi, atau menghubungkan pengetahuan yang telah dimilikinya terhadap suatu objek melalui berbagai kegiatan belajar seperti penelusuran, penyelidikan, pengamatan, menganalisis, hingga pada tahap kesimpulan sehingga apa yang ditemukan sendiri oleh siswa dapat ia lihat dan rasakan langsung sehingga dapat bertahan lama dalam memori atau ingatan siswa.

2. Video Animasi Berbasis Powtoon

Video animasi berbasis *powtoon* merupakan sebuah video yang didesain dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yang dapat diakses secara online melalui situs www.powtoon.com. Video animasi berbasis *powtoon* ini menjadi alat pendukung atau perangkat pembelajaran bagi guru dalam membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam penggunaannya, video animasi berbasis *powtoon* ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, karena tersedianya berbagai fitur, seperti latar, animasi, serta gambar-gambar lucu dan menarik sesuai kebutuhan pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan ketertarikan terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar yang sedang dilakukannya. Minat belajar merupakan salah satu faktor utama tercapainya suatu tujuan karena minat yang timbul dalam diri seseorang akan membangkitkan perhatiannya untuk melakukan

kegiatan dengan penuh semangat dalam proses belajar. Adapun indikator minat belajar, yaitu perhatian dalam belajar, perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tujuan yang dicapai, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki, perubahan tingkah laku, atau ketercapaian kompetensi oleh siswa setelah melewati rangkaian kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini akan dinilai dari aspek kognitif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan mengumpulkan data atau informasi terkait dengan variabel yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket, dan tes (pretest-posttest).

1. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengukur minat belajar siswa. Kuesioner diartikan sebagai daftar/list pertanyaan yang tersusun dengan baik, sudah matang, dimana responden dan *interviewer* tinggal memberikan jawaban atau pilihan tertentu (Anggraini dkk., 2022). Pentingnya kuesioner sebagai alat pengumpulan data adalah untuk memperoleh suatu data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu isi kuesioner harus sesuai dengan hipotesis penelitian.

Kuesioner terbagi atas dua jenis, yakni kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka adalah kuesioner dimana akan diperoleh jawaban

yang bervariasi dari para responden, sedangkan kuesioner tertutup yaitu responden hanya bisa memilih salah satu dari jawaban yang telah disediakan. Penelitian ini akan menggunakan kuesioner tertutup. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui minat belajar masing-masing siswa. Adapun yang menjadi indikator minat belajar, yaitu: Perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung di kelas selama penelitian berlangsung untuk mengumpulkan data terkait dengan interaksi siswa, keterlibatan, dan pemahaman materi. Observasi juga dilakukan sebelum dan setelah pemberian perlakuan dengan tujuan membantu peneliti mendapatkan data secara langsung di lapangan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa (Wijayanti et al., 2022).

3. Tes

Tes adalah memberikan sejumlah soal untuk dijawab oleh seseorang guna mengetahui dan mengukur kemajuan hasil belajar. Teknik pengumpulan data dengan metode tes ini dilakukan secara subjektif dengan bentuk soal esai atau soal uraian. Soal uraian merupakan tes yang menuntut pendapat, jawaban, pikiran, maupun gagasan seseorang dalam menjawabnya (Widoyoko, 2014).

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan

gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2013). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder atau pendukung pada penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi profil sekolah, absensi siswa, Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran IPS.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data atau informasi terkait dengan variabel-variabel penelitian terkumpul, selanjutnya dilakukan analisis data. Kegiatan analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, penghitungan data untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul (Sugiyono, 2013). Penyajian data dilakukan melalui tabel, grafik, diagram, perhitungan modus, median, mean penyebaran data melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan perhitungan persentase. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan minat dan hasil belajar melalui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video

animasi berbasis *powtoon* baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* akan diolah menggunakan *JASP (Jefferys's Amazing Statistics Program)*.

a. Data Minat Belajar

Pengukuran minat belajar siswa dilakukan dengan teknik angket. Pengukuran minat belajar dilakukan baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah diterapkan perlakuan. Data penelitian kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan pencapaian masing-masing indikator minat belajar.

Angket minat belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Angket minat belajar pada penelitian ini didesain berdasarkan skala model *likert* yang berisi sejumlah pernyataan yang harus dipilih siswa dengan mencentang atau menceklis (✓) pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), atau Sangat Tidak Setuju (STS). Kategori Sangat Setuju (SS) diberi skor 4, Setuju (S) diberi skor 3, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

Jika angket sudah disebar dan diisi oleh siswa, maka hasilnya akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah bobot yang diperoleh}}{\text{Jumlah Total Bobot}} \times 100 = \text{Nilai Perolehan}$$

Hasil persentase perolehan tersebut akan diklasifikasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4. Klasifikasi persentase Minat Belajar

Persentase	Kriteria
90%-100%	Sangat tinggi
80%-89%	Tinggi
65%-79%	Sedang
55%-64%	Rendah
0%-54%	Sangat rendah

Sumber : (Hulu & Telaumbanua, 2022)

b. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Data tersebut dianalisis dengan menggunakan penyesuaian antara hasil tes dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang ditetapkan sekolah yaitu 75 ketuntasan belajar siswa secara individu maupun secara klasikal. Seorang siswa dikatakan tuntas secara individu apabila skor yang diperolehnya adalah ≥ 75 , sedangkan dikatakan tuntas secara klasikal apabila tercapai 75% siswa telah tuntas secara individu.

Rumus untuk hitung rata-rata meannya :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: Rata-rata

n : Banyaknya data

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Hasil Belajar

KKM Satuan Guruan	Panjang Interval	Rentang Predikat			
		A (Sangat Baik)	B (baik)	C (Cukup)	D (Perlu Bimbingan)
80	$20/3 = 6,7$	93-100	87-92	80-86	0-79
75	$25/3 = 8,3$	92-100	83-91	75-82	0-74
70	$30/3 = 10$	90-100	80-89	70-79	0-69
65	$35/3 = 11,7$	88-100	77-87	65-76	0-64

Sumber: Permendikbud Nomor 23 tahun 2016

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis Statistik Inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2013). Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum menguji hipotesis akan dilakukan uji prasyarat data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data minat dan hasil belajar siswa dengan asumsi jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data penelitian terdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansinya (Sig.) $< 0,05$ maka data penelitian tidak terdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang bersifat homogen atau tidak.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap masing-masing variabel terikat menggunakan uji *T-test*. Uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh secara parsial pada variabel bebas terhadap variabel terikat.

1) Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen minat belajar adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

2) Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen hasil belajar adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon*

terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

Adapun kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi sebagai berikut:

- 1) Jika angka signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) Jika angka signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Pengujian hipotesis untuk mengukur pengaruh variable bebas (*independent variable*) terhadap beberapa variable terikat (*dependent variable*) secara sekaligus atau simultan menggunakan uji *One Way Multivariate Analysis of Variance (One Way MANOVA)*.

Hipotesis yang diujikan untuk variabel dependen minat belajar dan hasil belajar adalah sebagai berikut :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat

dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan
Tompobulu Kabupaten Maros.

Adapun kriteria pengujian menggunakan angka signifikansi
sebagai berikut:

- 1) Jika angka signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) Jika angka signifikansi (Sig.) < 0.05 , maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

a. Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros, maka dilakukan analisis data deskriptif terhadap data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan aplikasi *JASP (Jefferys's Amazing Statistics Program)*. Berikut hasil analisis data pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros:

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Minat Belajar
Descriptive Statistics

	Pretest Minat Belajar		Posttest Minat Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	25	24	25	24
Missing	0	0	0	0
Mode	65.000	55.000	76.000	71.000
Median	59.000	59.500	84.000	75.000
Mean	60.160	59.708	84.000	74.500
Std. Deviation	6.956	6.273	6.258	7.507

Descriptive Statistics

	Pretest Minat Belajar		Posttest Minat Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Variance	48.390	39.346	39.167	56.348
Range	29.000	28.000	21.000	26.000
Minimum	46.000	45.000	75.000	60.000
Maximum	75.000	73.000	96.000	86.000

^a The mode is computed assuming that variables are discrete.

Berdasarkan tabel 4.1 tersebut, jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa. Adapun nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa sebelum adanya perlakuan pada kelas eksperimen adalah 60,16 dan setelah adanya perlakuan menjadi 84. Nilai range kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 29 dan setelah perlakuan menjadi 21. Nilai minimum motivasi belajar siswa sebelum perlakuan adalah 46 dan setelah diberikan perlakuan adalah 75. Nilai maksimum minat belajar siswa sebelum perlakuan adalah 75 dan setelah adanya perlakuan menjadi 96.

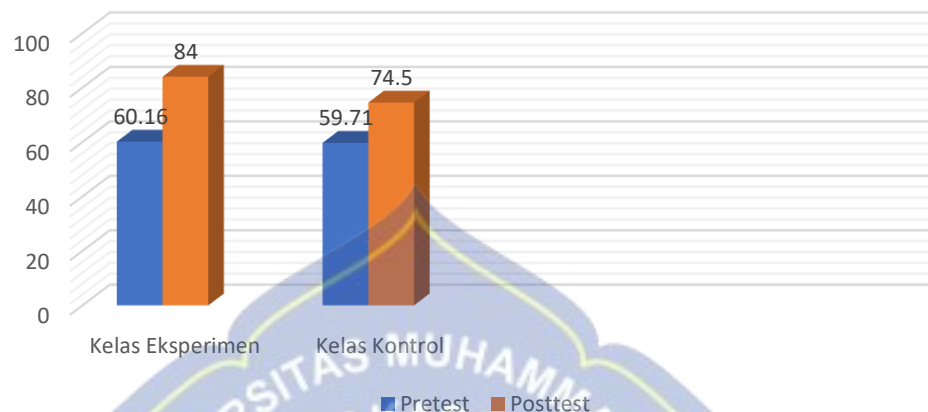
Pada kelas kontrol jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Adapun nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum mendapat perlakuan adalah 59,71 dan setelah mendapat perlakuan menjadi 74,50. Nilai range sebelum perlakuan adalah 28 dan setelah mendapat perlakuan adalah 26. Nilai minimum minat belajar sebelum mendapat perlakuan adalah 45 dan setelah mendapat perlakuan adalah 60. Nilai maksimum sebelum perlakuan adalah 73 dan setelah mendapat perlakuan adalah 86.

Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen adalah 60,16, sedangkan pada kelompok kontrol adalah

59,71. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, minat belajar peserta di kelompok eksperimen sudah sedikit lebih tinggi daripada kelompok kontrol, namun perbedaannya tidak terlalu mencolok. Setelah diberikan perlakuan (intervensi), hasil *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata minat belajar mencapai 84,00. Minat belajar pada kelompok kontrol juga meningkat pada *posttest*, meskipun tidak setinggi kelompok eksperimen. Nilai rata-rata minat belajar kelompok kontrol adalah 74,50. Secara umum, data ini menunjukkan bahwa perlakuan/intervensi yang diberikan pada kelompok eksperimen efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada kedua kelompok. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dan konsisten. Nilai rata-rata minat belajar kelompok eksperimen meningkat sekitar 23,84 (dari 60,16 menjadi 84,00), sementara kelompok kontrol meningkat sekitar 14,79 (dari 59,71 menjadi 74,50). Selain itu, sebaran data pada kelompok eksperimen menjadi jauh lebih rapat pada *posttest* (standar deviasi turun dari 6,956 menjadi 6,258) menunjukkan bahwa sebagian besar responden di kelompok ini mencapai tingkat minat belajar yang tinggi dan seragam.

Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata minat belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Skor Nilai Rata-rata Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

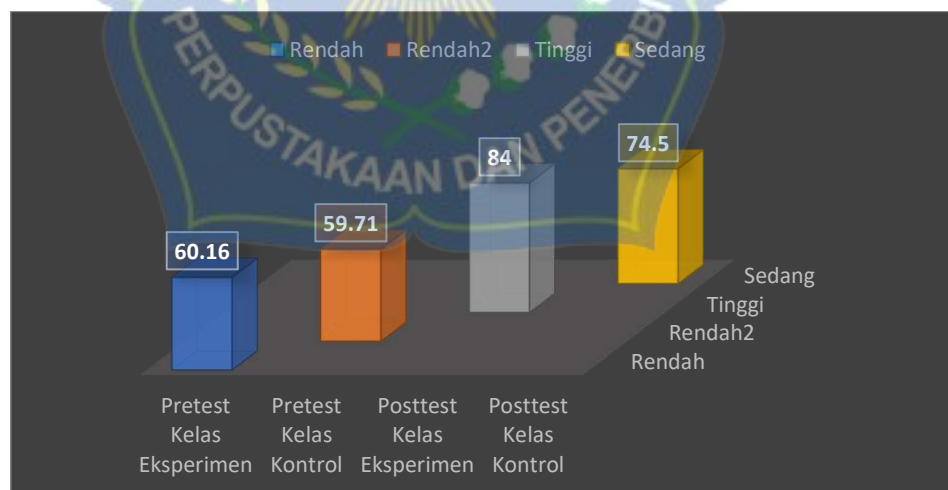
Grafik tersebut memberikan gambaran secara jelas pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Selanjutnya untuk melihat kriteria klasifikasi nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Persentase Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

No	Persentase	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Nilai Rata-rata		Nilai Rata-rata	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	90% - 100%	Sangat Tinggi	-	-	-	-
2.	80% - 89%	Tinggi	-	84,00	-	-
3.	65% - 79%	Sedang	-	-	-	74,50
4.	55% - 64%	Rendah	60,16	-	59,71	-
5.	0% - 54%	Sangat Rendah	-	-	-	-

Tabel 4.2 tersebut menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 60,16 dengan persentase 60,16% berada pada kategori rendah, dan rata-rata *posttest* minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 84,00 dengan persentase 84% berada pada kategori tinggi. Sedangkan rata-rata *pretest* minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 59,71 dengan persentase 59,71% berada pada kategori rendah, dan rata-rata *posttest* minat belajar pada kelas kontrol sebesar 59,71 dengan persentase 59,71% berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang signifikan dalam pembelajaran IPS.

Berikut ini grafik perbandingan persentase minat belajar siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengkategorian di atas.



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Persentase Minat Belajar IPS Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan statistik deskriptif ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang mencolok dalam peningkatan minat belajar

antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih besar dan lebih homogen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan potensi efektivitas intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam meningkatkan minat belajar.

b. Analisis Statistik Inferensial Minat Belajar

1) Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Pengujian prasyarat ini bertujuan menentukan jenis statistik yang akan digunakan untuk analisis data. Berikut hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian:

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penelitian ini menggunakan aplikasi *JASP (Jeffery's Amazing Statistics Program)* jenis uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 5%. Suatu variabel dikatakan berdistribusi normal apabila taraf nilai signifikansi $>0,05$, sebaliknya tidak berdistribusi normal apabila taraf nilai signifikansi $<0,05$.

Hasil uji normalitas minat dan hasil belajar kelas eksperimen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Minat Belajar Kelas Eksperimen

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.954	0.307

Berdasarkan tabel 4.3 hasil uji normalitas *pretest* minat belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,307, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Minat Belajar Kelas Eksperimen

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.938	0.130

Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji normalitas *posttest* minat belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,130, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Minat Belajar Kelas Kontrol

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.965	0.546

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji normalitas *pretest* minat belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,546, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Minat Belajar Kelas Kontrol

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.946	0.220

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji normalitas *posttest* minat belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,220, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau uji kesamaan dua varians bertujuan untuk mengetahui kedua data tersebut homogen atau tidak dengan cara membandingkan kedua variansnya. Uji homogenitas dilakukan terhadap sebaran data dari kedua kelas yaitu kelas kontrol maupun kelas eksperimen secara bersamaan dengan tujuan untuk mengetahui apakah varians dari data kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji homogenitas varians.

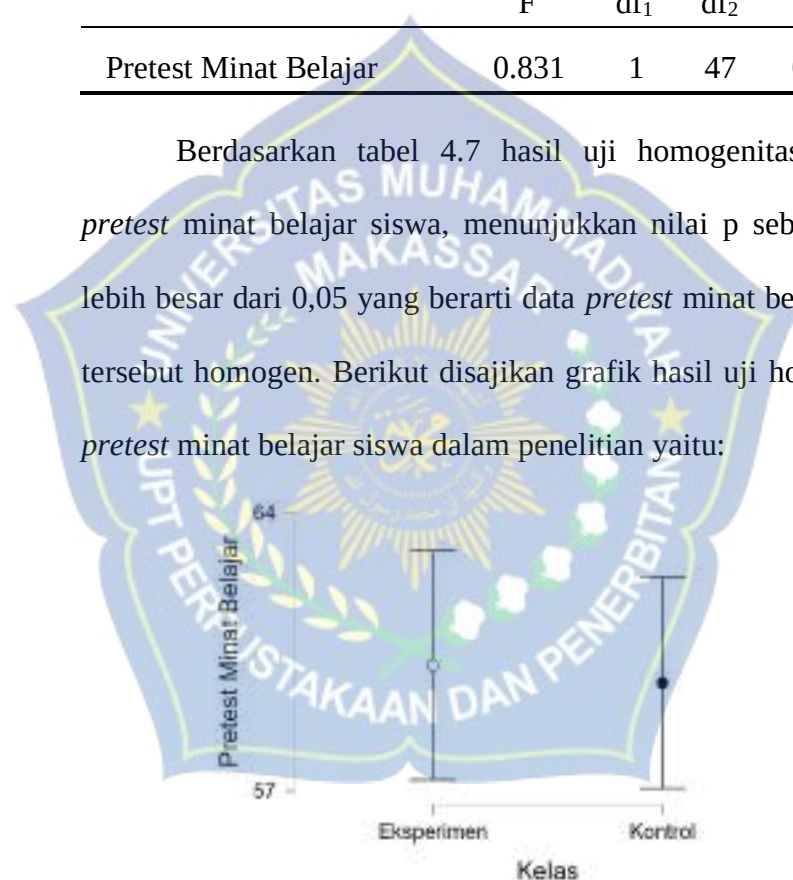
Uji homogenitas dilakukan dengan analisis *Levene's Test* melalui aplikasi *JASP (Jeffery's Amazing Statistics Program)*.

Persyaratan homogen jika nilai $p > 0,05$ dan jika *nilai* $p \leq 0,05$ maka data tersebut tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas minat hasil belajar siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Minat Belajar
Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
Pretest Minat Belajar	0.831	1	47	0.367

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji homogenitas terhadap *pretest* minat belajar siswa, menunjukkan nilai p sebesar 0,367 lebih besar dari 0,05 yang berarti data *pretest* minat belajar siswa tersebut homogen. Berikut disajikan grafik hasil uji homogenitas *pretest* minat belajar siswa dalam penelitian yaitu:



Gambar 4.3 Grafik Uji Homogenitas *Pretest* Minat Belajar

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan nampak seperti pada gambar 4.3 homogenitas varians terpenuhi, karena variansi antar kelompok tampak serupa terlihat pada garis yang hampir sama. Sehingga tidak uncul perbedaan yang mencolok pada

rata-rata motivasi pretest. Hal ini juga menyimpulkan bahwa motivasi kedua kelompok berada dalam kondisi awal yang setara dan perbandingan perlakuan selanjutnya akan menjadi lebih valid.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Minat Belajar
Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
Posttest Minat Belajar	0.982	1	47	0.327

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji homogenitas terhadap *posttest* minat belajar siswa, menunjukkan nilai p sebesar 0,327 lebih besar dari 0,05 yang berarti data *posttest* minat belajar siswa tersebut homogen. Berikut disajikan grafik hasil uji homogenitas *posttest* minat belajar siswa dalam penelitian, yaitu:



Gambar 4.4 Grafik Uji Homogenitas *Posttest* Minat Belajar

Berdasarkan gambar 4.4 diatas tidak terdapat perbedaan mencolok dalam variansi posttest motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, syarat homogenitas

varians secara visual terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki sebaran data yang serupa.

2) Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas terpenuhi, langkah selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis, yakni jika nilai $p > 0,05$ maka dikatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan yang berarti H_0 diterima. Sebaliknya jika nilai $p < 0,05$ maka dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan yang berarti H_1 diterima.

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis *Posttest* Minat Belajar

Independent Samples T-Test

	U	Df	P	Hodges-Lehmann Estimate	Rank-Biserial Correlation	SE Rank-Biserial Correlation
Posttest Minat Belajar	488.500		< .001	9.000	0.628	0.165

Note. For the Mann-Whitney test, effect size is given by the rank biserial correlation.

Note. Mann-Whitney U test.

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji hipotesis *Independent Samples T-Test* jenis *Mann Whitney* minat belajar siswa di atas menunjukkan bahwa nilai p sebesar $< 0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video

Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV

Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

a. Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Pretest hasil belajar diberikan kepada siswa pada pertemuan pertama dan *posttest* hasil belajar diberikan kepada siswa pada pertemuan terakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti. Berikut hasil analisis data pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros:

Tabel 4.10 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Descriptive Statistics

	Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	25	24	25	24
Missing	0	0	0	0
Mode	37.000	37.000	80.000	70.000
Median	47.000	40.000	87.000	70.000
Mean	45.000	42.042	84.040	66.708
Std. Deviation	9.979	9.452	8.820	12.260
Variance	99.583	89.346	77.790	150.303
Range	37.000	33.000	30.000	40.000
Minimum	30.000	27.000	67.000	47.000
Maximum	67.000	60.000	97.000	87.000

^a The mode is computed assuming that variables are discrete.

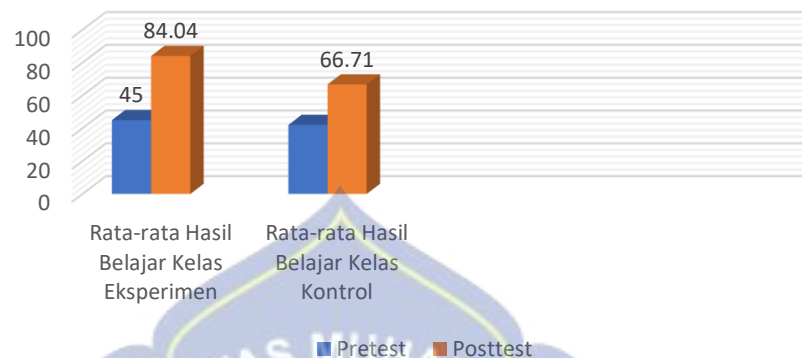
Berdasarkan tabel 4.10 tersebut, jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 25 siswa. Adapun nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa sebelum adanya perlakuan pada kelas eksperimen adalah

45,00 dan setelah adanya perlakuan menjadi 84,04. Nilai range kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 37 dan setelah perlakuan adalah 30. Nilai minimum hasil belajar siswa sebelum perlakuan adalah 30 dan setelah diberikan perlakuan adalah 67. Nilai maksimum hasil belajar siswa sebelum perlakuan adalah 67 dan setelah adanya perlakuan menjadi 97.

Pada kelas kontrol jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Adapun nilai nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan adalah 42,04 dan setelah mendapat perlakuan menjadi 66,71. Nilai range sebelum perlakuan adalah 33 dan setelah mendapat perlakuan adalah 40. Nilai minimum hasil belajar sebelum mendapat perlakuan adalah 27 dan setelah mendapat perlakuan adalah 47. Nilai maksimum sebelum perlakuan adalah 60 dan setelah mendapat perlakuan adalah 87.

Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih besar dan konsisten. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen meningkat sekitar 39,04 (dari 45,00 menjadi 84,04), sementara kelompok kontrol meningkat sekitar 24,67 (dari 42,04 menjadi 66,71).

Berikut ini grafik perbandingan skor rata-rata hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 4.5 Grafik Perbandingan Skor Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Grafik tersebut memberikan gambaran secara jelas pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen.

Selanjutnya untuk melihat kriteria klasifikasi nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

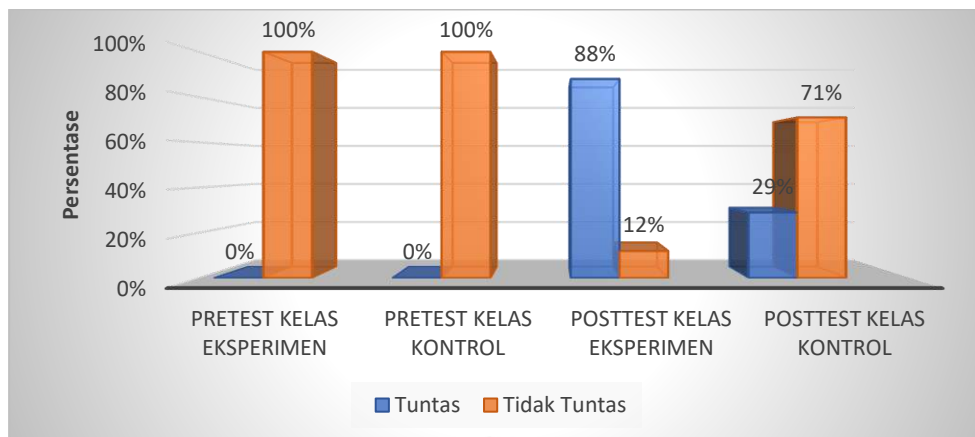
No	Rentang Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Rata-rata		Rata-rata	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	92-100	Sangat Baik	-	-	-	-
2.	83-91	Baik	-	84,04	-	-
3.	75-82	Cukup	-	-	-	-
4.	0-74	Perlu Bimbingan	45,00	-	42,04	66,71

Tabel 4.11 tersebut menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 45,00 berada pada kategori perlu bimbingan, dan rata-rata *posttest* hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 84,04 berada pada kategori baik. Sedangkan rata-rata *pretest* minat belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 42,04 berada pada kategori perlu bimbingan, dan rata-rata *posttest* minat belajar pada kelas kontrol sebesar 66,71 berada pada kategori perlu bimbingan. Untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Kategori	Pretest				Posttest			
		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%	F	%	F	%)
> 75	Tuntas	0	0	0	0	22	88	7	29
< 74	Tidak Tuntas	25	100	24	100	3	12	17	71
Jumlah		25	100	24	100	25	100	24	100

Berikut ini grafik perbandingan persentase hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengkategorian di atas:



Gambar 4.6 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan statistik deskriptif ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dan lebih konsisten dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan potensi efektivitas intervensi yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.953	0.288

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji normalitas *pretest* hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,288,

nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.934	0.108

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji normalitas *posttest* hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,108, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Hasil Belajar Kelas Kontrol

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.933	0.115

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji normalitas *pretest* hasil belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,115, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Hasil Belajar Kelas Kontrol

Fit Statistics

Test	Statistic	p
Shapiro-Wilk	0.929	0.093

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji normalitas *posttest* hasil belajar kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,093, nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan data tersebut berdistribusi normal.

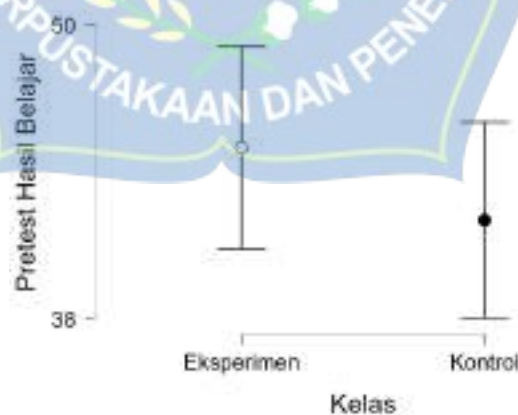
b) Uji Homogenitas

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Hasil Belajar

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
Pretest Hasil Belajar	0.152	1	47	0.698

Berdasarkan tabel 4.17 hasil uji homogenitas terhadap *pretest* hasil belajar siswa, menunjukkan nilai p sebesar 0,698 lebih besar dari 0,05 yang berarti data *pretest* hasil belajar siswa tersebut homogen. Berikut disajikan grafik hasil uji homogenitas *pretest* hasil belajar siswa dalam penelitian, yaitu:



Gambar 4.7 Grafik Uji Homogenitas *Pretest* Hasil Belajar

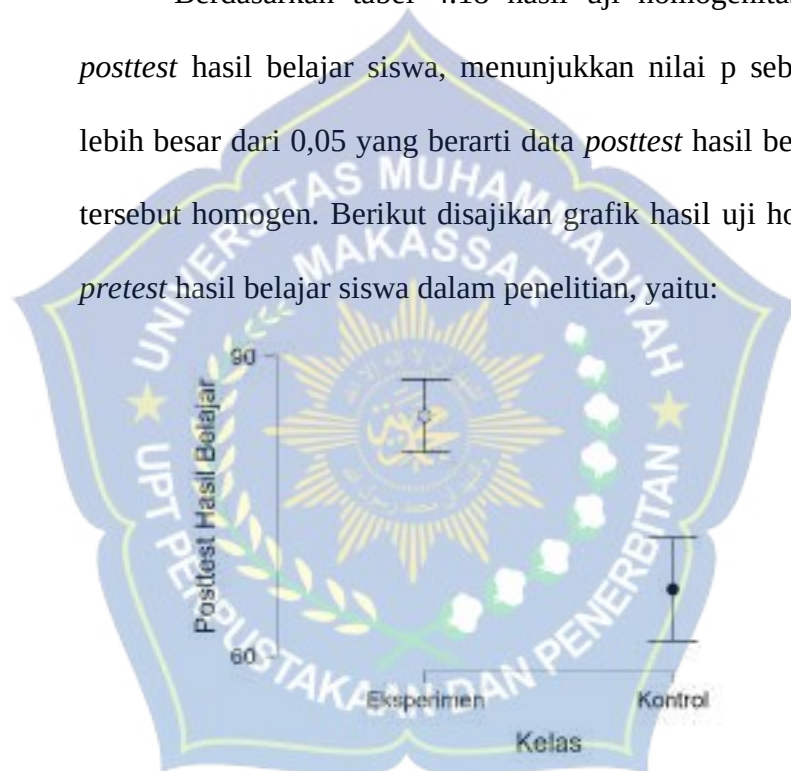
Berdasarkan grafik pada gambar 4.7 dapat disimpulkan bahwa rata-rata *pretest* hasil belajar antara kedua kelompok relatif

setara dengan variansi data (keragaman nilai) antara kelompok juga serupa. Dengan demikian, syarat homogenitas terpenuhi.

Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar
Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	p
Posttest Hasil Belajar	2.118	1	47	0.152

Berdasarkan tabel 4.18 hasil uji homogenitas terhadap *posttest* hasil belajar siswa, menunjukkan nilai p sebesar 0,152 lebih besar dari 0,05 yang berarti data *posttest* hasil belajar siswa tersebut homogen. Berikut disajikan grafik hasil uji homogenitas *pretest* hasil belajar siswa dalam penelitian, yaitu:



Gambar 4.8 Grafik Uji Homogenitas *Posttest* Hasil Belajar

Berdasarkan gambar 4.8 di atas, tidak terdapat perbedaan mencolok dalam variansi *posttest* motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, syarat homogenitas varians secara visual terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki sebaran data yang serupa.

2) Uji Hipotesis

Tabel 4.19 Hasil Uji ANOVA *Posttest* Hasil BelajarANOVA: *Posttest* Hasil Belajar

Cases	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	p
(Intercept)	279689.878	1	279689.878	2469.126	< .001
Kelas	3678.204	1	3678.204	32.471	< .001
Residuals	5323.918	47	113.275		

Berdasarkan tabel 4.19 hasil uji ANOVA hasil belajar siswa di atas menunjukkan bahwa nilai p sebesar $<0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

a. Analisis Statistik Deskriptif Minat dan Hasil Belajar

Berikut analisis statistik deskriptif minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon*.

Tabel 4.20 Data Deskriptif Minat dan Hasil Belajar Siswa

Descriptive Statistics

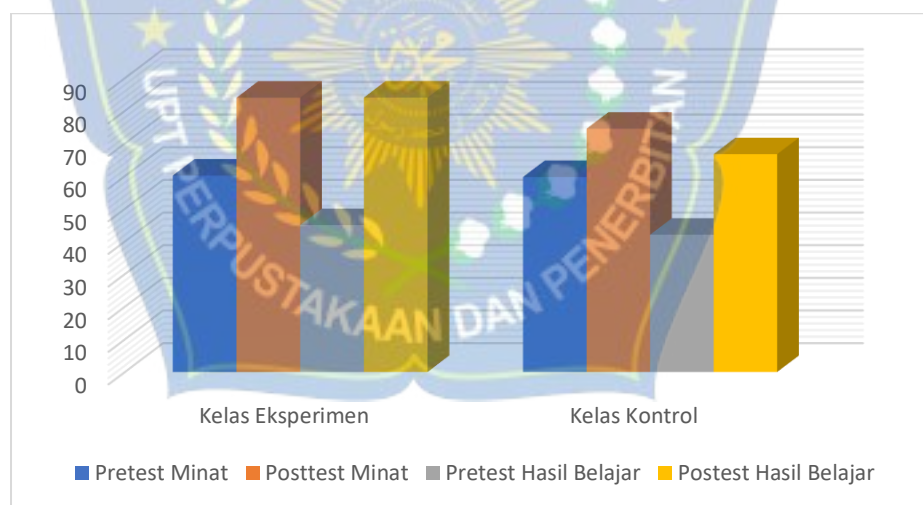
	Pretest Minat Belajar		Posttest Minat Belajar		Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperi men	Kontr ol	Eksperi men	Kontr ol	Eksperi men	Kontr ol	Eksperi men	Kontr ol
Valid	25	24	25	24	25	24	25	24
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mode	65.000	55.000	76.000	71.000	37.000	37.000	80.000	70.000
Median	59.000	59.500	84.000	75.000	47.000	40.000	87.000	70.000
Mean	60.160	59.708	84.000	74.500	45.000	42.042	84.040	66.708
Std. Deviation	6.956	6.273	6.258	7.507	9.979	9.452	8.820	12.260
Variance	48.390	39.346	39.167	56.348	99.583	89.346	77.790	150.303
Range	29.000	28.000	21.000	26.000	37.000	33.000	30.000	40.000
Minimum	46.000	45.000	75.000	60.000	30.000	27.000	67.000	47.000
Maximum	75.000	73.000	96.000	86.000	67.000	60.000	97.000	87.000

^a The mode is computed assuming that variables are discrete.

Berdasarkan tabel 4.20 data deskriptif minat dan hasil belajar siswa tersebut, menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata minat belajar sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 60,16. Sementara itu, pada kelompok kontrol, nilai rata-rata minat belajar sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 59,71. Ini menunjukkan bahwa pada awal penelitian, kelompok eksperimen memiliki minat belajar yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Setelah perlakuan, nilai rata-rata minat belajar (*posttest*) pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,00. Sedangkan kelompok kontrol, nilai rata-rata minat belajar (*posttest*) adalah 75,00. Terlihat peningkatan yang signifikan pada minat belajar di kedua kelompok, namun kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi setelah intervensi.

Nilai rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelompok eksperimen adalah 45,00. Untuk kelompok kontrol, nilai rata-

rata hasil belajar sebelum perlakuan (*Pretest*) adalah 42,04. Kondisi awal menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sedikit lebih tinggi. Setelah perlakuan, nilai rata-rata hasil belajar (*posttest*) pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 84,04. Sedangkan pada kelompok kontrol, nilai rata-rata hasil belajar (*posttest*) adalah 66,71. Terlihat jelas adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar di kedua kelompok, dengan kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi secara substansial dibandingkan kelompok kontrol setelah intervensi. Berikut ini grafik perbandingan skor nilai rata-rata minat dan hasil belajar IPS siswa pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 4.9 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, nilai rata-rata menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada nilai rata-rata minat belajar dan hasil belajar kelas eksperimen dari *pretest* ke *posttest* dibandingkan dengan kelas kontrol.

b. Analisis Statistik Inferensial Minat dan Hasil Belajar

1) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas Minat Hasil Belajar

Shapiro-Wilk Test for Multivariate Normality

Shapiro-Wilk	p
0.968	0.167

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* yang disajikan pada tabel 4.21 diperoleh nilai statistik *Shapiro-Wilk* sebesar 0,968 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,167. Karena nilai p-value (0.167) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data minat dan hasil belajar IPS terdistribusi secara normal.

b) Uji Homogenitas

Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas Minat Hasil Belajar

Box's M-test for Homogeneity of Covariance Matrices

χ^2	Df	p
3.367	3	0.338

Hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel 4.22 diperoleh nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,338. Karena nilai p-value (0,338) lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians dari data minat dan hasil belajar IPS antar kelompok adalah homogen. Ini berarti bahwa sebaran data minat dan hasil

belajar IPS tidak berbeda secara signifikan antar kelompok yang dibandingkan.

2) Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa secara sekaligus atau simultan menggunakan uji *One Way Multivariate Analysis of Variance (One Way MANOVA)*. Hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi *JASP (Jeffery's Amazing Statistics Program)* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.23 Hasil Uji MANOVA Minat dan Hasil Belajar
MANOVA: Pillai Test

Cases	Df	Approx. F	Trace _{Pillai}	Num df	Den df	P
(Intercept)	1	4218.805	0.995	2	46.000	< .001
Kelas	1	26.135	0.532	2	46.000	< .001
Residuals	47					

Berdasarkan tabel 4.23 hasil uji MANOVA minat dan hasil belajar siswa di atas menunjukkan bahwa nilai p sebesar <0,001 yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas IV di Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 49 siswa. Dalam penelitian ini UPTD SDN 130 Inpres Gantarang menjadi kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa kelas IV dan UPTD SDN 242 Inpres Damma menjadi kelas kontrol dengan jumlah 24 siswa kelas IV. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional atau pembelajaran langsung.

Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan aplikasi JASP (*Jeffery's Amazing Statistics Program*). Data yang dipaparkan merupakan data deskriptif dan statistik inferensial. Untuk pengujian hipotesis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial menggunakan uji *Independent Samples T-Test* dan untuk pengujian hipotesis pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sekaligus secara simultan menggunakan uji *One Way Multivariate Analysis of Variance (One Way MANOVA)*.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

Data minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* berada pada kategori rendah dengan persentase 60,16% sedangkan pada *posttest* atau setelah menerapkan model

pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* berada pada kategori tinggi dengan persentase 84%. Berdasarkan data hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

Data tersebut didukung berdasarkan ketercapaian indikator-indikator minat belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini dengan menerapkan model pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* yang meliputi perasaan senang, perhatian dalam belajar, ketertarikan dan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian ini seiring dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mirna et al. (2022) menyimpulkan bahwa model *discovery learning* berbantuan media animasi kinemaster berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa. Hal ini disebabkan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mencari berbagai pengetahuan dan informasi yang ada di lingkungan sekitarnya melalui kegiatan penelusuran, mengidentifikasi masalah, menentukan hipotesis, hingga menjawab hipotesis terkait suatu masalah yang terjadi di lapangan atau lingkungan sekitar.

Hal ini juga didukung oleh paham teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak hanya diterima begitu saja

secara pasif melalui guru ke murid, melainkan dibangun oleh individu melalui proses interaksi dengan lingkungannya (Sahpuddin, 2021). Teori ini menekankan pada keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam teori ini menjelaskan bahwa siswalah yang harus membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman belajar secara langsung yang dialami oleh siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung teori belajar humanisme yang menjelaskan bahwa suatu proses pembelajaran perlu mengutamakan bagaimana memanusiakan manusia. Maksudnya, bagaimana dalam suatu proses pembelajaran dapat mengembangkan segala potensi siswa sebagai manusia untuk belajar dan memahami perubahan yang ada pada lingkungan sekitarnya dan pada dirinya sendiri. Menurut Sulaiman & Neviyarni (2021) teori humanisme ini menjelaskan bahwa bagaimana memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya (pembelajar) bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Penerapan model pembelajaran *discovery learning*, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan identifikasi masalah terhadap stimulus yang diberikan melalui video animasi berbasis *powtoon*. Dari video tersebut siswa mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam kaitannya dengan masalah di lingkungan sekitarnya. Dengan visualisasi animasi dari *powtoon*, materi yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih sederhana dan mudah dipahami siswa (Thesarah et al., 2021). Selanjutnya siswa melakukan eksplorasi lingkungan sebagai sumber belajar untuk

mengumpulkan data dan menemukan jawaban atau menguatkan pemahamannya terhadap pemecahan atas masalah yang dikajinya.

Kegiatan pengumpulan data ini membuat siswa antusias, aktif, dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut karena dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan mengeksplor lingkungan belajar sebagai sumber belajar. Proses penghimpunan data dilakukan dengan melakukan observasi lingkungan sekolah dan melakukan wawancara dengan narasumber yang ada di sekitar sekolah. Kegiatan pembelajaran yang demikian memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif menemukan dan membangun pemahaman mereka sendiri atas konsep pembelajaran melalui eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah sehingga proses pembelajaran yang dilakukan siswa menjadi lebih menarik dan tentunya bermakna.

Proses pembelajaran yang demikian telah menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap terstruktur serta meningkatkan minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Minat belajar merupakan salah satu faktor utama tercapainya suatu tujuan. Menurut Reski (2021) menjelaskan bahwa minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memberikan perhatian terhadap aktivitas pembelajaran dengan perasaan senang dan keterlibatan aktif. Minat belajar mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengarahkan perilaku dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Minat belajar memberikan pengaruh besar terhadap pembelajaran, sebab jika materi pembelajaran,

metode, situasi belajar, dan fasilitas tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak bisa belajar dengan sebaik mungkin. Hal ini dikarenakan tidak adanya daya tarik yang diperoleh siswa tersebut. Minat belajar mendorong proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Apriyani et al., 2022).

2. **Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada data hasil *pretest* siswa yang berada pada kategori perlu bimbingan. Pada *posttest* nilai yang diperoleh meningkat dan berada pada kategori baik. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah domain kognitif siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes dengan jenis soal pilihan ganda sebanyak sepuluh soal dan uraian sebanyak lima soal.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fadlilah et al. (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *discovery learning* berbantuan laboratorium berbasis video. Dalam penelitian yang dilakukan tampak adanya interaksi antara model pembelajaran dan gaya belajar. Siswa yang mengalami pembelajaran

discovery learning dengan laboratorium berbasis video memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang mengalami pembelajaran konvensional.

Lebih lanjut, Zannah et al. (2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan eksplorasi, pengumpulan informasi, dan penemuan solusi atas permasalahan yang diberikan. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan baru yang sebelumnya belum diketahuinya bukan melalui pemberitahuan akan tetapi siswa yang menemukannya sendiri.

Aliran kognitif memandang belajar lebih dari sekedar melibatkan stimulus dan respon, tetapi juga melibatkan kegiatan mental di dalam individu yang sedang belajar. Menurut aliran teori belajar kognitif, belajar adalah proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh individu (Wisman, 2020). Hal terpenting di dalam teori kognitif adalah *insight* atau pemahaman terhadap situasi yang ada di lingkungan sehingga individu mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dan juga bagaimana individu berpikir (*thinking*).

Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukan sendiri informasi melalui kegiatan investigasi

langsung maupun video animasi pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan seminimal mungkin agar siswa selalu mengingat proses belajarnya. Pemanfaatan video animasi *powtoon* dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, karena dalam aplikasi *powtoon* ini menyediakan berbagai fitur, seperti latar, animasi, serta gambar-gambar lucu dan menarik sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan visualisasi animasi, materi yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih sederhana dan mudah dipahami siswa.

Dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* memberikan pengalaman belajar siswa secara mandiri mereka menemukan pengetahuan mereka atau menguatkan pengetahuan awal mereka dengan fakta yang mereka temukan di lingkungan belajar sehingga apa yang telah mereka pahami dan pelajari akan melekat lama dalam ingatan mereka dan mempengaruhi hasil belajar.

3. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* pada siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros mempengaruhi peningkatan minat dan

hasil belajar siswa. Dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang dikemas dengan proses belajar yang menarik dan memanfaatkan video animasi berbasis *powtoon* serta pemanfaatan lingkungan belajar secara optimal sangat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

Dalam melakukan suatu aktivitas belajar, minat belajar sangat penting dimiliki oleh siswa karena minat memiliki peran penting bagi seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang diinginkan. Menurut Mirna et al. (2022) menjelaskan bahwa minat belajar adalah suatu kesenangan, kesukaan, atau kegemaran seseorang terhadap suatu aktivitas pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor internal yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mirna et al., (2022) yang menyimpulkan bahwa minat belajar dan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi *kinemaster* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dalam penerapannya, siswa secara aktif menemukan konsep

pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih terlibat dalam proses belajar, meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan konsep atau prinsip melalui pengalaman belajar secara langsung, pengamatan, dan pemecahan masalah (Gunawan et al., 2020). Dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini guru tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya, akan tetapi siswa diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan observasi atau pengamatan, menganalisis hasil observasi, melakukan prediksi, dan mampu menentukan suatu keputusan.

Pada penerapannya, model pembelajaran *discovery learning* ternyata membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk pelaksanaan pembelajaran karena siswa harus melalui proses identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan penyimpulan secara mandiri. Terlebih jika kegiatan pengumpulan data itu diperoleh dari observasi langsung di lingkungan sekitar, maka akan menggunakan waktu yang lebih banyak lagi dan pengawasan ekstra dari guru karena tidak semua siswa dapat mengikuti intruksi dengan baik. Oleh karena itu guru memerlukan keterampilan tinggi untuk mendesain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan model ini, serta mengelola dinamika kelas yang lebih aktif. Tanpa perencanaan yang matang, proses pembelajaran dapat menjadi tidak terarah (Salmiati et al., 2024).

Selain itu ditemukan pula dalam penelitian ini bahwa tidak semua siswa mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* ini dengan baik. Khususnya pada tahap pengumpulan dan pengolahan data. Masih ditemukan beberapa siswa yang kesulitan memahami Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disediakan guru sehingga mereka terkadang masing kebingungan untuk melakukan proses pembelajaran pada kedua tahap ini. Hal ini cenderung terjadi bagi siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah atau kurang percaya diri. Mereka sering merasa kesulitan memahami konsep tanpa panduan langsung dari guru. Sehingga guru dalam pelaksanaannya memberikan pendampingan bagi siswa yang membutuhkan bantuan dalam proses penyelesaian tugas yang diberikan.

Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Guru tidak menjadi satu-satunya sumber pengetahuan dan informasi, guru dalam pendekatan konstruktivisme berfungsi sebagai fasilitator atau pembimbing, merancang pembelajaran yang bermakna, membantu siswa merefleksikan pembelajaran, serta guru harus menyesuaikan strategi pembelajaran terhadap kebutuhan siswa (Sahpuddin, 2021). Mereka menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan pengetahuan secara mandiri.

Dalam penelitian ini, implementasi model pembelajaran *discovery learning* menjadi lebih optimal lagi dengan bantuan media pembelajaran digital berupa video animasi berbasis *powtoon*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Toharudin & Kurniawan (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media video *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *powtoon* dapat efektif di berbagai kelompok kelas, tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi lebih efektif, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Video animasi berbasis *powtoon* dapat membantu proses pembelajaran dan materi yang terdapat dalam video menjadi daya tarik siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang hendak dicapai (Dewi & Handayani, 2021). Untuk memaksimalkan pemanfaatan video animasi berbasis *powtoon* ini, guru perlu memperhatikan pemilihan konten video yang lebih kontekstual dengan kehidupan dunia nyata siswa. Guru perlu menyesuaikan video sesuai kebutuhan pembelajaran, baik untuk menjelaskan konsep sederhana maupun kompleks. Dengan visualisasi animasi, materi yang kompleks dapat disampaikan dengan lebih sederhana dan mudah dipahami siswa (Thesarah et al., 2021).

Oleh karena itu, pada proses pembelajaran, hadirnya media pembelajaran sangat diperlukan sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi. Kehadiran media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* ini dalam pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dapat membantu guru dalam menyajikan segala berbentuk abstrak atau tidak dapat dilihat menjadi dapat dilihat dengan jelas, memudahkan untuk dipahami siswa, serta dapat menarik minat belajar siswa dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, antara lain:

1. Pengujian hipotesis minat belajar dengan nilai $p < 0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.
2. Pengujian hipotesis hasil belajar dengan nilai $p < 0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.
3. Pengujian hipotesis minat dan hasil belajar dengan nilai $p < 0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap minat hasil belajar IPS siswa kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, berikut saran yang dapat diberikan, antara lain:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berperan aktif dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk menggunakan lingkungan belajar sebagai sumber memperoleh ilmu pengetahuan.
2. Bagi guru, diharapkan mampu memanfaatkan dan memfasilitasi lingkungan belajar yang sesuai untuk melibatkan dan meningkatkan pembelajaran siswa serta memperkaya keterampilan teknologi sehingga dapat mengembangkan kompetensi dalam mengajar.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi sarana berupa alat peraga atau media ajar yang berkualitas agar proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan optimal. Memperkaya pengetahuan dan keterampilan tenaga pendidik dalam menyiapkan rencana pembelajaran dengan melakukan pembinaan dan pelatihan kepada tenaga pendidik.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan mampu mengembangkan penelitian yang serupa dengan pemilihan media ajar yang lebih menarik, sumber belajar yang lebih luas, dan alat ukur yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akihary, W., Maruanaya, R. F., Lestuny, C., & Maruanaya, S. P. (2023). The YouTube-Assisted Discovery Learning Model: Improving Students' Kognitive Learning Outcomes and Critical Thinking. *Journal of Education and Learning*, 17(4), 548–554.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i4.20851>
- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504.
- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44.
<https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251–259.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>
- Budiastuti, P. N., & Rosdiana, R. (2023). Analisis Langkah-Langkah Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Kelas IX SMP di Kabupaten Bogor Utara. *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 3, 39–45.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Darmawati, Nawir, M., Quraish, H., & ... (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga. *Prosiding Seminar ...*, November, 26–32.
<http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1047%0Ahttp://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/viewFile/1047/757>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mugarsari. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i2.2511>
- Fadlilah, N., Sulisworo, D., & Maruto, G. (2020). The Effectiveness of a Video-Based Laboratory on Discovery Learning to Enhance Learning Outcomes. *Universal Journal of Educational Research*, 8(8), 3648–3654. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080843>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Gumanti, D., Respita, R., & Noer, S. M. (2023). Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Tatap Muka Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(1), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v11n1.p10-18>
- Gunawan, Kosim, & Lestari, P. A. S. (2020). Instructional Materials of Discovery Learning with Cognitive Conflict Approach to Improve Vocational Students' Achievement. *International Journal of Instruction*, 13(3), 433–444. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13330a>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Ibrahimi, U. N., & Suryanti. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10, 1466–1476.
- Indawati, N., Chrsyarani, D. D., & Purnama, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Lengkong Wol Kecamatan Welak Kabupaten Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasiona PGSD UNIKAMA*, 4(September), 361–374.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>

- Masyhud, M. S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. In *Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)*.
- Mirna, Nursalam, & Nawir, M. (2022). 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>
- Mulyana, E., Dahlena, A., Tetep, Rohman, S. N., Widyanti, T., Suherman, A., Dianah, L., Uno, I. C., & Rostiani, A. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 10(1), 1–9.
<https://doi.org/10.21831/jipsindo>.
- Nast, T. P. J., & Yarni, N. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 270–275.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.483>
- Nurlina, N., Nurfaidah, N., & Bahri, A. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *LPP Unismuh Makassar (Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar)* (Issue April).
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPMU UMJ*, 1–7.
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485–2490.
- Rizqi, Y. F., Ayu Saputri, N., Muncarno, M., Rapani, R., Erni, E., & Loliyana, L. (2024). Implementasi Media Powtoon Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(1), 87–96.
<https://doi.org/10.54082/jupin.261>
- Roisah, R., Kusrina, T., & Porwanto, B. E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Dapat Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education Research*, 4(3), 1481–1487.
<https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/355>
- Sahpuddin, M. S. (2021). Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan ... - Dr. H. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si. - Buku Google. In *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Salmiati, M., Nawir, M., & Kaharuddin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar IPS

- Siswa Kelas IV SDN 108 Moncongloe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2492–2506.
- Sartika, M., Hartono, M. O., & Yarni, L. (2025). *Teori Belajar Humanistik*. 6(240101156), 613–627.
- Sidiq, R., Najuah, & Lukitoyo, P. S. (2021). *Model-Model Pembelajaran Abad 21*. Banten: CV. AA. Rizky.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.
- Thesarah, R. H., Subagiyo, L., & Qadar, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Audio-Visual dengan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Impuls dan Momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Toharudin, U., & Kurniawan, I. S. (2023). Improving Student Learning Outcomes Using Powtoon Media Apps. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(24), 40–53. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V17I24.45983>
- Tsai-Yun Mou. (2023). Science Learning with Designed Animation: Investigation of Primary School Children's Attitudes Toward Science Learning, Animation Integration, and Understanding Level. *International Journal of Educational Research Open*, 4(March), 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100246>
- Widoyoko, E. P. (2014). Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah; Edisi Revisi. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* (Issue hal 1).
- Wijayanti, V., Puspita, A. M. I., & Nurmalasari, W. (2022). Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Melalui Pendekatan Etnosains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Pakel dan SDN 2 Karangrejo Kabupaten Trenggalek. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 145–150. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.203>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(2), 353–361. <https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal*

Pendidikan Siber Nusantara, 1(1), 13–24.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>

Zannah, S. N., Subagiyo, L., & Damayanti, P. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Edmodo terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 2(2), 183–192.
<https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i2.617>









LAMPIRAN I

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *"Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Toppobulu Kabupaten Maros"*, peneliti mengembangkan angket minat belajar siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1. : Tidak Relevan
 2. : Cukup Relevan
 3. : Relevan
 4. : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Angket				
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	☐	☐	☐	☒
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	☐	☐	☐	☒
2	Segi Isi				
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

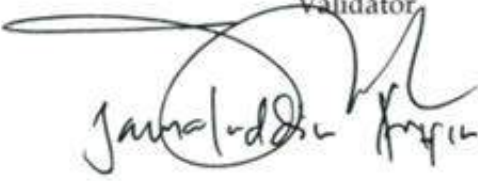
No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	☐	☐	☒	☐
3	Segi Kontruksi				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	☐	☐	☐	☒
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Angket dapat digunakan tanpa revisi
- Angket dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Angket dapat digunakan dengan banyak revisi
- Angket tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

- beberapa butir angket perlu direvisi
- ada beberapa
-
-
- dsb

Validator






**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus 1 Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros”*, peneliti mengembangkan angket minat belajar siswa. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi angket yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

1. : Tidak Relevan
2. : Cukup Relevan
3. : Relevan
4. : Sangat Relevan

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Angket				
	a. Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas.	☐	☐	☐	☒
	b. Kriteria skor dinyatakan dengan jelas.	☐	☐	☐	☒
2	Segi Isi				
	a. Kesesuaian isi angket dengan kisi-kisi	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
	b. Kesesuaian butir angket dengan indikator	☐	☐	☐	☒
3	Segi Kontruksi				
	a. Butir angket dirumuskan dengan jelas	☐	☐	☐	☒
	b. Butir angket tidak terdapat arti ganda pada masing-masing pertanyaan	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Butir angket menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti siswa	☐	☐	☐	☒
	b. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Angket dapat digunakan tanpa revisi ✓
- Angket dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Angket dapat digunakan dengan banyak revisi
- Angket tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

- Angket minat belajar sudah dapat digunakan
-
-
-
- dsb

Makassar, 10-03-2025
Validator

[Signature]
Dr. Muhammad Maswir, M.Pd



**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
KISI-KISI DAN TES**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros”*, peneliti mengembangkan Kisi-kisi dan Tes. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (√)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:

1. : Tidak Relevan
2. : Cukup Relevan
3. : Relevan
4. : Sangat Relevan

3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Kisi-Kisi dan Tes				
	a. Relevansi dengan Capaian Pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	b. Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	c. Pengaturan ruang/tata letak	☐	☐	☐	☒
	d. Terdapat petunjuk pengerjaan soal	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2	Isi Kisi-Kisi dan Tes				
	a. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal.	☐	☐	☐	☒
	b. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan ranah yang diukur.	☐	☐	☐	☒
	c. Relevansi antara butir soal dengan tujuan pembelajaran.	☐	☐	☒	☐
	d. Relevansi antara butir soal dengan ranah yang diukur.	☐	☐	☐	☒
	e. Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional.	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	☐	☐	☐	☒
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.	☐	☐	☐	☒
	c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami.	☐	☐	☐	☒

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Kisi-kisi dan Tes dapat digunakan tanpa revisi
- Kisi-kisi dan Tes dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Kisi-kisi dan Tes dapat digunakan dengan banyak revisi
- Kisi-kisi dan Tes tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

- Beberapa butir soal tidak relevan dengan
- tujuan pembelajaran

Validator

Jannah Didi Kif





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR VALIDASI
KISI-KISI DAN TES**

A. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus 1 Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros”*, peneliti mengembangkan Kisi-kisi dan Tes. Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek, penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi tabel kisi-kisi dan tes yang telah disusun.
2. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberikan **tanda cek (✓)** pada kolom nilai yang telah tersedia dengan menggunakan skala sebagai berikut:
 1. : Tidak Relevan
 2. : Cukup Relevan
 3. : Relevan
 4. : Sangat Relevan
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

B. Format Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skala			
		1	2	3	4
1	Format Kisi-Kisi dan Tes				
	a. Relevansi dengan Capaian Pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	b. Kejelasan pembagian tujuan pembelajaran	☐	☐	☐	☒
	c. Pengaturan ruang/tata letak	☐	☐	☐	☒
	d. Terdapat petunjuk pengerjaan soal	☐	☐	☐	☒





**PUSAT PUBLIKASI DAN VERIFIKASI KARYA TULIS ILMIAH (P2-VKTI)
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2	Isi Kisi-Kisi dan Tes				
	a. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan jumlah butir soal.	☐	☐	☐	☒
	b. Relevansi antara tujuan pembelajaran dengan ranah yang diukur.	☐	☐	☐	☒
	c. Relevansi antara butir soal dengan tujuan pembelajaran.	☐	☐	☐	☒
	d. Relevansi antara butir soal dengan ranah yang diukur.	☐	☐	☐	☒
	e. Rumusan tujuan pembelajaran menggunakan kalimat perintah yang operasional.	☐	☐	☐	☒
3	Bahasa yang Digunakan				
	a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	☐	☐	☐	☒
	b. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.	☐	☐	☐	☒
	c. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami.	☐	☐	☒	☐

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- Kisi-kisi dan Tes dapat digunakan tanpa revisi ☒
- Kisi-kisi dan Tes dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Kisi-kisi dan Tes dapat digunakan dengan banyak revisi
- Kisi-kisi dan Tes tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Saran & Catatan Perbaikan

- Gunakan istilah-istilah yang mudah dipahami
-

Makassar, 10-03-2025

Validator

Dr. Muhammad Khamri, H.Pd





INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Mutmainnah
Instansi	: UPTD SDN 130 Inpres Gantarang
Jenjang Sekolah	: SD
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Semester	: II (Dua)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: B / IV
BAB VII	: Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Topik	: A. Aku dan Kebutuhanku
Alokasi Waktu	: 3 X 35 Menit (Pertemuan 1)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
Siswa mengidentifikasi keinginan dan kebutuhannya yang dihubungkan dengan nilai uang.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif	
E. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar a. Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, 2021, Penulis: Amalia Fitri, dkk, Penerbit: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. b. Buku Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV, 2022, Penulis: Oky Dian V, dkk, Penerbit: Yudhistira. c. Lembar Kerja Siswa 1. Perlengkapan yang dibutuhkan siswa: Alat tulis, penggaris, buku tulis, dan daftar pertanyaan wawancara. 2. Persiapan lokasi: Pengaturan tempat duduk berkelompok.	

F. TARGET SISWA
1. Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (<i>HOTS</i>), dan memiliki keterampilan memimpin.
G. MODEL PEMBELAJARAN
<i>Discovery Learning</i>
KOMPONEN INTI
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Siswa dapat mengidentifikasi jenis kebutuhan berdasarkan kepentingan. 2. Siswa dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan. 3. Siswa dapat mengkategorikan kebutuhan hidupnya dengan membuat tabel skala prioritas.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami kebutuhan manusia.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa saja kebutuhan manusia? 2. Mengapa manusia memiliki kebutuhan? 3. Apa hubungan kebutuhan dengan keinginan manusia?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik yang terkait dengan materi pembelajaran. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian yang akan dilakukan. Kegiatan Inti Stimulasi (<i>Stimulation</i>) 1. Guru menampilkan video animasi berbasis <i>powtoon</i> terkait pentingnya memenuhi kebutuhan sebagai stimulus atau rangsangan bagi siswa. 2. Guru mengarahkan siswa untuk menyimak video secara seksama agar dapat mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam video. Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>)

3. Tanya jawab terkait masalah yang terdapat dalam video animasi berbasis *powtoon* yang telah disimak siswa.
4. Dengan bimbingan guru, siswa menentukan masalah yang akan diselidiki secara berkelompok.
5. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.

Pengumpulan Data (*Data Collection*)

6. Secara berkelompok siswa saling mewawancarai satu sama lain terkait kebutuhan masing-masing anggota kelompok. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)
7. Guru menampilkan video animasi berbasis *powtoon* terkait jenis-jenis kebutuhan manusia.
8. Peserta didik menyimak video animasi berbasis *powtoon* terkait jenis-jenis kebutuhan manusia untuk membantu mereka dalam mengelompokkan kebutuhan seluruh anggota kelompoknya berdasarkan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)

Pengolahan Data (*Data Processing*)

9. Setiap kelompok melakukan diskusi pengolahan data atau informasi yang telah dikumpulkan dengan menyusun skala prioritas kebutuhannya. (*Teori Belajar Kognitifisme*)
10. Setiap kelompok menyajikan hasil diskusi kelompoknya dalam bentuk laporan.

Pembuktian (*Verification*)

11. Secara bergiliran, setiap kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.
12. Kelompok lain diminta untuk mengamati hasil kerja kelompok yang presentasi dan memberikan masukan kepada kelompok tersebut. (*Teori Belajar Kognitifisme*)

Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

13. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)
14. Guru memberikan penguatan dengan menampilkan kembali video animasi berbasis *powtoon* terkait kebutuhan manusia.

Kegiatan Penutup

1. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Guru memfasilitasi peserta didik untuk merefleksi pembelajaran.
3. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam penutup.

E. REFLEKSI

1. Mengapa kalian memiliki kebutuhan?

Bervariasi, berhubungan dengan kelangsungan hidup.

2. Apakah kebutuhan hidup kalian sama dengan kebutuhan hidup temanmu/orang lain?

Bervariasi, namun setiap orang memiliki beberapa kebutuhan serupa seperti sandang, pangan, papan. Namun ada juga yang memiliki kebutuhan yang berbeda.

3. Apa hal yang menentukan bahwa kebutuhan itu utama atau tidak?

Kepentingan, waktu, faktor kemampuan, mendesak dan penting, urgensi).

4. Apakah kalian dapat memaksakan kebutuhan kalian kepada orang lain?

Jawaban bisa ditekankan pada setiap orang memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dan kemampuan yang juga berbeda untuk memenuhinya.

5. Mana yang lebih utama kebutuhan atau keinginan?

Kebutuhan yang lebih utama dipenuhi, kalau masih mampu dan keinginan itu termasuk ke dalam kebutuhan yang akan datang, bisa direncanakan.

6. Menurutmu bagaimana caranya menentukan urutan kebutuhan masing-masing?

Tentukan urutan prioritasnya. Penuhi atau laksanakan sesuai dengan urutan prioritasnya.

F. ASESMEN / PENILAIAN



Uji Pemahaman

Kalian adalah seorang pelajar. Sebutkan 10 buah benda atau barang yang kalian butuhkan. Urutkan benda tersebut dari yang paling penting sampai bisa ditunda. Jelaskan alasannya.

Apakah sebuah keinginan dapat menjadi sebuah kebutuhan?

Mengapa?

Kunci Jawaban

Jawaban pada setiap peserta didik akan bervariasi.

Untuk peserta didik yang kesulitan, Guru dapat memberikan ulang panduan pokok tulisan yang harus dibuat seperti seperti pada kegiatan di topik A.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. DAFTAR PUSTAKA

Dian, Oky V. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV*. Bogor: Yudhistira.

Fitri, Amalia, dkk. 2021. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Fitri, Amalia, dkk. 2021. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Maros, 15 April 2025



Mengetahui,
Kepala UPTD SDN 130 Inpres Gantarang

MUTMAINNAH, S.Pd., Gr.
NIP. 19911112 201903 2 007

Peneliti,

MUTMAINNAH
NIM. 105061102223





Bahan Bacaan Guru

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang harus dimiliki atau diperlukan oleh seseorang untuk bertahan hidup dan memiliki kehidupan yang layak. Jenis kebutuhan manusia bermacam-macam. Bila dilihat dari kepentingan atau intensitasnya, kebutuhan manusia terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Kebutuhan primer

Kebutuhan primer adalah mutlak dan utama dari setiap individu yang harus dipenuhi. Jika kebutuhan tersebut tidak dapat dipenuhi, maka individu tersebut akan terancam kehidupannya. Terdapat 3 macam kebutuhan primer, diantaranya:

- a. Pangan, adalah kebutuhan utama yakni makanan dan minuman.
- b. Sandang adalah kebutuhan utama akan pakaian yang melindungi tubuh manusia dari lingkungan.
- c. Papan adalah kebutuhan utama akan tempat tinggal untuk berlindung.

2. Kebutuhan sekunder

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan primer dapat terpenuhi. Contoh: telepon genggam, kendaraan, sepatu, dan sebagainya.

3. Kebutuhan tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang ada atau dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier ini biasanya berupa kebutuhan barang mewah untuk memperlihatkan jenjang sosial seseorang atau dapat berfungsi sebagai hiburan. Contoh mobil mewah, pergi berlibur, villa, barang bermerk dan sebagainya.

Kebutuhan ini dapat berbeda-beda pada setiap individunya. Tergantung kemampuan ekonomi dan profesi seseorang.

Sebuah kebutuhan bisa jadi berawal dari sebuah keinginan. Keinginan untuk menjadi lebih baik dan hidup lebih layak. Keinginan merupakan fungsi tambahan yang ingin dimiliki. Jika tidak terpenuhi, maka tidak akan mengganggu kelangsungan hidup seseorang. Namun, keinginan pun harus didasari dengan kemampuan diri masing-masing individu. Bila tidak terkontrol dengan baik, keinginan akan membuat kelangsungan hidup tidak berjalan dengan baik. Maka

dari itu, ada baiknya waktu pemenuhan kebutuhan diutamakan terlebih dahulu. Bagaimana mengatur urutan kebutuhan berdasarkan waktunya?

Kebutuhan manusia berdasarkan waktu adalah:

1. Kebutuhan sekarang

Kebutuhan yang harus segera dipenuhi dan tidak dapat ditunda

2. Kebutuhan mendesak

Kebutuhan yang tiba-tiba muncul dan bersifat sangat kritis, sehingga dapat mengancam nyawa jika tidak dipenuhi.

3. Kebutuhan yang Akan Datang

Kebutuhan yang dapat dipenuhi di kemudian hari dan dapat ditunda sebab sifatnya yang tidak mendesak. Kebutuhan ini dapat direncanakan terlebih dahulu.

Bahan Bacaan Siswa



Pernahkah kalian mengalami kejadian seperti Ian? Ketika kalian merasa lapar, kira-kira apa yang kalian butuhkan, ya? Kalian membutuhkan makanan untuk menghilangkan rasa lapar. Minum untuk menghilangkan haus. Ini dinamakan kebutuhan. Lalu, apakah kebutuhan manusia hanya makan dan minum? Yuk, kita pelajari lebih lanjut!

Kebutuhan Manusia



Kebutuhan tergantung pada siapa yang memiliki kebutuhan tersebut. Contohnya kamera akan menjadi sebuah kebutuhan primer untuk seorang fotografer. Namun untuk orang lain, bisa jadi menjadi kebutuhan sekunder atau tersier.

Maka dari itu, tahukah kalian, mengetahui kebutuhan pribadi dan menggolongkannya ke dalam tiga kelompok kebutuhan itu cukup penting loh untuk dilakukan. Tujuannya agar kita mengetahui mana kebutuhan yang harus didahulukan kemudian memisahkan antara kebutuhan utama, sampingan, atau hanya sekedar keinginan.





**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

SATUAN PENDIDIKAN : UPTD SDN 130 INPRES GANTARANG
 FASE/KELAS : B / IV
 SEMESTER : II
 TOPIK : A. AKU DAN KEBUTUHKANKU
 HARI / TANGGAL :



Kelompok

Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
 5.

A. JUDUL KEGIATAN

“Aku dan Kebutuhanku”

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Duduklah bersama teman kelompokmu dengan tertib!
2. Silahkan saling mewawancarai satu sama lain terkait kebutuhan masing-masing anggota kelompok dan catat hasilnya pada buku tulismu!
3. Bersama dengan anggota kelompok, diskusikan hal-hal di bawah ini:
 - a. Kelompokkan semua kebutuhan anggota kelompokmu berdasarkan kebutuhan primer, sekunder, dan tersier!
 - b. Susunlah skala prioritas kebutuhan kelompok kalian!
4. Apa yang dapat kelompokmu simpulkan dari kegiatan tersebut?
5. Catatlah hasil diskusimu, kemudian sajikan dalam bentuk laporan. Gunakan format laporan berikut!

Laporan Hasil Wawancara

Topik Wawancara :

Tujuan Wawancara :

Hasil Wawancara :

a. Tuliskan kebutuhan masing masing kelompok mu pada tabel berikut!

Nama Siswa				
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

b. Identifikasi kebutuhan kelompokmu dan tuliskan hasilnya pada kolom berikut!

	Mendesak	Tidak mendesak
Penting		
Tidak penting		



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Mutmainnah
Instansi	: UPTD SDN 130 Inpres Gantarang
Jenjang Sekolah	: SD
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Semester	: II (Dua)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: B / IV
BAB VII	: Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
	: B. Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?
Topik	: 3 x 35 Menit (Pertemuan 2)
Alokasi Waktu	:
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
Siswa mengidentifikasi keinginan dan kebutuhannya yang dihubungkan dengan nilai uang.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif	
E. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar a. Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, 2021, Penulis: Amalia Fitri, dkk, Penerbit: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. b. Buku Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV, 2022, Penulis: Oky Dian V, dkk, Penerbit: Yudhistira. c. Lembar Kerja Siswa d. Video Animasi Brbasis Powtoon 1. Perlengkapan yang dibutuhkan siswa: Alat tulis, penggaris, buku tulis, dan daftar pertanyaan wawancara.	

2. Persiapan lokasi: Kantin sekolah sebagai tempat untuk mendapatkan informasi penggunaan uang sebagai alat tukar untuk memenuhi kebutuhan dan pengaturan tempat duduk berkelompok.
F. TARGET SISWA 1. Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
G. MODEL PEMBELAJARAN <i>Discovery Learning</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Siswa dapat mendemonstrasikan pemenuhan kebutuhan masa sebelum uang ditemukan. 2. Siswa dapat mengidentifikasi sejarah singkat beberapa jenis alat tukar dalam kegiatan pemenuhan kebutuhan manusia. 3. Siswa mengetahui nilai dan fungsi uang dalam kegiatan ekonomi manusia. 4. Siswa mengetahui jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cara pemenuhan kebutuhan manusia.
C. PERTANYAAN PEMANTIK 1. Apa yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari? 2. Apa syarat terjadinya pertukaran barang kebutuhan? 3. Sejak kapan uang dijadikan sebagai alat tukar? 4. Apa nilai dan fungsi uang dalam jual beli? 5. Apa jenis uang yang digunakan dalam kegiatan jual beli?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN Kegiatan Awal 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik yang terkait dengan materi pembelajaran. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian yang akan dilakukan.

Kegiatan Inti

Stimulasi (Stimulation)

1. Guru menampilkan video animasi berbasis *powtoon* terkait cara manusia memenuhi kebutuhannya sebagai stimulus atau rangsangan bagi siswa.
2. Guru mengarahkan siswa untuk menyimak video secara seksama agar dapat mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam video.

Identifikasi Masalah (Problem Statement)

3. Tanya jawab terkait masalah yang terdapat dalam video animasi berbasis *powtoon* yang telah disimak siswa.
4. Dengan bimbingan guru, siswa menentukan masalah yang akan diselidiki secara berkelompok.
5. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.

Pengumpulan Data (Data Collection)

6. Secara berkelompok siswa diarahkan untuk melakukan wawancara dengan Bapak/Ibu kantin yang ada di lingkungan sekolah terkait alat tukar yang digunakan manusia untuk memperoleh kebutuhannya. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)
7. Guru menampilkan video animasi berbasis *powtoon* terkait uang sebagai alat tukar.
8. Berdasarkan informasi dari video tersebut, selanjutnya setiap kelompok mengidentifikasi jenis-jenis dan nilai uang yang biasa digunakan dalam kegiatan jual beli. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)
9. Guru mengarahkan setiap kelompok untuk kembali membaca materi nilai dan fungsi uang sebagai alat tukar dalam kegiatan jual beli. (*Teori Belajar Kognitifisme*)

Pengolahan Data (Data Processing)

10. Setiap kelompok melakukan diskusi pengolahan data atau informasi yang telah dikumpulkan dengan menyelesaikan lembar kerja yang telah dibagikan guru. (*Teori Belajar Kognitifisme*)
11. Setiap kelompok menyajikan hasil diskusi kelompoknya dalam bentuk laporan.

Pembuktian (Verification)

12. Secara bergiliran, setiap kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.
13. Kelompok lain diminta untuk mengamati hasil kerja kelompok yang presentasi dan memberikan masukan kepada kelompok tersebut. (*Teori Belajar Kognitifisme*)

Menarik Kesimpulan (Generalization)

14. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)

15. Guru memberikan penguatan dengan menampilkan kembali video animasi berbasis *powtoon* terkait uang sebagai alat tukar dalam kegiatan jual beli.

Kegiatan Penutup

1. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Guru memfasilitasi peserta didik untuk merefleksi pembelajaran.
3. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam penutup.

E. REFLEKSI

1. Menurut kalian, apa sebenarnya fungsi uang?
Bervariasi, namun jawaban akan berkaitan sebagai alat tukar.
2. Apa jenis uang yang beredar di sekitar kalian?
Bervariasi, namun umumnya uang kertas dan logam.
3. Apa saja yang biasanya kamu lakukan dengan uangmu?
Bervariasi.
4. Mengapa kita harus berhati-hati dalam menerima dan mengeluarkan uang?
Bervariasi, bisa karena adanya uang palsu, agar tidak boros, dan sebagainya.
5. Bagaimana cara mengatur uang yang baik?
Bervariasi, ingatkan kembali peserta didik pada tabel prioritas yang mereka buat di topik sebelumnya.

F. ASESMEN / PENILAIAN



Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?

Buatlah urutan peristiwa cara pemenuhan kebutuhan manusia mulai dari sebelum uang ditemukan sampai sesudah uang ditemukan.

Kunci Jawaban

Bagaimana Aku Memenuhi Kebutuhanku?

Untuk peserta didik yang mengalami kesulitan, pandu mereka mengingat kembali tahapan pemenuhan kebutuhan manusia sebelum dan sesudah uang ditemukan.

Jawaban yang diharapkan:

Sistem barter → barang berharga sebagai alat tukar → uang logam dan uang kertas → uang digital, atm, uang elektronik

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. DAFTAR PUSTAKA

Dian, Oky V. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV*. Bogor: Yudhistira.

Fitri, Amalia, dkk. 2021. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Fitri, Amalia, dkk. 2021. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.



Mengetahui,

Kepala LPTD SDN 130 Inpres Gantarang

MUTMAINNAH, S.Pd., Gr.

NIP. 19911112 201903 2 007

Maros, 16 April 2025

Peneliti,

MUTMAINNAH

NIM. 105061102223



Bahan Bacaan Guru

Salah satu cara manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah dengan bekerja. Nelayan bekerja di tengah laut untuk mendapatkan ikan. Petani bekerja membajak sawah untuk menghasilkan padi yang dapat dikonsumsi atau dimakan bersama keluarga. Namun ada kalanya kebutuhan manusia tidak dapat terpenuhi. Ada beberapa faktor yang memengaruhi terbatasnya pemenuhan kebutuhan manusia.

1. Kondisi geografis

Letak suatu daerah sangat memengaruhi bentuk aktivitas pemenuhan kebutuhan manusia. Contoh untuk orang yang tinggal di daerah pantai, secara geografis berbatasan dengan laut. Hal ini menyebabkan orang-orang yang tinggal di daerah ini mayoritas hanya dapat menghasilkan kebutuhan yang bersumber pada daya alam laut seperti ikan, kerang, rumput laut, dan sebagainya. Kebutuhan pangan orang yang tinggal di laut seperti padi, baju, atau hasil pertanian pasti akan terbatas mengingat kebutuhan ini banyak terdapat di daerah dataran rendah. Begitu juga dengan orang yang tinggal dataran tinggi mungkin cukup sulit untuk mendapatkan kebutuhan lauk pauk seperti ikan karena kondisi geografisnya yang jauh dari pantai atau laut.

2. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam yang dimiliki setiap daerah pasti berbeda-beda dan cukup beragam tergantung dengan kondisi geografis yang dimiliki daerah tersebut. Bagi orang yang tinggal di daerah dataran rendah sumber daya alam hasil tanah akan melimpah ruah, sementara orang yang tinggal di daerah dataran tinggi memiliki keterbatasan itu.

3. Sumber Daya Manusia

Tidak semua orang memiliki keahlian yang mumpuni dalam melakukan pengolahan sumber daya alam yang dimiliki daerahnya. Sehingga butuh orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup tersebut.

Masa Sebelum Uang Ditemukan

Sistem barter adalah sistem tukar barang yang digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan manusia pada masa sebelum uang ditemukan. Pada awalnya setiap orang berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya melalui usaha sendiri. Usaha yang dilakukan antara lain adalah berburu, membuat pakaian sendiri dari bahan-bahan sederhana, serta mencari buah-buahan untuk dikonsumsi sendiri. Perkembangan selanjutnya manusia dihadapkan pada kenyataan bahwa apa yang dilakukannya tidak cukup memenuhi seluruh kebutuhannya. Keterbatasan kebutuhan, kondisi geografis, dan sumber daya alam memaksa manusia untuk bertukar barang kebutuhan pada masa itu.

Pada tahap awal manusia melakukan pertukaran antara barang dengan barang dari kelompok yang saling membutuhkan. Inilah yang menjadi cikal bakal sistem barter, yaitu sistem jual beli barang ditukar dengan barang.

Kelebihan sistem barter:

1. Cukup mudah karena hanya bertukar suatu barang dengan barang jenis lainnya.
2. Mendapat barang bernilai di atas barang yang ditukar.
3. Adanya keinginan yang sama (keinginan saling bertukar barang)
4. Barang dapat ditukar berdasarkan kesepakatan.

Kelemahan sistem barter

1. Sulit mendapatkan orang yang bertukar dengan barang yang dibutuhkan.
2. Sulit memperoleh barang yang memiliki nilai pertukaran yang seimbang atau hampir sama nilainya.
3. Sulit menemukan orang yang sama-sama ingin bertukar barang yang saling dibutuhkan.
4. Tidak ada nilai ukur yang pasti.
5. Hanya dapat dilakukan dalam skala kecil.
6. Membutuhkan waktu untuk mencapai kesepakatan.

Oleh karena itulah, timbul kebutuhan akan adanya suatu alat tukar. Ada berbagai macam benda yang pernah digunakan sebagai alat tukar atau alat pembayaran, seperti kulit kerrang, batu permata, gading, telur, garam, beras, atau binatang ternak. Dalam perkembangan selanjutnya, menggunakan benda logam berupa koin seperti emas dan perak sebagai uang. Hingga akhirnya digunakan uang logam dan kertas yang kita kenal saat ini.

Ada dua jenis fungsi uang

1. Fungsi asli
 - a. Uang sebagai nilai tukar $\Rightarrow$ digunakan sebagai nilai yang dapat ditukarkan untuk mendapat suatu barang atau kebutuhan.
 - b. Uang sebagai alat ukur $\Rightarrow$ digunakan sebagai nilai hitung besaran suatu barang atau kebutuhan. Contoh Anton ingin membeli sebuah tas senilai

Rp50.000,00, ini menunjukkan Anton cukup membayar uang sejumlah Rp50.000,00 untuk sebuah tas.

2. Fungsi turunan

- a. Uang sebagai alat pembayaran $\Rightarrow$ untuk membayar tanpa ditukar dengan benda, jasa, atau barang apa pun. Contohnya membayar pajak kendaraan bermotor, pajak bumi dan bangunan.
- b. Uang sebagai penunjuk harga $\Rightarrow$ menunjukkan harga/nilai dari suatu barang. Contoh ketika di supermarket bisa kita lihat harga 1 kg mangga adalah Rp11.500,00, harga pensil adalah Rp5.600,00.
- c. Uang sebagai alat pembayaran hutang.
- d. Uang sebagai alat penimbun kekayaan. Contoh seperti menabung yang dapat digunakan saat ada keperluan mendesak.

Jenis uang

Berdasarkan pengelompokannya, jenis uang dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Berdasarkan bahan pembuatnya
 - a. Uang logam terbuat dari logam, emas, atau perak dan nominalnya kecil seperti Rp100,00, Rp200,00, Rp500,00, dan Rp1.000,00
 - b. Uang kertas dibuat agar tidak mudah robek, luntur, dan tahan terhadap air. Nominalnya besar contohnya Rp10.000,00, Rp20.000,00, atau Rp100.000,00
2. Berdasarkan nilai.
 - a. *Full bodied money* (bernilai penuh) merupakan uang yang nilai intrinsiknya sama dengan nilai nominal, misalnya nilai emas pada uang logam Rp500 bernilai sama dengan nominalnya.
 - b. *Representative full bodied money* (tidak bersifat penuh) yaitu nilai intrinsik lebih kecil dari nilai nominal. Biasanya terdapat pada jenis uang kertas.
3. Berdasarkan lembaga yang menerbitkan
 - a. Uang kartal diterbitkan oleh Bank Sentral yaitu Bank Indonesia serta digunakan oleh seluruh masyarakat dalam bentuk logam dan kertas.
 - b. Uang giral diterbitkan oleh bank umum dalam bentuk cek atau bilyet giro

Uang Kartal	Uang Giral
Berlaku dan digunakan di seluruh lapisan masyarakat.	Berlaku dan hanya digunakan di kalangan masyarakat tertentu saja.
Nominal sudah tertera dan terbatas.	Nominal harus ditulis lebih dahulu sesuai dengan kebutuhan, dan nominalnya tidak terbatas
Dijamin oleh pemerintah.	Hanya dijamin oleh bank yang mengeluarkan saja.
Ada kepastian pembayaran seperti yang tertera dalam nominal uang.	Belum ada kepastian pembayaran dan lembaga yang mengeluarkannya

4. Berdasarkan kawasan

- a. Uang lokal hanya berlaku disuatu negara tertentu, misalnya mata uang peso hanya dapat digunakan di negara Filipina.
- b. Uang regional berlaku di suatu kawasan yang lebih luas daripada uang lokal, misalnya mata uang euro dapat digunakan untuk beberapa negara yang ada di benua Eropa seperti Jerman, Spanyol, Austria, Spanyol, dan lain-lain.
- c. Uang internasional berlaku di seluruh dunia sebagai standar pembayaran, contohnya US dollar.

Syarat uang

Uang yang telah disepakati oleh masyarakat harus memenuhi 7 syarat sebagai berikut.

- a. Diterima secara umum (*acceptability*) yakni kegunaannya harus diterima sebagai alat tukar, penimbun kekayaan, atau pembayar utang.
- b. Ada jaminan artinya harus dijamin pemerintah sehingga penggunaannya untuk berbagai keperluan dapat dipercaya oleh masyarakat.
- c. Nilainya stabil (*stability of value*) artinya tidak naik-turun (*fluktuatif*) agar orang bersedia menjadikannya alat tukar.
- d. Mudah disimpan (*storable*), yaitu bentuk fisik uang tidak terlalu besar atau membutuhkan tempat penyimpanan yang besar.
- e. Mudah dibawa (*portability*), yaitu uang mudah dipindah alihkan dan tidak menyulitkan pengguna untuk membawanya bepergian.
- f. Tidak mudah rusak (*durability*) agar dapat digunakan atau tahan untuk jangka waktu yang lama.
- g. Mudah dibagi (*divisibility*), yaitu memiliki pecahan nominal yang senilai dan dapat dibagi. Contohnya uang Rp100.000,00 dapat dipecah menjadi 2 lembar uang Rp50.000,00 atau 1 lembar uang Rp50.000,00, 2 lembar uang Rp20.000,00 dan 1 lembar uang Rp10.000,00. Fungsi pecahan nominal ini untuk memudahkan pengembalian uang dalam suatu transaksi.

Bahan Bacaan Siswa



Sumber: hipwee.com/liradat

Dalam kehidupan, manusia membutuhkan berbagai barang untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Dari mana kalian mendapatkan semua keperluan tersebut?

Perhatikan percakapan Mia dan Dara pada gambar. Ibu Mia membutuhkan telur dan tepung untuk membuat kue. Ibu warung menyediakan kebutuhan tersebut. Ibu Mia memerlukan ibu warung untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun, apakah kemudahan seperti ini sudah berlangsung lama dan terjadi di semua tempat?

Keterbatasan itulah yang akhirnya membuat seseorang memerlukan orang lain. Seseorang memerlukan jasa orang lain yang menyediakan kebutuhan itu. Pernahkah kalian ingin tahu bagaimana cara manusia pada zaman dahulu memenuhi kebutuhannya?

Perhatikan gambar berikut!



Zaman dahulu sebelum ada uang, manusia melakukan tukar-menukar barang untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Cara ini dinamakan barter. Misalnya kain ditukar dengan beras, kayu bakar ditukar dengan singkong. Dalam barter, barang yang ditukar mempunyai nilai sama. Kalau tidak sama, berarti tidak akan terjadi barter atau pertukaran barang. Berikut alasan mengapa orang mulai meninggalkan barter:

1. Manusia memiliki kebutuhan yang terus bertambah. Sulit rasanya menemukan orang yang berkeinginan sama.
2. Jumlah manusia bertambah banyak. Ini menyulitkan cara tukar menukar barang karena kadang barang yang diinginkan tidak tersedia atau tidak dimiliki oleh orang lain.
3. Kesulitan membawa barang yang akan ditukar. Contoh untuk mendapatkan sapi, orang harus bertukar dengan 16 kg karung beras. Ini pastinya akan merepotkan orang yang mau menukarkan sapi tersebut. Pemilik sapi pun juga kesulitan untuk membawa dan menyimpan beras sebanyak itu.

Berkenalan dengan Uang

Awal digunakannya uang tidak diketahui pasti. Setelah masa barter ditinggalkan, manusia mulai menggunakan barang sebagai alat tukar. Namun tidak semua barang bisa dianggap sebagai uang. Syaratnya adalah berharga dan setara dengan barang yang ditukar. Berikut adalah contoh uang dan barang.



Keterbatasan jumlah dan kelangkaan, uang barang ini mulai ditinggalkan. Perdagangan atau tukar menukar mulai berkembang. Ada sebuah masa ketika logam mulia seperti emas, perak, dan tembaga menjadi pengganti uang barang sebagai nilai tukar.



Lalu, mengapa uang emas ditinggalkan juga, ya? Emas dianggap memiliki nilai yang tinggi dan tidak semua barang senilai dengan nilai tukar uang emas ini. Contohnya seekor ayam dianggap memiliki nilai tukar rendah dari emas. Uang emas masih digunakan, namun tidak secara umum.

Melihat dari penjelasan sebelumnya, dapat terlihat bahwa uang berfungsi sebagai alat tukar. Bentuk uang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

Ada syaratnya sebuah uang dapat dijadikan sebagai alat tukar, yaitu:

1. Dapat diterima atau disukai oleh semua/masyarakat umum.
2. Tidak cepat mengalami perubahan atau rusak.
3. Tidak mengalami perubahan nilai dalam waktu yang cukup lama.
4. Mudah dibawa kemana-mana.
5. Memiliki pecahan yang senilai atau mudah dibagi-bagi tanpa mengurangi nilai.
6. Terbatas dan tidak mudah dipalsukan.

Hati-hati saat menerima uang. Sudah tahukah kalian cara membedakan uang asli dari uang palsu?



Pengelolaan uang pun juga harus hemat. Rencanakan kebutuhan kalian, dan gunakan seperlunya. Jangan lupa simpan sebagian untuk ditabung.



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

SATUAN PENDIDIKAN : UPTD SDN 130 INPRES GANTARANG
 FASE/KELAS : B / IV
 SEMESTER : II
 TOPIK : B. BAGAIMANA AKU MEMENUHI
 KEBUTUHANKU
 HARI / TANGGAL :



Kelompok

Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
 5.

A. JUDUL KEGIATAN

“Uang Sebagai Alat Tukar”

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Duduklah bersama teman kelompokmu dengan tertib!
2. Kunjungilah kantin sekolahmu!
3. Lakukan wawancara dengan Bapak/Ibu kantin terkait alat tukar yang digunakan dalam kegiatan jual beli di kantin dan catat hasilnya pada buku tulismu!
4. Identifikasi jenis-jenis dan nilai uang yang biasa digunakan dalam kegiatan jual beli di kantin sekolahmu tersebut!
5. Apa yang dapat kelompokmu simpulkan dari kegiatan tersebut?
6. Catatlah hasil diskusimu, kemudian sajikan dalam bentuk laporan. Gunakan format laporan berikut!

Laporan Hasil Wawancara

Topik Wawancara :

Tujuan Wawancara :

Hasil Wawancara :

No.	Nilai Nominal	Jenis Uang	Ciri-Ciri

Setelah mengisi tabel tersebut, diskusikan dengan teman kelompok pertanyaan berikut.

1. Apa fungsi uang?

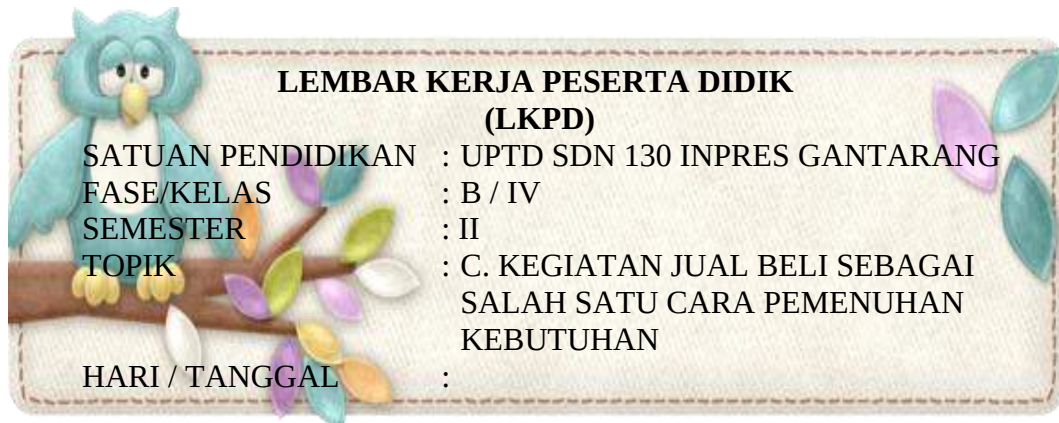
.....

2. Apakah hanya uang logam dan kertas yang dapat dijadikan alat pembayaran?

.....

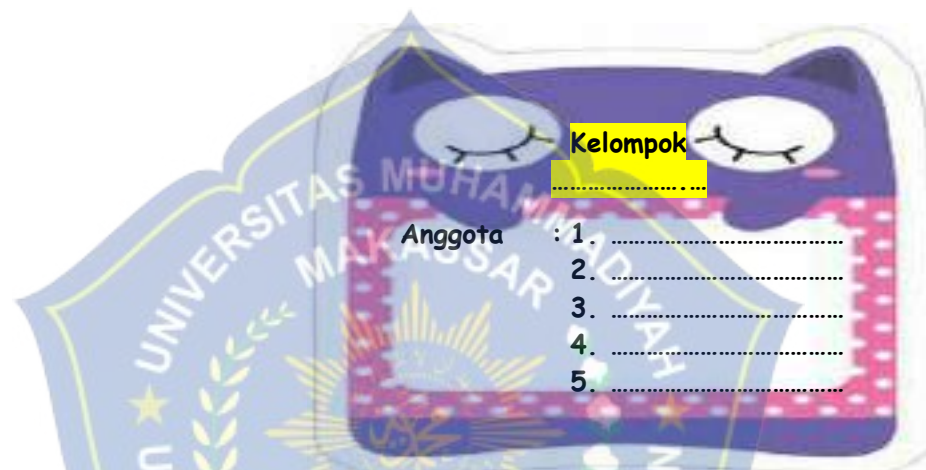
3. Apakah ada alat pembayaran lain yang kalian ketahui. Sebutkan!

.....



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

SATUAN PENDIDIKAN : UPTD SDN 130 INPRES GANTARANG
 FASE/KELAS : B / IV
 SEMESTER : II
 TOPIK : C. KEGIATAN JUAL BELI SEBAGAI
 SALAH SATU CARA PEMENUHAN
 KEBUTUHAN
 HARI / TANGGAL :



Kelompok

Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
 5.

A. JUDUL KEGIATAN

“Kegiatan Jual Beli”

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Duduklah bersama teman kelompokmu dengan tertib!
2. Kunjungilah tempat-tempat kegiatan jual beli di sekitar sekolahmu!
3. Amati kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi yang terjadi di tempat jual beli tersebut!
4. Apa yang dapat kelompokmu simpulkan dari kegiatan tersebut?
5. Catatlah hasil diskusimu, kemudian sajikan dalam bentuk laporan. Gunakan format laporan berikut!

Laporan Hasil Kunjungan

Topik Kunjungan :

Tujuan Kunjungan :

Hasil Kunjungan :

No.	Nama Pemilik	Jenis Tempat Jual Beli	Barang-Barang yang Diperjual Belikan

Setelah mengisi tabel tersebut, diskusikan dengan teman kelompok pertanyaan berikut.

1. Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitar kalian?
.....
.....
2. Dari mana para penjual tersebut memperoleh barang jualannya?
.....
.....
4. Identifikasi peran dari masing-masing (produsen, distributor, dan konsumen) pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitar kalian. Sebutkan 1 contoh!
.....
.....

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Mutmainnah
Instansi	: UPTD SDN 130 Inpres Gantarang
Jenjang Sekolah	: SD
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Semester	: II (Dua)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: B / IV
BAB VII	: Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? C. Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu
Topik	: Pemenuhan Kebutuhan 3 x 35 Menit (Pertemuan 3)
Alokasi Waktu	:
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.	
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	
Siswa mengidentifikasi keinginan dan kebutuhannya yang dihubungkan dengan nilai uang.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia 2. Berkebinekaan global 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis 6. Kreatif	
E. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar a. Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, 2021, Penulis: Amalia Fitri, dkk, Penerbit: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. b. Buku Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV, 2022, Penulis: Oky Dian V, dkk, Penerbit: Yudhistira. c. Lembar Kerja Siswa d. Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> 1. Perlengkapan siswa: Alat tulis, penggaris, buku tulis, dan lembar pengamatan.	

2. Persiapan lokasi: Beberapa tempat jual beli di lingkungan sekitar untuk kegiatan pengamatan dan pengaturan tempat duduk berkelompok.
F. TARGET SISWA
1. Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
G. MODEL PEMBELAJARAN
<i>Discovery Learning</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri terjadinya jual beli. 2. Siswa dapat mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang terjadi pada kegiatan jual beli. 3. Siswa dapat memahami proses terjadinya kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli. 4. Siswa dapat menentukan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam alur kegiatan ekonomi.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pemenuhan kebutuhan manusia melalui kegiatan jual beli.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa alasan terjadinya jual beli? 2. Dimana saja peristiwa jual beli dapat terjadi? 3. Apa semua kebutuhan langsung kita dapatkan? 4. Menurutmu, bagaimana proses suatu kebutuhan barang atau jasa sampai ke rumah kalian?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Awal 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan berdo'a bersama sebelum memulai pembelajaran. 2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik yang terkait dengan materi pembelajaran. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian yang akan dilakukan

Kegiatan Inti

Stimulasi (*Stimulation*)

2. Guru menampilkan video animasi berbasis *powtoon* terkait kegiatan jual beli di pasar sebagai stimulus atau rangsangan bagi siswa.
3. Guru mengarahkan siswa untuk menyimak video secara seksama agar dapat mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam video.

Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

4. Tanya jawab terkait masalah yang terdapat dalam video animasi berbasis *powtoon* yang telah disimak siswa.
5. Dengan bimbingan guru, siswa menentukan masalah yang akan diselidiki secara berkelompok.
6. Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.

Pengumpulan Data (*Data Collection*)

7. Secara berkelompok siswa diarahkan untuk melakukan ke beberapa tempat kegiatan jual beli di sekitarnya. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)
8. Guru menampilkan video animasi berbasis *powtoon* terkait kekuatan jual beli.
9. Berdasarkan informasi dari video tersebut, selanjutnya setiap kelompok mengidentifikasi ciri-ciri dari beberapa tempat jual beli yang diamatinya dan barang yang diperjual belikan. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)
10. Guru mengarahkan setiap kelompok untuk kembali membaca materi alur kegiatan ekonomi. (*Teori Belajar Kognitifisme*)

Pengolahan Data (*Data Processing*)

11. Setiap kelompok melakukan diskusi pengolahan data atau informasi yang telah dikumpulkan dengan menyelesaikan lembar kerja yang telah dibagikan guru. (*Teori Belajar Kognitifisme*)
12. Setiap kelompok menyajikan hasil diskusi kelompoknya dalam bentuk laporan.

Pembuktian (*Verification*)

13. Secara bergiliran, setiap kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.
14. Kelompok lain diminta untuk mengamati hasil kerja kelompok yang presentasi dan memberikan masukan kepada kelompok tersebut. (*Teori Belajar Kognitifisme*)

Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

15. Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan hasil diskusi kelompok. (*Teori Belajar Konstruktivisme*)
16. Guru memberikan penguatan dengan menampilkan kembali video animasi berbasis *powtoon* terkait kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan manusia.

Kegiatan Penutup

1. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Guru memfasilitasi peserta didik untuk merefleksi pembelajaran.
3. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam penutup.

E. REFLEKSI

1. Menurut kalian, apa syarat terjadinya jual beli?
Ada keterbatasan kebutuhan, tidak dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, dan sebagainya.
2. Menurutmu, bagaimana caranya untuk memenuhi kebutuhan apabila barang atau jasanya tidak tersedia dari lingkungan sekitar kita?
Mencari dari tempat lain, membeli dari warung atau tempat jual beli lainnya, membeli di marketplace atau toko daring.
3. Apa saja proses yang terjadi pada kegiatan ekonomi yang ada di sekitarmu?
Bervariasi, namun melibatkan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
4. Apakah kamu pernah berperan menjadi produsen, distributor, atau konsumen? Jelaskan!
Bervariasi. Namun setidaknya peserta didik pernah berperan sebagai konsumen.
5. Setelah mempelajari alur kegiatan ekonomi, bagaimana sebaiknya kamu bersikap terhadap barang-barang yang kamu pakai?
Bervariasi. Dapat lebih berhemat, mencari alternatif kebutuhan, dan sebagainya.

F. ASESMEN / PENILAIAN



Uji Pemahaman

Pilihlah satu barang yang ada di sekitar kalian! Gambarkan alur perjalanan barang tersebut mulai dari pengolahan sampai ke penggunaan. Beri keterangan siapa yang terlibat dalam proses perjalanan tersebut. Jelaskan perannya dalam proses tersebut!

Kunci Jawaban

Jawaban pada setiap peserta didik akan bervariasi.

Untuk peserta didik yang mengalami kesulitan, pandu mereka mengingat kembali tahapan pengamatan di warung atau narasi percakapan Banu dengan kurir paket.

Pada jawaban peserta didik diharapkan ada:

- aktivitas kegiatan ekonomi: produksi → distribusi → konsumsi;
- pelaku kegiatan ekonomi: produsen, distributor, konsumen;
- perjalanan barang pada setiap pelaku.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. DAFTAR PUSTAKA

Dian, Oky V. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV*. Bogor: Yudhistira.

Fitri, Amalia, dkk. 2021. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Fitri, Amalia, dkk. 2021. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.



Mengetahui,

Kepala UPTD SDN 130 Inpres Gantarang

MUTMAINNAH, S.Pd., Gr.

NIP. 19911112 201903 2 007

Maros, 18 April 2025

Peneliti,

MUTMAINNAH

NIM. 105061102223



Bahan Bacaan Guru

Kegiatan masyarakat Indonesia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sangat beragam. Ada yang bekerja di sawah, ladang, berjualan di pasar, bekerja di kantor, bekerja di pabrik, maupun pengemudi kendaraan. Semua bentuk kegiatan itu dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi.

1. Kegiatan Produksi

Produksi merupakan kegiatan yang menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Contoh kegiatan produksi antara lain pabrik sepatu, perajin anyaman, dan penjahit pakaian. Kegiatan petani mulai dari menanam, memanen sampai mengolah gabah jadi beras merupakan kegiatan produksi. Kegiatan produksi tidak hanya memproduksi barang saja, tetapi juga jasa. Guru, penerjemah, dosen, jaksa adalah contoh kegiatan produksi jasa. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut **produsen**.

Proses kegiatan produksi memiliki 3 tahapan:



Gambar 7.1 Proses produksi pada susu cair

2. Kegiatan Distribusi

Kegiatan penyaluran barang maupun jasa dari produsen ke konsumen. Orang yang melakukan kegiatan distribusi disebut sebagai distributor. Adapun lembaga-lembaga yang menjadi pelaku distribusi seperti agen, pedagang besar atau grosir, dan pengecer.

3. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Contohnya kita membeli tahu di pasar. Tahu tersebut kemudian diolah menjadi masakan untuk dikonsumsi. Dengan demikian kita

telah melakukan kegiatan konsumsi. Selain makan dan minum, kegiatan konsumsi yang dilakukan manusia adalah menggunakan telepon, membeli pakaian, membeli alat-alat tulis, dan membeli barang elektronik. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut **konsumen**.

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan suatu perusahaan atau suatu masyarakat untuk memproduksi barang dan jasa maupun mengonsumsi barang dan jasa tersebut. Tujuannya adalah:

1. Untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan memanfaatkan sumber daya.
2. Untuk membantu sesama manusia.
3. Meningkatkan mutu dan jumlah produksi.
4. Mencari keuntungan atau laba.

Bahan Bacaan Siswa



Sumber: freepik.com/yanodjano

Pernahkah kalian pergi ke pasar? Percakapan di atas merupakan gambaran jual beli yang dilakukan oleh manusia sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan hidupnya. Ibu Mira membutuhkan sayuran untuk dimasak sebagai makanan. Ibu Mira berperan sebagai **pembeli**. Penjual sayur berperan sebagai yang menjual kebutuhan atau **penjual**. Pasar sendiri adalah **tempat jual beli**.

Namun, ada juga barang yang tidak dapat ditawar. Biasanya ini terjadi pada barang yang sudah mencatumkan harga di kemasannya. Biasanya ini ada di supermarket atau pusat perbelanjaan.

Berikut skema alur kegiatan ekonomi!

■ Apa yang dimaksud dengan produksi, distribusi, dan konsumsi itu?



1. Kegiatan Produksi

Kegiatan membuat barang. Orang yang melakukan kegiatan ini disebut produsen. Contoh yang melakukan kegiatan produksi adalah pabrik sepatu, pengrajin anyaman, penjahit.

2. Kegiatan Distribusi

Kegiatan menyalurkan barang hasil produksi. Orang atau tempat melakukan kegiatan ini disebut distributor. Contoh agen, pedagang besar atau grosir, dan pengecer. Distributor mempermudah pemenuhan kebutuhan tanpa perlu pergi ke pabrik pembuatan langsung.

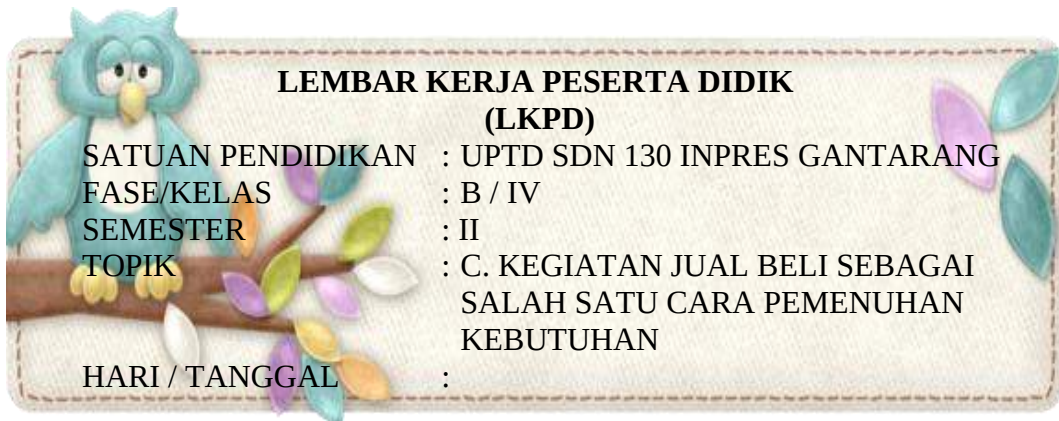
3. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan pemakaian barang hasil produksi. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi ini disebut konsumen. Kalian telah mengetahui tempat-tempat terjadinya jual beli, bukan? Sekarang kalian akan bekerja dalam kelompok untuk mengetahui lebih lanjut kegiatan ekonomi yang terjadi di tempat jual beli.

Adapun bagi yang tinggal jauh dari pantai, ikan melalui perjalanan yang panjang untuk sampai ke daerah kita. Perhatikan gambar berikut!



Tidak sedikit makanan atau barang yang kita miliki melalui proses perjalanan yang sangat panjang. Maka, selayaknya kita menghargai semua usaha yang sudah dilakukan dan menggunakannya dengan bijaksana.



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

SATUAN PENDIDIKAN : UPTD SDN 130 INPRES GANTARANG
 FASE/KELAS : B / IV
 SEMESTER : II
 TOPIK : C. KEGIATAN JUAL BELI SEBAGAI
 SALAH SATU CARA PEMENUHAN
 KEBUTUHAN
 HARI / TANGGAL :



Kelompok

Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
 5.

A. JUDUL KEGIATAN

“Kegiatan Jual Beli”

B. LANGKAH KEGIATAN

1. Duduklah bersama teman kelompokmu dengan tertib!
2. Kunjungilah tempat-tempat kegiatan jual beli di sekitar sekolahmu!
3. Amati kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi yang terjadi di tempat jual beli tersebut!
4. Apa yang dapat kelompokmu simpulkan dari kegiatan tersebut?
5. Catatlah hasil diskusimu, kemudian sajikan dalam bentuk laporan. Gunakan format laporan berikut!

Laporan Hasil Kunjungan

Topik Kunjungan :

Tujuan Kunjungan :

Hasil Kunjungan :

No.	Nama Pemilik	Jenis Tempat Jual Beli	Barang-Barang yang Diperjual Belikan

Setelah mengisi tabel tersebut, diskusikan dengan teman kelompok pertanyaan berikut.

1. Darimana para penjual tersebut memperoleh barang jualannya?
.....
.....
2. Siapa saja yang sering datang membeli di tempat jualan tersebut?
.....
.....
3. Selain beberapa tempat yang kalian kunjungi tadi, dimana saja biasa terjadi kegiatan jual beli?
.....
.....
4. Sebutkan 1 contoh alur kegiatan ekonomi yang terjadi di sekitar tempat tinggalmu!
.....
.....



✚ Video Animasi Berbasis *Powtoon* (Pertemuan Pertama)



<https://youtu.be/rMB2SteJ2is?si=wRr0kSciTLMcRrH5>



<https://youtu.be/zRw1hR4x1O0?feature=shared>

✚ Video Animasi Berbasis *Powtoon* (Pertemuan Kedua)



<https://youtu.be/vmDTHy35FCI?si=SRSHWsTqDIOJh5wg>

✚ Video Animasi Berbasis *Powtoon* (Pertemuan Ketiga)



<https://youtu.be/3vT8VTMh1M8>



LAMPIRAN IV

ANGKET MINAT BELAJAR

LEMBAR ANGKET PRETEST MINAT BELAJAR SISWA
(Kelas Eksperimen)

A. Identitas Responden

Nama : Resky Karawai L

Kelas : IV

No.absen : 17

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama!
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu!
3. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban lain maupun teman lain dan tidak ada jawaban yang salah.
4. Gunakan skala penilaian berikut:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria			
		SS	S	TS	STS
Perasaan Senang					
1.	Saya mengikuti pembelajaran IPS dengan perasaan senang	✓			
2.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas IPS	✓			
3.	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan IPS	✓			
4.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok			✓	
5.	Saya merasa puas dengan hasil belajar saya dalam mata pelajaran IPS		✓		
Perhatian dalam Belajar					
6.	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi IPS		✓		
7.	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru		✓		
8.	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika ada materi IPS yang kurang saya pahami	✓			

9.	Saya berusaha memahami materi IPS yang disampaikan guru	✓			
Ketertarikan					
10.	Saya merasa tertarik untuk mempelajari lebih dalam materi IPS yang diajarkan		✓		
11.	Tugas yang diberikan oleh guru membuat saya semakin tertarik dengan pelajaran IPS		✓		
12.	Saya antusias mengikuti kegiatan pembelajaran IPS		✓		
13.	Saya merasa pelajaran IPS relevan dengan kehidupan sehari-hari				✓
14.	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pembelajaran ini, karena itu saya belajar dengan sungguh-sungguh		✓		
15.	Saya berusaha memperoleh nilai yang tinggi agar tidak kalah dengan teman yang lain		✓		
Keterlibatan Siswa					
16.	Saya sering terlibat aktif dalam diskusi materi IPS		✓		
17.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas IPS tepat waktu		✓		
18.	Saya sering mengulang pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru di rumah			✓	
19.	Saya sudah belajar IPS sebelum pelajaran dimulai	✓			
20.	Saya sering mengajak teman belajar IPS di rumah				✓

LEMBAR ANGKET POSTTEST MINAT BELAJAR SISWA
(Kelas Eksperimen)

A. Identitas Responden

Nama : Resky Karawai L
 - Kelas : IV
 No.absen : 17

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan seksama!
2. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu!
3. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban lain maupun teman lain dan tidak ada jawaban yang salah.
4. Gunakan skala penilaian berikut:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Kriteria			
		SS	S	TS	STS
Perasaan Senang					
1.	Saya mengikuti pembelajaran IPS dengan perasaan senang	✓			
2.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas IPS	✓			
3.	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan IPS	✓			
4.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok	✓			
5.	Saya merasa puas dengan hasil belajar saya dalam mata pelajaran IPS	✓			
Perhatian dalam Belajar					
6.	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi IPS	✓			
7.	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru		✓		
8.	Saya selalu bertanya kepada guru atau teman jika ada materi IPS yang kurang saya pahami	✓			

9.	Saya berusaha memahami materi IPS yang disampaikan guru	✓			
Ketertarikan					
10.	Saya merasa tertarik untuk mempelajari lebih dalam materi IPS yang diajarkan	✓			
11.	Tugas yang diberikan oleh guru membuat saya semakin tertarik dengan pelajaran IPS	✓			
12.	Saya antusias mengikuti kegiatan pembelajaran IPS	✓			
13.	Saya merasa pelajaran IPS relevan dengan kehidupan sehari-hari	✓			
14.	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pembelajaran ini, karena itu saya belajar dengan sungguh-sungguh	✓			
15.	Saya berusaha memperoleh nilai yang bagus agar tidak kalah dengan teman yang lain.	✓			
Keterlibatan Siswa					
16.	Saya sering terlibat aktif dalam diskusi materi IPS	✓			
17.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas IPS tepat waktu	✓			
18.	Saya sering mengulang pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru di rumah	✓			
19.	Saya sudah belajar IPS sebelum pelajaran dimulai				
20.	Saya sering mengajak teman belajar IPS di rumah	✓			



LEMBAR SOAL PRETEST
(Kelas Eksperimen)

53

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IV / II (Genap)
Materi : Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?
Alokasi Waktu : 30 Menit

Nama Siswa : muh. Syahfil kahsum
No. Absen : 9

Petunjuk Umum

1. Tuliskan terlebih dahulu nama dan nomor urut absen!
2. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum menjawabnya!
3. Jawablah terlebih dahulu soal-soal yang dianggap mudah!
4. Periksa pekerjaan anda sebelum menyerahkan kepada guru!
5. Berdo'a sebelum mengerjakan soal!

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Kebutuhan dasar yang paling penting disebut kebutuhan
 - a. individu
 - ☒ b. primer
 - c. sekunder
 - d. tersier
2. Berikut gambar yang tidak terdapat pada uang rupiah adalah
 - a. rumah adat
 - b. pahlawan nasional
 - ☒ c. penyanyi terkenal
 - d. pemandangan alam Indonesia

3. Langkah pertama yang sebaiknya dilakukan untuk mencapai semua keperluan adalah
- a. membeli semua barang
 - b. membuat daftar kebutuhan
 - b. meminjam uang dari teman
 - ☒ menunggu sampai diskon
4. Uang dianggap lebih praktis dibandingkan sistem barter dalam memenuhi kebutuhan karena
- a. Uang tidak memiliki nilai tukar.
 - b. Uang tidak pernah berubah nilainya.
 - c. Uang hanya dapat digunakan di pasar tradisional.
 - ☒ Uang mempermudah transaksi tanpa perlu kesepakatan langsung.
5. Amatilah gambar berikut!



Ciri kegiatan jual beli pada gambar tersebut adalah

- a. barang bisa ditawar
 - ☒ barang dilengkapi label harga
 - c. pembeli membayar langsung di penjual
 - d. tempat tidak nyaman
6. Keluarga Dita membutuhkan bahan makanan untuk makan malam, tetapi mereka juga ingin membeli TV baru. Tindakan bijak yang dapat dilakukan adalah
- a. membeli bahan makanan untuk makan malam terlebih dahulu
 - b. meminjam uang untuk membeli kedua-duanya
 - ☒ tidak membeli apapun sampai uang cukup
 - d. membeli TV baru terlebih dahulu

7. Siti dan keluarganya tinggal di daerah pegunungan. Kebutuhan hidup yang mungkin mereka penuhi dengan memanfaatkan sumber daya sekitar adalah
- ☒ a. memanfaatkan hasil kebun untuk makan
 - b. menjual kayu bakar dari hutan
 - c. membeli sayur di pasar kota
 - d. pergi mencari ikan di laut
8. Doni mendapatkan uang dari hadiah lomba. Ia ingin membeli mainan, tetapi sepatu sekolahnya rusak. Keputusan yang paling tepat diambil oleh Doni adalah
- a. menggunakan uangnya untuk membeli mainan
 - b. menabung uangnya untuk membeli barang lain nanti
 - ☒ c. membeli sepatu baru untuk memenuhi kebutuhan sekolah
 - d. meminjam sepatu dari teman dan membeli mainan
9. Pak Anton adalah seorang petani yang menanam padi. Setelah panen, ia menjual hasil panennya ke pedagang di pasar. Peran pak Anton dalam alur kegiatan ekonomi adalah
- ☒ a. sebagai distributor yang mendistribusikan barang
 - b. sebagai konsumen yang menggunakan barang
 - c. sebagai produsen yang menghasilkan barang
 - d. sebagai pembeli yang mencari barang
10. Ibu Rina membeli sayu-mayur dari pasar yang berasal dari petani lokal. Hubungan ekonomi yang terjadi antara petani dan Ibu Rina adalah
- a. Petani dan Ibu Rina sama-sama konsumen
 - b. Tidak ada hubungan ekonomi anantara keduanya
 - c. Petani bertindak sebagai produsen, sedangkan Ibu Rina sebagai konsumen
 - ☒ d. Ibu Rina bertindak sebagai produsen, sedangkan petani sebagai konsumen

B. Jawablah perntanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Perhatikan daftar kebutuhan berikut ini: makanan, handphone, pakaian, dan sepeda motor. Berdasarkan daftar kebutuhan tersebut, kelompokkan mana yang termasuk kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Jelaskan alasanmu!

2. Kamu ingin membeli makanan dan mainan. Namun uangnya hanya cukup untuk satu barang saja. Menurutmu, barang mana yang sebaiknya dibeli terlebih dahulu? Jelaskan alasanmu!
3. Mengapa uang lebih efisien digunakan sebagai alat tukar dibandingkan barter? Jelaskan dengan contoh!
4. Bayangkan kamu melihat seorang nelayan menangkap ikan, lalu menjualnya di pasar. Termasuk kegiatan ekonomi apa saja yang kamu lihat? Jelaskan!
5. Menurutmu, siapa yang memiliki peran penting dalam kegiatan ekonomi: petani, pedagang, atau pembeli? Jelaskan alasanmu!

😊 SELAMAT BEKERJA 😊

1. kebutuhan primer: makanan dan pakaian.
2. kebutuhan sekunder: handphone
3. kebutuhan tersier.
2. Saya akan membeli makanan terlebih dahulu karena makanan adalah pokok kebutuhan pokok untuk bertahan hidup.
3. uang lebih efisien karena memiliki nilai yang pasti, gampang dibawa, dan bisa di pakai untuk membeli barang apa saja.
4. nelayan menangkap ikan adalah produksi. Saat menjual di pasar, itu kegiatan distribusi. ketika ikan dibeli dan di masak, itu termasuk kegiatan konsumsi.
5. Petani, Pedagang, dan Pembeli memiliki peran penting. Petani Penghasil barang, Pedagang menyalurkan, dan Pembeli mengonsumsi.

LEMBAR SOAL POSTTEST
(Kelas Eksperimen)

97

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV / II (Genap)

Materi : Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?

Alokasi Waktu : 30 Menit

Nama Siswa : *muhammad Syahril Kalsum*

No. Absen : 9

Petunjuk Umum

1. Tuliskan terlebih dahulu nama dan nomor urut absen!
2. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum menjawabnya!
3. Jawablah terlebih dahulu soal-soal yang dianggap mudah!
4. Periksa pekerjaan anda sebelum menyerahkan kepada guru!
5. Berdo'a sebelum mengerjakan soal!

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Kebutuhan dasar yang paling penting disebut kebutuhan
 - a. individu
 - ☒ b. primer
 - c. sekunder
 - d. tersier
2. Berikut gambar yang tidak terdapat pada uang rupiah adalah
 - a. rumah adat
 - b. pahlawan nasional
 - ☒ c. penyanyi terkenal
 - d. pemandangan alam Indonesia

3. Langkah pertama yang sebaiknya dilakukan untuk mencapai semua keperluan adalah
- a. membeli semua barang
 - ☒ b. membuat daftar kebutuhan
 - b. meminjam uang dari teman
 - c. menunggu sampai diskon
4. Uang dianggap lebih praktis dibandingkan sistem barter dalam memenuhi kebutuhan karena
- a. Uang tidak memiliki nilai tukar.
 - ☒ b. Uang tidak pernah berubah nilainya.
 - c. Uang hanya dapat digunakan di pasar tradisional.
 - ☒ d. Uang mempermudah transaksi tanpa perlu kesepakatan langsung.
5. Amatilah gambar berikut!



Ciri kegiatan jual beli pada gambar tersebut adalah

- a. barang bisa ditawar
 - ☒ b. barang dilengkapi label harga
 - c. pembeli membayar langsung di penjual
 - d. tempat tidak nyaman
6. Keluarga Dita membutuhkan bahan makanan untuk makan malam, tetapi mereka juga ingin membeli TV baru. Tindakan bijak yang dapat dilakukan adalah
- ☒ a. membeli bahan makanan untuk makan malam terlebih dahulu
 - b. meminjam uang untuk membeli kedua-duanya
 - c. tidak membeli apapun sampai uang cukup
 - d. membeli TV baru terlebih dahulu

7. Siti dan keluarganya tinggal di daerah pegunungan. Kebutuhan hidup yang mungkin mereka penuhi dengan memanfaatkan sumber daya sekitar adalah
- ☒ a. memanfaatkan hasil kebun untuk makan
 - b. menjual kayu bakar dari hutan
 - c. membeli sayur di pasar kota
 - d. pergi mencari ikan di laut
8. Doni mendapatkan uang dari hadiah lomba. Ia ingin membeli mainan, tetapi sepatu sekolahnya rusak. Keputusan yang paling tepat diambil oleh Doni adalah
- a. menggunakan uangnya untuk membeli mainan
 - b. menabung uangnya untuk membeli barang lain nanti
 - ☒ c. membeli sepatu baru untuk memenuhi kebutuhan sekolah
 - d. meminjam sepatu dari teman dan membeli mainan
9. Pak Anton adalah seorang petani yang menanam padi. Setelah panen, ia menjual hasil panennya ke pedagang di pasar. Peran pak Anton dalam alur kegiatan ekonomi adalah
- ☒ a. sebagai distributor yang mendistribusikan barang
 - b. sebagai konsumen yang menggunakan barang
 - c. sebagai produsen yang menghasilkan barang
 - d. sebagai pembeli yang mencari barang
10. Ibu Rina membeli sayu-mayur dari pasar yang berasal dari petani lokal. Hubungan ekonomi yang terjadi antara petani dan Ibu Rina adalah
- a. Petani dan Ibu Rina sama-sama konsumen
 - b. Tidak ada hubungan ekonomi antara keduanya
 - ☒ c. Petani bertindak sebagai produsen, sedangkan Ibu Rina sebagai konsumen
 - d. Ibu Rina bertindak sebagai produsen, sedangkan petani sebagai konsumen

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Perhatikan daftar kebutuhan berikut ini: makanan, handphone, pakaian, dan sepeda motor. Berdasarkan daftar kebutuhan tersebut, kelompokkan mana yang termasuk kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Jelaskan alasanmu!

2. Kamu ingin membeli makanan dan mainan. Namun uangnya hanya cukup untuk satu barang saja. Menurutmu, barang mana yang sebaiknya dibeli terlebih dahulu? Jelaskan alasanmu!
3. Mengapa uang lebih efisien digunakan sebagai alat tukar dibandingkan barter? Jelaskan dengan contoh!
4. Bayangkan kamu melihat seorang nelayan menangkap ikan, lalu menjualnya di pasar. Termasuk kegiatan ekonomi apa saja yang kamu lihat? Jelaskan!
5. Menurutmu, siapa yang memiliki peran penting dalam kegiatan ekonomi: petani, pedagang, atau pembeli? Jelaskan alasanmu!

😊 SELAMAT BEKERJA 😊

1. kebutuhan Primer: makanan dan pakaian karena dibutuhkan untuk bertahan hidup
 - kebutuhan Sekunder: handphone karena di gunakan untuk berkomunikasi
 - kebutuhan Tersier: sepeda motor karena dibutuhkan karena di butuhkan untuk kemewahan / kenyamanan tambahan
2. saya akan membelikan makanan terlebih dahulu karena makanan adalah kebutuhan pokok saya untuk bisa bertahan hidup sedangkan mainan bisa saya beli nanti saat uangnya saya cukup.
3. uang lebih efisien karena gampang dibawa kemana-mana, nilainya pasti, dan bisa di gunakan untuk ~~ada~~ membeli barang apa saja.
 contoh: kita membeli kerupuk. Pengan uang, kita bisa langsung membayar. Tapi dengan barter, kita harus mencari penjual kerupuknya dengan barang yang kita punya.
4. nelayan menangkap ikan di laut itu kegiatan Produksi; karena menghasilkan ikan.
 kemudian ikan dijual di pasar jadi itu kegiatan distribusi
 karena menjualkan ikan ke konsumen. waktu ikan dibeli dan di masak, itu adalah konsumsi.
5. semua memiliki Peran Penting. Petani menghasilkan barang, Pedagang menyalurkan, dan pembeli konsumsi. Tanpa salah satu pihak, kegiatan ekonomi tidak akan berjalan lancar. maka semuanya saling membutuhkan



**REKAP NILAI KUESIONER MINAT BELAJAR DAN
HASIL BELAJAR SISWA
(KELAS KONTROL)**

No.	Nama Siswa	Pretest Minat Belajar	Posttes Minat Belajar	Pretest Hasil Belajar	Posttest Hasil Belajar
1	Aisyah Firman	63	75	60	87
2	Akilah Putri	60	79	37	70
3	Alfar	68	71	40	67
4	Aliya Jannatu Zaukiya	70	83	57	80
5	Arsyfa Salsabila Ramadhani	56	80	60	87
6	Ayadi Ahwaz	61	64	47	80
7	Azzahra	56	71	30	70
8	Fajrin	61	68	43	77
9	Faried Wajdy	45	61	33	57
10	Haerul Anwar	73	79	30	47
11	Ihsan	61	68	43	70
12	Mitha Annisa Putri	60	79	33	47
13	Muh. Arsyil	51	60	37	70
14	Namira	55	65	37	47
15	Nur Hasanah	58	84	27	57
16	Nur Hikma	55	75	47	70
17	Inur Indah Putri	59	80	37	50
18	Nurul Juwita	59	86	57	70
19	Rendi M	60	71	50	67
20	Rendi T	59	70	47	57
21	Reza Wijaya	55	75	40	67
22	Silpayanti	65	81	40	77
23	Sitti Aisyah	69	80	37	77
24	Yayu	54	83	37	50

**REKAP NILAI KUESIONER MINAT BELAJAR DAN
HASIL BELAJAR SISWA
(KELAS EKSPERIMEN)**

No.	Nama Siswa	<i>Pretest</i> Minat Belajar	<i>Posttes</i> Minat Belajar	<i>Pretest</i> Hasil Belajar	<i>Posttest</i> Hasil Belajar
1	Ahmad	64	78	63	87
2	Fhatur Budianto	50	76	53	80
3	Hajra Ansan	46	78	40	77
4	Hapipah	65	78	37	67
5	Madinah	65	88	53	87
6	Malik	56	84	37	87
7	Muh Fauzan	46	79	40	90
8	Muh. Algazali	58	76	30	77
9	Muh. Syahril Kahsum	58	75	53	97
10	Muhammad Aliyan Al Ghazali	69	88	60	90
11	Muhammad Fahri Al-Hafidz	58	91	37	80
12	Muhammad Zeyn	65	84	47	97
13	Nabila	55	79	43	77
14	Nabila Arsanti	64	91	50	77
15	Nurhafizatul Nisya	56	89	50	97
16	Nurul Alifa	65	90	37	67
17	Resky Karawai. L	75	96	67	97
18	Rian	59	86	50	90
19	Sakri	56	81	47	90
20	Sapar	68	84	47	87
21	Saprina	65	90	37	77
22	Syabil	56	76	40	70
23	Syawal AR	58	94	30	77
24	Uswatul Hasanah	61	81	30	90
25	Muh. Akmal	66	88	47	80

LAMPIRAN VII

SURAT IZIN PENELITIAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 0336/A.2-III/1446/2025
Lamp. : -
Hal : Pengantar Izin Penelitian

13 Sya'ban 1446 H.
12 Februari 2025 M.

Kepada Yth,
Ketua LP3M Universitas Muhammadiyah Makassar
di -
Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar

Nama : Mutmainnah
NIM : 105061102223
Program Studi : S2 Pendidikan Dasar

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning
Berbantuan Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap
Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I
Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros

Sehubungan hal tersebut di atas, kami mohon kepada Bapak kiranya
mahasiswa tersebut dapat dibuatkan surat izin penelitian.

Demikian permohonan kami atas perhatian dan bantuannya diucapkan
terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

W. Direktur
Asisten Direktur 1
Dr. Sukmawati, M.Pd.
NIM: 1430 835



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 8669771 Fax. (0411) 3843388 Makassar 90231 E-mail: apkhamsi@umhikp.com

Nomor : 1591/05/C.4-VIII/II/1446/2025

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sul-Sel

Makassar

15 Sya'han 1446 H.

14 Februari 2025 M.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Surat dari Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 0336/A.2-II/II/1446/2025 tanggal 12 Februari 2025 Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MUTMAJINNAH

No. Stambuk : 105061102223

Fakultas : Pascasarjana

Jurusan : S2 Pendidikan Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa S2

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Tesis dengan judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV GUGUS I KECAMATAN TOMPOBULU KABUPATEN MAROS

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 17 Februari 2025 s/d 17 April 2025

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumallahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua-TPSM,


Dr. Muh. Arif Muhsin., M.Pd
NPM 4127761



PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Asoka No. 1 Telp. (0411)373884 Kabupaten Maros
 email : admin@dpmptsp.maroskab.go.id Website : www.dpmptsp.maroskab.go.id

IZIN PENELITIAN

Nomor: 109/III/IP/DPMPTSP/2025

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros Nomor : 109/III/REK-IP/DPMPTSP/2025

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama : MUTMAINNAH
 Nomor Pokok : 105061102223
 Tempat/Tgl.Lahir : ITTERUNG / 12 November 1991
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : MAHASISWA
 Alamat : DESA MATUJU KEC. AWANGPONE KAB. BONE
 Tempat Meneliti : KEC. TOMPOBULU

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Tesis dengan Judul :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV GUGUS I KEC. TOMPOBULU KAB. MAROS"

Lamanya Penelitian : 17 Maret 2025 s/d 17 Mei 2025

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Maros, 13 Maret 2025

KEPALA DINAS,



NURYADI, S. Sos., M. A. P

Pangkat : Pembina Tk. I

Nip : 19741005 199803 1 010

Tembusan Kepada Yth.:

1. KAPRODI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR UNISMUH MAKASSAR
2. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
UPTD SDN 242 INPRES DAMMA

Desa Tombolo, Desa Tompobulu, Kec. Tompobulu, Kab. Maros, Kode Pos: 90565
 Email : sdn242inpresdamma@yahoo.co.id Website : uptd-sdn242inpresdamma.sch.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ /SDN.242/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SDN 242 Inpres Damma Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros, menerangkan bahwa:

Nama : Hj. Subaeda Sawi, S.Pd.
 NIP : 19680112 199106 2 001
 Jabatan : Kepala UPTD SDN 242 Inpres Damma

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bernama:

Nama : Mutmainnah
 NIM : 105061102223
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Prodi : Pendidikan Dasar

Telah selesai melaksanakan penelitian di UPTD SDN 242 Inpres Damma dari tanggal 17 Maret sampai dengan 22 Maret 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasiss *Powerpoint* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus I Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros" di UPTD SDN 242 Inpres Damma Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tompobulu, 22 Maret 2025

Kepala UPTD SDN 242 Inpres Damma



Hj. SUBAEDA SAWI, S.Pd.
 NIP. 19680112 199106 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
UPTD SDN 130 INPRES GANTARANG

Alamat: Dusun Darma Desa Bontomatinggi Kec. Tompobulu Kab. Maros

E-mail: bill@physics.syr.edu

Website: <http://www.3dway.org/wordpress/wp/index.php>



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ /SDN.130/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SDN 130 Inpres Gantarang Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros, menerangkan bahwa:

Nama : Mutmainnah, S.Pd., Gr
NIP : 19911112 201903 2 007
Jabatan : Kepala UPTD SDN 130 Jepres Gantarang

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang bernama:

Nama : Mutmainnah
NIM : 105061102223
Jenis Kelamin : Perempuan
Prodi : Pendidikan Dasar

Telah selesai melaksanakan penelitian di UPTD SDN 130 Inpres Gantarang dari tanggal 14 April sampai dengan 19 April 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Berbasis *Pawtuan* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Gugus 1 Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros" di UPTD SDN 130 Inpres Gantarang Kecamatan Tompobulu Kabupaten Maros.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Feenopulu, 19 April 2025

Kecamatan LPTD SDN 130 Inpres Gantarang

DR. MAINNAH, S.Pd., Gr.
NIP. 19911112 201903 2 007



LAMPIRAN VIII

DOKUMENTASI KELAS KONTROL

DOKUMENTASI KELAS KONTROL



Pengisian Angket Minat Belajar Kelas Kontrol



Pengerjaan Soal Pretest Kelas Kontrol

Pertemuan Pertama Kelas Kontrol



Menyimak Video Pembelajaran



Memberikan Penjelasan Terkait Materi Pembelajaran

Pertemuan Pertama Kelas Kontrol



Melakukan Diskusi Kelompok



Melakukan Diskusi Kelompok

Pertemuan Pertama Kelas Kontrol



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok



Melakukan Penarikan Kesimpulan Hasil Diskusi Kelompok

Pertemuan Kedua Kelas Kontrol



Menyimak Video Pembelajaran



Memberikan Penjelasan Terkait Materi Pembelajaran

Pertemuan Kedua Kelas Kontrol



Melakukan Diskusi Kelompok



Melakukan Diskusi Kelompok

Pertemuan Kedua Kelas Kontrol



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok



Melakukan Penarikan Kesimpulan Hasil Diskusi Kelompok

Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol



Menyimak Video Pembelajaran



Memberikan Penjelasan Terkait Materi Pembelajaran

Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol



Melakukan Diskusi Kelompok



Melakukan Presentasi Hasil Diskusi Kelompok

Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol



Melakukan Presentasi Hasil Diskusi Kelompok



Melakukan Penarikan Kesimpulan Hasil Diskusi Kelompok

Dokumentasi Posttest Kelas Kontrol



Pengisian Angket Minat Belajar Kelas Kontrol



Pengerjaan Soal Posttest Kelas Kontrol



LAMPIRAN IX

DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN

Dokumentasi Kelas Eksperimen



Pengisian Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen



Pengerjaan Soal Pretest Kelas Eksperimen

Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen



Menyimak Video Animasi Berbasis Powtoon (Stimulus)



Melakukan Identifikasi Masalah dari Video yang Telah Disimak

★ Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen ★



Melakukan Pengumpulan Data Melalui Wawancara Antar Anggota Kelompok



Melakukan Pengumpulan Data Melalui Wawancara Antar Anggota Kelompok

★ Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen ★



Melakukan Diskusi Pengolahan Data Hasil Wawancara
Antar Anggota Kelompok



Melakukan Diskusi Pengolahan Data Hasil Wawancara
Antar Anggota Kelompok

Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok

Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen



Melakukan Penarikan Kesimpulan Hasil Diskusi Kelompok



Memberikan Penguatan Materi Melalui Video Animasi Berbasis Powtoon

Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen



Menyimak Video Animasi Berbasis Powtoon (Stimulus)



Melakukan Identifikasi Masalah dari Video yang Telah Disimak

Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen



Melakukan Pengumpulan Data Melalui Wawancara dengan Pemilik Kantin



Melakukan Pengumpulan Data Melalui Wawancara dengan Pemilik Kantin

Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen



Melakukan Diskusi Pengolahan Data Hasil Wawancara dengan Pemilik Kantin



Melakukan Diskusi Pengolahan Data Hasil Wawancara dengan Pemilik Kantin

Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok

Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen



Melakukan Penarikan Kesimpulan Hasil Diskusi Kelompok



Memberikan Penguatan Materi Melalui Video Animasi Berbasis Powtoon

Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen



Menyimak Video Animasi Berbasis Powtoon (Stimulus)



Melakukan Identifikasi Masalah dari Video yang Telah Disimak

Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen



Melakukan Pengumpulan Data Melalui Observasi di Tempat Jual Beli



Melakukan Pengumpulan Data Melalui Observasi di Tempat Jual Beli

Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen



Melakukan Diskusi Pengolahan Data Hasil Hasil
Observasi di Tempat Jual Beli



Melakukan Diskusi Pengolahan Data Hasil Observasi di
Tempat Jual Beli

Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok



Melakukan Persentasi Hasil Diskusi Kelompok

Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen



Melakukan Penarikan Kesimpulan Hasil Diskusi Kelompok



Memberikan Penguatan Materi Melalui Video Animasi Berbasis Powtoon

Dokumentasi Posttest Kelas Eksperimen



Pengisian Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen



Pengerjaan Soal Posttest Kelas Eksperimen



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Telp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Mutmainnah

Nim : 105061102223

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10%	10 %
2	Bab 2	25%	25 %
3	Bab 3	15%	15 %
4	Bab 4	10%	10 %
5	Bab 5	5%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 18 Juli 2025

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursyah, S. Hum, M.I.P.
NBNI: 964 591

Bab I Mutmainnah

105061102223

by Tahap Tutup



Submission date: 18-jul-2025 10:13AM (UTC+0700)

Submission ID: 2716648096

File name: BAB_I_MUTMAINNAH.docx (46.82K)

Word count: 2231

Character count: 14734

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

7%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

3%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Ghea Sefriza Pratiwi, Amrul Bahar, Rina Elvia. "PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK TALK WRITE (TTW) DAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR KIMIA SISWA", Alotrop, 2019
Publication 1%
- 2 Yesi Budiarti. "PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE GROUP INVESTIGATION (GI) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU SMP MUHAMMADIYAH 1 METRO", PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2019
Publication 1%
- 3 Submitted to Pasundan University
Student Paper 1%
- 4 etheses.uingusdur.ac.id
Internet Source 1%
- 5 media.neliti.com
Internet Source 1%
- 6 Elsa Mansyur. "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA", Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences, 2023 1%

7	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	1 %
8	antologi.upi.edu Internet Source	1 %
9	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	1 %
10	ijoehm.rcipublisher.org Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
13	duniapendidikan.putrautama.id Internet Source	1 %
14	raypratama.blogspot.com Internet Source	1 %
15	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1 %
16	steemit.com Internet Source	1 %
17	www.kompasiana.com Internet Source	1 %
18	www.mitrariset.com Internet Source	1 %

Exclude quotes ☐Exclude matches ☐ 1%Exclude bibliography ☐

Bab II Mutmainnah

105061102223

by Tahap Tutup



Submission date: 18-Jul-2025 10:14AM (UTC+0700)

Submission ID: 2716648549

File name: BAB_II_MUTMAINNAH.docx (94.67K)

Word count: 5595

Character count: 38000

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

19%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

1

www.scilit.net

Internet Source

3%

2

eprints.uny.ac.id

Internet Source

2%

3

eprints.unpak.ac.id

Internet Source

2%

4

etheses.iainponorogo.ac.id

Internet Source

2%

5

123dok.com

Internet Source

2%

6

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

2%

7

guruajar.com

Internet Source

1%

8

repository.lainkudus.ac.id

Internet Source

1%

9

aarizky.com

Internet Source

1%

10

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

1%

11

ejournal.cvrobema.com

Internet Source

1%

repository.unpas.ac.id

12	Internet Source	1 %
13	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.stkippacitan.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
17	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1 %
18	www.researchgate.net Internet Source	1 %
19	conference.umk.ac.id Internet Source	1 %
20	journal.unimma.ac.id Internet Source	1 %



Exclude quotes ☐

Exclude bibliography ☐

Exclude matches ☐ < 1%

Bab III Mutmainnah

105061102223

by Tahap Tutup



Submission date: 18-jul-2025 10:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 2716649508

File name: BAB_III_MUTMAINNAH.docx (54,73K)

Word count: 2098

Character count: 13622

ORIGINALITY REPORT

15% SIMILARITY INDEX
14% INTERNET SOURCES
12% PUBLICATIONS
6% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 repository.uhn.ac.id
Internet Source 1%
- 2 eprints.hamzanwadi.ac.id
Internet Source 1%
- 3 repository.bungabangsacirebon.ac.id
Internet Source 1%
- 4 eprints.unm.ac.id
Internet Source 1%
- 5 a-research.upi.edu
Internet Source 1%
- 6 Ummu Ahya Giyanti, Jihan Aprilia,
"PENGARUH KOMUNIKASI PERSUASIF
USTADZAH FATIMAH TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MEMBACA AL-QURAN PARA JEMAAH
MAJELIS TAKLIM KUKUH FARHANAH", Jurnal
Da'wah: Risalah Merintis, Da'wah
Melanjutkan, 2025
Publication 1%
- 7 Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia
Student Paper 1%
- 8 afidburhanuddin.wordpress.com
Internet Source 1%
- 9 www.coursehero.com
Internet Source 1%

10	mafiadoc.com Internet Source	1 %
11	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
12	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	1 %
13	id.scribd.com Internet Source	1 %
14	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1 %
15	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1 %
16	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	1 %
17	www.powtoon.com Internet Source	1 %
18	123dok.com Internet Source	1 %
19	Sisilia Marselina Taihutti, La Moma, Magy Gaspersz. "THE DIFFERENCE OF STUDENT LEARNING OUTCOMES TAUGHT BY GEOGEBRA SOFTWARE ASSISSTED DISCOVERY LEARNING MODEL AND PROBLEM SOLVING LEARNING MODEL ON TRANSFORMATION GEOMETRY", Jurnal Pendidikan Matematika (Jupitek), 2021 Publication	1 %
20	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1 %

repositori.uin-alauddin.ac.id

21

Internet Source

1%

22

www.scilit.net
Internet Source

1%

Exclude quotes: ☐ OnExclude matches: ☐ 1%Exclude bibliography: ☐ On

Bab IV Mutmainnah

105061102223

by Tahap Tutup



Submission date: 18-jul-2025 10:16AM (UTC+0700)

Submission ID: 2716649850

File name: BAB_IV_MUTMAINNAH.docx (182.5K)

Word count: 4105

Character count: 26485

Bab IV Mutmainnah 105061102223

ORIGINALITY REPORT

10 %	13 %	10 %	6 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	adoc.pub Internet Source	1 %
2	journal.umtas.ac.id Internet Source	1 %
3	eprints.upj.ac.id Internet Source	1 %
4	journal.stkip singkawang.ac.id Internet Source	1 %
5	ejournal.warmadewa.ac.id Internet Source	1 %
6	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %
7	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
8	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
9	es.scribd.com Internet Source	1 %
10	repository.ub.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	1 %

12	openjournal.wdh.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1 %
14	Submitted to Asia e University Student Paper	1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
16	disdikpora.baliprov.go.id Internet Source	1 %
17	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes ☐

Exclude bibliography ☐



Bab V Mutmainnah

105061102223

by Tahap Tutup



Submission date: 18-jul-2025 10:17AM (UTC+0700)

Submission ID: 2716650341

File name: BAB_V_MUTMAINNAH.docx (29.83K)

Word count: 303

Character count: 1932

Bab V Mutmainnah 105061102223

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

1

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

5%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

On



JOURNAL OF EDUCATIONAL SCIENCES



FKIP University of Riau Publisher

Jl. Hr. Soebrantas, KM. 12.5, Pekanbaru 28293 Indonesia

<https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES>

email: jes@staff.unri.ac.id

P-ISSN: 2581-1657, E-ISSN: 2581-2203



Pekanbaru, 10 June 2025

Ref. No. : 100597/JES/FKIP/2025
Subject : Letter of Acceptance

To : **Mutmainnah, Suardi, Kaharuddin**
Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar,
Indonesia

Dear Authors,

Journal of Educational Sciences has decided to accept your manuscript entitled "The Effectiveness of the Discovery Learning Model Assisted by Powtoon Animated Video Media on Elementary School Students' Interest and Learning Outcomes in Social Studies" for publication in Vol. 9. No. 4. July 2025.

Please have a note that the Authors should **inspect the JES's Author Account (Log in – View – Notification box)** about **one month before publication date**. The Authors should revise the manuscript referring to the reviewer's comment. Authors should submit the final revised version of the article before limit date mentioned in the notification box of Author's account later on (approximately four weeks before publication date), otherwise, we assume that the authors withdraw the manuscript from JES Publication, and cannot be published anymore.

Thank you.

Sincerely,

Editor in Chief
Journal of Educational Sciences



Check the LoA



Prof. Nur Islami, Ph.D
NIP. 197403221999031002

Indexed by





Journal of Educational Sciences

Journal homepage: <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES>



P-ISSN
2581-1657

E-ISSN
2581-2203

The Effectiveness of the Discovery Learning Model Assisted by Powtoon Animated Video Media on Elementary School Students' Interest and Learning Outcomes in Social Studies

Mutmainnah¹, Suardi^{*2}, Kaharuddin³

^{1,2}Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, 90221, Indonesia

³Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, 90221, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19 May 2025

Revised: 10 June 2025

Accepted: 11 June 2025

Published online: 05 July 2025

Keywords:

Discovery Learning, Powtoon Animated Videos, Learning Interest, Learning Outcomes, Social Studies

* Corresponding author:

E-mail: suardi@unismuh.ac.id

Article Doi:

<https://doi.org/10.31258/jes.9.4.p.2366-2378>

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the Discovery Learning model assisted by Powtoon animated video media on students' interest and learning outcomes in Social Studies at the elementary school level. A quasi-experimental design with a nonequivalent control group format was employed. The sample consisted of two classes: an experimental group that received instruction using the Discovery Learning model supported by Powtoon animated videos, and a control group that received conventional instruction. Data collection instruments included a learning interest questionnaire and a learning outcomes test, both validated through tests of validity and reliability. Descriptive statistical analysis was used to interpret the data. The results indicated a significant increase in both learning interest and learning outcomes in the experimental group compared to the control group. The integration of the Discovery Learning model with Powtoon animated media proved effective in fostering interactive, motivating, and conceptually enriching learning experiences. These findings suggest that combining a constructivist approach with visual digital media offers an innovative solution for enhancing the quality of Social Studies education in elementary schools.

1. Introduction

Education in the 21st century has undergone significant transformations, particularly in the integration of technology to enhance pedagogical practices. Digital learning media have emerged as essential tools for improving student engagement, motivation, and academic achievement (Hansen et al., 2024; Klefodimos, 2024). The incorporation of information and communication technology (ICT) in classrooms has redefined instructional strategies, offering educators innovative methods to foster active and independent learning (Hikmawati et al., 2021; Mulbar & Hasanah, 2021). In this context, the Indonesian education system has increasingly emphasized student-centered approaches to develop

higher-order thinking skills and deepen conceptual understanding (Muchlis et al., 2021; Suwandi et al., 2024).

One of the student-centered pedagogical models gaining prominence is Discovery Learning. This approach empowers students to construct their own knowledge through inquiry, problem-solving, and exploration, thereby fostering cognitive autonomy and critical reasoning skills (Susanti et al., 2022; Triwahyuningtyas & Prastiti, 2021). Empirical evidence supports its effectiveness in enhancing students' comprehension, retention, and emotional engagement across various subject areas (Hariyanto et al., 2023; Maifi & Ahmad, 2021; Syawaludin et al., 2022). Furthermore, digital innovations such as animation-based platforms have magnified the impact of Discovery Learning by presenting visually rich content that adheres to multimedia learning principles (Moe-Byrne et al., 2022; Muktiarni et al., 2023).

Despite these advances, several challenges persist in the practical implementation of innovative instructional models such as Discovery Learning. Teachers frequently struggle to develop engaging, contextually appropriate, and interactive instructional materials that can be smoothly integrated into their teaching practices (Gunawan et al., 2021; Ratumbuysang et al., 2021). Additionally, elementary students especially those in rural or under-resourced settings often exhibit low engagement and motivation due to conventional and monotonous teaching methods (Begeny et al., 2023; Utaminingsih, 2021). These obstacles hinder the realization of meaningful learning, particularly in social studies, where abstract thinking and contextual understanding are critical.

To overcome these limitations, increasing attention has been given to the use of animated video-based media. Tools such as Powtoon have gained popularity for their user-friendly interface and capacity to produce visually compelling content that maintains student interest (Chikeme et al., 2024; Subagis, 2021). The integration of Discovery Learning with animated video media presents a promising pedagogical strategy for promoting active learning, enhancing conceptual understanding, and stimulating students' intrinsic motivation (Li & Zhou, 2021; Van Hell et al., 2021).

Recent studies have confirmed the educational benefits of animated media in enhancing learning experiences. Animation facilitates dual coding, reduces cognitive load, and accommodates diverse learning preferences, thereby supporting retention and comprehension (Moe-Byrne et al., 2022; Muktiarni et al., 2023). When combined with structured inquiry approaches such as Discovery Learning, animated media can aid exploratory learning by visually simplifying complex concepts (Akihary et al., 2023; Nusantara et al., 2021). This integration promotes knowledge construction and leads to more meaningful learning outcomes (Thomas & Liu-Thompkins, 2024; Tusa'Diah & Asmar, 2021).

Moreover, the use of animated videos has been associated with heightened student motivation and self-efficacy. Engaging multimedia content has been shown to spark curiosity, increase time-on-task, and sustain attention throughout the learning process (Aldalur & Perez, 2023; Barghazan et al., 2023; Huynh et al., 2024). In

social studies where historical and cultural contexts demand imaginative and narrative comprehension animation can enhance relevance and facilitate deeper understanding (Manurung & Pappachan, 2025; Sulisty & Dwidayati, 2021). This supports the development of both cognitive and affective domains, as emphasized in educational curricula.

Learning motivation is consistently linked to academic achievement, with numerous studies confirming that students with higher interest levels tend to perform better across disciplines (Liu, 2024; Renzetti et al., 2021; Usman et al., 2022). Animated instructional media significantly influence students' enthusiasm and attitudes toward learning, making them valuable assets for curriculum implementation (Muktiarni et al., 2023; Subagis, 2021). Consequently, integrating engaging media within structured pedagogical models can enrich the learning environment and cultivate lifelong learning habits (Gunawan et al., 2021; Wahyuni et al., 2022).

While the advantages of both Discovery Learning and animated media are well documented, there remains a scarcity of empirical studies that explore their combined application in elementary school contexts, particularly within Indonesia. Much of the existing research investigates either Discovery Learning or multimedia tools in isolation (Ahmad et al., 2021; Mulbar & Hasanah, 2021), with limited attention to their synergistic potential within a structured experimental framework (Hikmawati et al., 2021; Suwandi et al., 2024).

Additionally, studies focusing on affective outcomes such as interest and motivation are relatively limited compared to those emphasizing cognitive performance (Muchlis et al., 2021; Syawaludin et al., 2022). This imbalance restricts comprehensive understanding of how such interventions influence overall learning experiences. Furthermore, inconsistencies in the pedagogical design, curriculum alignment, and empirical validation of animated instructional media persist across studies (Chikeme et al., 2024; Hansen et al., 2024). These issues underscore the need for rigorously designed research that simultaneously addresses instructional quality and multidimensional learning outcomes.

This study aims to evaluate the effectiveness of the Discovery Learning model enhanced with Powtoon-based animated video media in improving elementary students' interest and learning outcomes in social studies. The novelty of this research lies in its dual focus on cognitive and affective learning domains within the Indonesian elementary education context, where such integrative pedagogical innovations are still underexplored. The study is limited to Grade IV students within a specific educational cluster and adopts a quasi-experimental design to ensure internal validity and contextual relevance. By addressing existing gaps and leveraging modern instructional technologies, this study seeks to contribute meaningful insights to the field of technology-integrated pedagogy.

2. Methodology

This study adopted a quasi-experimental research design using a non-equivalent control group with a pretest-posttest format. Such a design is commonly employed in educational research to evaluate intervention effects within naturally occurring classroom contexts where random assignment is not feasible (Barghazan et al., 2023; Chikeme et al., 2024). It was deemed appropriate for this study due to its ability to account for initial group differences through pretesting and statistical controls (Renzetti et al., 2021; Van Hell et al., 2021).

The intervention centered on the Discovery Learning model, which, when combined with animation-based digital media, has demonstrated potential for enhancing student engagement and conceptual understanding (Hikmawati et al., 2021; Triwahyuningtyas & Prastiti, 2021). In this study, the experimental group received instruction based on the Discovery Learning model enhanced by Powtoon animated videos, while the control group received conventional instruction. The instructional design adhered to the six syntactic phases of Discovery Learning: stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, and generalization (Muchlis et al., 2021; Susanti et al., 2022; Wahyuni et al., 2022).

Participants were selected through purposive sampling and consisted of Grade IV students from two comparable elementary schools within a single educational cluster. To assess the impact of the intervention, both groups completed pretests and posttests measuring interest in learning and academic achievement in social studies. All instruments underwent validity and reliability testing in accordance with best practices in educational measurement (Gunawan et al., 2021; Utaminingsih, 2021).

The instructional media Powtoon-based animations were developed in accordance with multimedia learning theory, emphasizing principles such as dual-channel processing and spatial/temporal contiguity to minimize cognitive load and enhance knowledge retention (Hansen et al., 2024; Klefodimos, 2024; Moe-Byrne et al., 2022). These principles have been empirically validated in a range of educational contexts (Muktiarni et al., 2023; Ratumbusang et al., 2021).

Data collection instruments comprised a Likert-type learning interest questionnaire and standardized achievement tests, both targeting the cognitive and affective domains addressed by the instructional intervention. The questionnaire's construct validity had been established in previous studies using similar contexts (Nusantari et al., 2021; Sulistyo & Dwidayati, 2021; Tusa'Diah & Asmar, 2021).

Data analysis included both descriptive and inferential statistics. Descriptive statistics summarized central tendency and dispersion measures (mean, standard deviation, variance), while inferential analysis employed analysis of covariance (ANCOVA) to control for baseline differences and determine the significance of treatment effects (Li & Zhou, 2021; Thomas & Liu-Thompkins, 2024; Usman et al., 2022). Statistical analyses were performed using JASP software, with relevant assumptions tested prior to interpretation.

Although the primary methodology was quantitative, the design implicitly acknowledged mixed-methods considerations by recognizing qualitative aspects of the learning process. This reflects a broader recognition in educational research of the importance of multidimensional evaluation strategies (Begeny et al., 2023; Renzetti et al., 2021).

In summary, this methodological approach reflects current best practices in educational research and aims to examine the pedagogical effectiveness of integrating Discovery Learning with animated digital media. By addressing both cognitive and affective dimensions of learning, the study seeks to offer comprehensive insights into the instructional potential of this combined strategy (Aldalur & Sagarna, 2023; Hariyanto et al., 2023; Manurung & Pappachan, 2025; Mulbar & Hasanah, 2021; Subagis, 2021).

3. Results and Discussion

Results

Learning Interest Data

To investigate the impact of the Discovery Learning model supported by Powtoon-based animated video media on the learning interest of fourth-grade students in Cluster I of Tompobulu Subdistrict, Maros Regency, a descriptive statistical analysis was performed using JASP software. The descriptive data are summarized in Table 1.

Table 1. Descriptive Statistics of Students' Learning Interest

<i>Descriptive Statistics</i>	Pretest Minat Belajar		Posttest Minat Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	25	24	25	24
Missing	0	0	0	0
Mode	65.000	55.000	76.000	71.000
Median	59.000	59.500	84.000	75.000
Mean	60.160	59.708	84.000	74.500
Std. Deviation	6.956	6.273	6.258	7.507
Variance	48.390	39.346	39.167	56.348
Range	29.000	28.000	21.000	26.000
Minimum	46.000	45.000	75.000	60.000
Maximum	75.000	73.000	96.000	86.000

^a The mode is computed assuming that variables are discrete.

Additional statistics revealed the following:

1. In the experimental group (N = 25), the pretest interest scores ranged from 46 to 75, with a mean of 60.16 and a standard deviation of 6.96. After the intervention,

the posttest scores increased significantly, ranging from 75 to 96, with a mean of 84.00.

2. In the control group (N = 24), the pretest mean was 59.71, with scores ranging from 45 to 73. The posttest mean increased to 74.50, with a range from 60 to 86.

These results indicate that prior to the intervention, both groups exhibited similar levels of learning interest. However, following the application of Discovery Learning integrated with Powtoon animations, students in the experimental group demonstrated a more substantial increase in their interest scores compared to those in the control group. The reduced range and consistent increase in median and mode suggest improved homogeneity in post-intervention interest levels. These findings suggest that the visual and interactive elements of animated media, when combined with inquiry-based pedagogy, effectively enhanced affective engagement among students.

Students' Learning Achievement

To evaluate students' academic achievement in Social Studies, pretests were administered during the initial session, followed by posttests after the final instructional session. The results are summarized in Table 2.

Table 2. Descriptive Statistics of Students' Learning Achievement

<i>Descriptive Statistics</i>	Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	25	24	25	24
Missing	0	0	0	0
Mode	37.000	37.000	80.000	70.000
Median	47.000	40.000	87.000	70.000
Mean	45.000	42.042	84.040	66.708
Std. Deviation	9.979	9.452	8.820	12.260
Variance	99.583	89.346	77.790	150.303
Range	37.000	33.000	30.000	40.000
Minimum	30.000	27.000	67.000	47.000
Maximum	67.000	60.000	97.000	87.000

^a The mode is computed assuming that variables are discrete.

Detailed observations include:

1. In the experimental group (N = 25), the pretest scores ranged from 30 to 67, with a mean of 45.00. After the intervention, scores improved significantly to a range of 67 to 97, with a mean of 84.04.
2. In the control group (N = 24), pretest scores ranged from 27 to 60 (mean = 42.04), and posttest scores increased to a range of 47 to 87 (mean = 66.71).

The statistical data reveal a clear improvement in both groups, with the experimental group showing a more pronounced increase in learning achievement. The narrowing range and lower posttest standard deviation in the experimental

group indicate that the treatment not only enhanced average performance but also promoted more consistent learning outcomes across students. These results support the effectiveness of combining Discovery Learning with animated digital media in fostering cognitive gains in elementary-level Social Studies.

Discussion

The findings of this study demonstrate that the implementation of the Discovery Learning model integrated with Powtoon-based animated video media significantly improves both students' learning interest and academic achievement in Social Studies. These results reinforce previous research supporting the effectiveness of Discovery Learning in promoting active engagement, self-directed inquiry, and deep conceptual understanding (Muchlis et al., 2021; Susanti et al., 2022; Triwahyuningtyas & Prastiti, 2021). Additionally, the integration of animated instructional media aligns with multimedia learning theories that emphasize the combination of visual and verbal channels to optimize cognitive processing (Hansen et al., 2024; Klefodimos, 2024; Moe-Byrne et al., 2022).

The observed increase in students' learning interest supports the growing body of evidence suggesting that visually rich media can enhance motivation, attention span, and emotional engagement during lessons (Barghazan et al., 2023; Hikmawati et al., 2021; Muktiarni et al., 2023). Animated content serves as an effective stimulus for curiosity and retention, helping to sustain students' interest throughout the learning process (Huynh et al., 2024; Syawaludin et al., 2022). These affective improvements are particularly aligned with 21st-century educational goals, where sustained interest is viewed as a key driver of academic success (Nusantari et al., 2021; Sulisty & Dwidayati, 2021; Tusa'Diah & Asmar, 2021).

The significant academic gains observed in the experimental group are consistent with literature on the cognitive benefits of Discovery Learning when supplemented with instructional media. Students exposed to exploratory learning environments supported by multimedia tend to exhibit better comprehension, problem-solving ability, and retention of information (Ahmad et al., 2021; Akihary et al., 2023; Mulbar & Hasanah, 2021). These outcomes are attributed to the structured learning phases of Discovery Learning, which foster active engagement with content through systematic data gathering, analysis, and generalization (Gunawan et al., 2021; Wahyuni et al., 2022).

Although the control group also exhibited improvement, the gains were more modest in comparison. This suggests that while traditional instruction may yield certain benefits, it lacks the interactive and student-centered features that enhance depth of learning (Usman et al., 2022; Van Hell et al., 2021). The superior performance of the experimental group confirms the pedagogical value of Discovery Learning, especially when delivered through engaging media that facilitate conceptual clarity and contextual visualization (Chikeme et al., 2024; Subagis, 2021; Thomas & Liu-Thompkins, 2024).

Another strength of the intervention lies in its adaptability to diverse learner needs. Animated instructional tools such as Powtoon can support multiple learning styles by offering both visual and auditory content, thereby increasing accessibility and comprehension across student populations (Begeny et al., 2023; Renzetti et al., 2021). Moreover, the accessibility and ease of use of Powtoon provide teachers with a practical and scalable tool that can be readily integrated into routine instruction (Aldalur & Sagarna, 2023; Manurung & Pappachan, 2025; Suwandi et al., 2024).

The reduction in score variability observed in the posttest results of the experimental group further suggests that the intervention promotes more equitable learning outcomes. The narrowing of score ranges and standard deviations indicates increased consistency in student achievement, aligning with the goals of inclusive education (Li & Zhou, 2021; Utaminingsih, 2021). This points to the model's potential in closing achievement gaps among learners with different baseline abilities (Hariyanto et al., 2023; Ratumbuysang et al., 2021).

Furthermore, Discovery Learning fosters critical thinking and metacognitive skills competencies that are essential for lifelong learning and adaptive problem-solving (Ahmad et al., 2021; Muktiarni et al., 2023). When these skills are cultivated in an engaging and interactive digital environment, students are more likely to internalize and apply knowledge beyond the classroom context (Suwandi et al., 2024; Wahyuni et al., 2022).

However, several practical challenges should be considered. Effective implementation requires adequate teacher preparation, time for content development, and reliable infrastructure (Gunawan et al., 2021; Subagis, 2021). Although Powtoon is user-friendly, the quality and instructional value of the animations heavily depend on the teacher's ability to design pedagogically sound and content-relevant materials (Kleftodimos, 2024; Syawaludin et al., 2022).

From a theoretical perspective, this study reinforces the value of integrating constructivist learning principles with multimedia learning frameworks. It confirms that active knowledge construction, when supported by engaging visual media, enhances both affective and cognitive outcomes (Moe-Byrne et al., 2022; Muktiarni et al., 2023; Thomas & Liu-Thompkins, 2024). These insights provide a strong empirical foundation for the continued refinement of digital learning strategies in primary education (Hikmawati et al., 2021; Mulbar & Hasanah, 2021; Usman et al., 2022).

In conclusion, this study contributes to the expanding evidence base supporting discovery-based instruction enriched with digital animation as an effective approach to improving learning dynamics in elementary classrooms. It advocates for the adoption of more holistic and student-centered instructional models that are better suited to meet the demands of modern education (Chikeme et al., 2024; Huynh et al., 2024; Manurung & Pappachan, 2025).

Accordingly, educational stakeholders including policymakers, school administrators, and curriculum developers are encouraged to promote the

integration of such approaches in teacher training and instructional design. Doing so will maximize the educational potential of digital tools to enhance engagement, learning quality, and equity across diverse student populations (Hansen et al., 2024; Renzetti et al., 2021).

4. Conclusion

This study concludes that the integration of the Discovery Learning model with Powtoon-based animated video media significantly improves both students' learning interest and academic achievement in Social Studies at the elementary level. Students in the experimental group demonstrated greater gains in motivation and academic performance compared to those who received conventional instruction. The structured, inquiry-driven nature of Discovery Learning, when enriched with engaging digital visualizations, contributes to deeper conceptual understanding, increased learner engagement, and more equitable academic outcomes.

The pedagogical implications are notable, suggesting that multimedia-supported constructivist learning environments have the potential to reshape conventional instructional practices. In particular, this integrative approach fosters not only cognitive growth but also affective engagement, promoting a more holistic learning experience for students.

This research adds to the expanding evidence base advocating for the intentional use of technology in instructional design. It also highlights the importance of supporting factors such as teacher professional development, infrastructure readiness, and alignment with curricular goals to ensure the effective and sustainable implementation of such innovations. Future studies are encouraged to investigate the long-term effects, scalability across grade levels, and adaptability of this approach for varied learner demographics and content domains.

Acknowledgement

The authors would like to express their sincere gratitude to Universitas Muhammadiyah Makassar for the financial support provided for the writing and publication of this article.

References

- Ahmad, F., Mastuang, M., & Misbah, M. (2021). The implementation of guided discovery learning model to improve students' characters of responsibility and academic skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 2104(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2104/1/012020>
- Akihary, W., Maruanaya, R. F., Lestuny, C., & Maruanaya, S. P. (2023). The YouTube-assisted discovery learning model: Improving students' cognitive
-

-
- learning outcomes and critical thinking. *Journal of Education and Learning*, 17(4), 548–554. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i4.20851>
- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, 9(1). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135>
- Aldalur, I., & Sagarna, X. (2023). Improving Programming Learning in Engineering Students Through Discovery Learning. *Revista Iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje*, 18(3), 239–249. <https://doi.org/10.1109/RITA.2023.3301409>
- Barghazan, S. H., Hadian, M., Rezapour, A., & Nassiri, S. (2023). Comparison of the clinical efficacy of surgical versus medical method for first trimester pregnancy termination in Iran: A quasi-experimental research. *Journal of Education and Health Promotion*, 12(1). https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_582_22
- Begeny, J. C., Wang, J., Levy, R. A., Sanetti, L. M., Loehman, J., & Rodriguez, K. (2023). Considering the implementation research-to-practice gap: An experimental evaluation of intervention-general methods for assessing and supporting intervention fidelity through coaching. *Journal of School Psychology*, 97, 152–170. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2023.01.003>
- Chikeme, P. C., Ogbonnaya, N. P., Ihudiebube-Splendor, C., Abonyi, E. O., Madu, O., & Okoronkwo, I. (2024). Self-directed learning readiness and learning achievements of a flipped classroom model approach in research methods class: A quasi-experimental study. *Nurse Education in Practice*, 77. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.103968>
- Gunawan, G., Kosim, K., Ibrahim, I., Susilawati, S., & Syukur, A. (2021). The effectiveness of physics learning tools based on discovery model with cognitive conflict approach toward student's conceptual mastery. *Journal of Physics: Conference Series*, 1747(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1747/1/012035>
- Hansen, S., Jensen, T. S., Schmidt, A. M., Strøm, J., Vistisen, P., & Høybye, M. T. (2024). The Effectiveness of Video Animations as a Tool to Improve Health Information Recall for Patients: Systematic Review. *Journal of Medical Internet Research*, 26. <https://doi.org/10.2196/58306>
- Hariyanto, H., Hikamah, S. R., Maghfiroh, N. H., & Priawasaana, E. (2023). The potential of the discovery learning model integrated the reading, questioning, and answering model on cross-cultural high school students' problem-solving skills. *Journal of Education and Learning*, 17(1), 58–66. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i1.20599>
- Hikmawati, H., Kosim, K., Doyan, A., Gunawan, G., & Kurniawan, E. (2021). Discovery Learning Model to Practice Students' Science Process Skill in Elasticity and Hooke's Law. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012087>
- Huynh, C. N. T., Van Thi Tran, A., Bui, T. T., Nguyen, H. T., & Tran, P. V. (2024). Applying Guided Discovery Learning to Enhance the Achievement of Information Technology Team. *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST*, 579 LNICST, 186–196. https://doi.org/10.1007/978-3-031-58878-5_14
-

-
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation. *Digital*, 4(3), 613–647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>
- Li, Q., & Zhou, Z. (2021). A New Mathematical Method of Evaluation on Vietnam's Higher Education System Reveals the Need of Improving Accessibility and Research Based on Experimental Analysis. *Proceedings - 2021 2nd International Conference on Information Science and Education, ICISE-IE 2021*, 1681–1686. <https://doi.org/10.1109/ICISE-IE53922.2021.00372>
- Liu, Y. (2024). Depression detection via a Chinese social media platform: a novel causal relation-aware deep learning approach. *Journal of Supercomputing*, 80(8), 10327–10356. <https://doi.org/10.1007/s11227-023-05830-y>
- Maifi, Y. K., & Ahmad, A. (2021). Students' understanding of mathematical concepts and their self-confidence through a discovery learning model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1882(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1882/1/012081>
- Manurung, A. S., & Pappachan, P. (2025). The role of discovery learning in efforts to develop students' critical thinking abilities. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 46–53. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21788>
- Moe-Byrne, T., Evans, E., Benhebil, N., & Knapp, P. (2022). The effectiveness of video animations as information tools for patients and the general public: A systematic review. *Frontiers in Digital Health*, 4. <https://doi.org/10.3389/fdgth.2022.1010779>
- Muchlis, E. E., Maizora, S., & Rahimah, D. (2021). The multiple intelligence optimize activity using discovery learning models that improve learning outcome in trigonometry course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1731(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1731/1/012049>
- Muktiarni, M., Rahayu, N. I., & Lestari, N. (2023). Animation Videos Promote Health Education for Children and Adolescents. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 32(1), 252–262. <https://doi.org/10.37934/ARASET.32.1.252262>
- Mulbar, U., & Hasanah, R. (2021). The Influence of Discovery Learning with Scientific Approach on Students' Creative Thinking Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012134>
- Nusantari, E., Abdul, A., Damopolii, I., Alghafri, A. S. R., & Bakkar, B. S. (2021). Combination of discovery learning and Metacognitive knowledge strategy to enhance students' critical thinking skills. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1781–1791. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.4.1781>
- Ratumbusang, M. F., Rini, S., Utama, A. H., & Baihaqi, I. (2021). Dynamic Electrical Material Animation Video Development for 10th Grade Distance Learning. *Proceedings of URICET 2021 - Universitas Riau International Conference on Education Technology 2021*, 540–544. <https://doi.org/10.1109/URICET53378.2021.9865892>
- Renzetti, C. M., Follingstad, D. R., & Campe, M. I. (2021). Mixed methods in the context of quasi-experimental research designs. In *The Routledge*
-

-
- International Handbook of Domestic Violence and Abuse* (pp. 734–748). <https://doi.org/10.4324/9780429331053-53>
- Subagis, J. (2021). Discovery learning rise student's activeness and understanding compound figure area. *Journal of Physics: Conference Series*, 1957(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1957/1/012014>
- Sulistyo, L., & Dwidayati, N. K. (2021). Active Learning with SPSS Assisted Guided Discovery Learning Method to Improve Student's Statistical Learning Achievement. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1808(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1808/1/012042>
- Susanti, D., Serevina, V., & Mahligawati, F. (2022). The effectiveness of discovery learning model on exoplanet materials in distances learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012041>
- Suwandi, R. A., Suciati, S., & Suranto, S. (2024). Validity and Effectiveness of e-Modules Based on Discovery Learning Combined with Scaffolding Questions to Improve Science Literacy Skills. *International Journal of Interdisciplinary Educational Studies*, 19(1), 1–23. <https://doi.org/10.18848/2327-011X/CGP/v19i01/1-23>
- Syawaludin, A., Prasetyo, Z. K., Jabar, C. S. A., & Retnawati, H. (2022). The Effect of Project-based Learning Model and Online Learning Settings on Analytical Skills of Discovery Learning, Interactive Demonstrations, and Inquiry Lessons. *Journal of Turkish Science Education*, 19(2), 608–621. <https://doi.org/10.36681/tused.2022.140>
- Thomas, V. L., & Liu-Thompkins, Y. (2024). Harnessing the Strengths of Computational Advertising and Experimental Methods to Enhance Research Design. *Journal of Advertising*, 53(5), 700–709. <https://doi.org/10.1080/00913367.2024.2408002>
- Triwahyuningtyas, R., & Prastiti, T. D. (2021). The analysis on implementing discovery learning-based learning instruments in improving students' creative and innovative thinking skills in completing problem of simple multiplication by using jaritmatika. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012121>
- Tusa'Diah, R., & Asmar, A. (2021). The Development of Learning Device Based on the Discovery Learning Model Which is Oriented with Natural Disaster Mitigation towards Mathematical Analyzing Ability of Pupils in Grade VIII of Middle School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1742(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1742/1/012042>
- Usman, M., S. Degeng, I. N., Utaya, S., & Kuswandi, D. (2022). The Influence of JIGSAW Learning Model and Discovery Learning on Learning Discipline and Learning Outcomes. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 12(2), 166–178. <https://doi.org/10.47750/pegegog.12.02.17>
- Utaminingsih, S. (2021). Improving Critical Thinking Ability through Discovery Learning Model Based on Patiayam Site Ethnoscience. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012104>
- Van Hell, J. G., Oosterveld, P., & De Groot, A. M. B. (2021). Correction to: Covariance structure analysis in experimental research: Comparing two
-

word translation models (Behavior Research Methods, Instruments & Computers, (1996), 28, 4, (491-503), 10.3758/BF03200538). *Behavior Research Methods*, 53(5), 2280. <https://doi.org/10.3758/s13428-020-01518-w>

Wahyuni, Z. A., Pradipta, A., Khaira, U., & Mareza, A. (2022). Validity and Practicality of Guided Discovery Learning-Based Chemistry E-Module for Class XII High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012092>

How to cite this article:

Mutmainnah., Suardi., & Kaharuddin. (2025). The Effectiveness of the Discovery Learning Model Assisted by Powtoon Animated Video Media on Elementary School Students' Interest and Learning Outcomes in Social Studies. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2366-2378.



RIWAYAT HIDUP



Mutmainnah. Lahir di Bone, pada tanggal 12 November 1991. Anak pertama dari tiga bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan H. Hamdang dan Hj. Nurhayati, S.Pd. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di Sekolah Dasar (SD) 46 Matuju mulai tahun 1998 sampai tahun 2004. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 2 Awangpone dan tamat pada tahun 2007. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) 1 Watampone dan tamat tahun 2010. Kemudian pada tahun 2014 penulis berhasil lulus pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar program strata 1 (S1). Dalam organisasi intra kampus penulis pernah menjadi pengurus HIMA Prodi sebagai ketua divisi pengembangan sumber daya mahasiswa tahun 2011-2012. Pada tahun 2023 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar. Aktivitas sehari-hari memfokuskan diri sebagai kepala sekolah di Sekolah Dasar (SD), melaksanakan pendidikan, dan melakukan pengabdian masyarakat. Penulis aktif mengikuti berbagai program pendidikan, penulis mengikuti program Pembelajaran Berbasis TIK (PembaTIK), program *Google Master Trainer Batch 5* Level 1 sampai Level 2 dan penulis juga merupakan lulusan Program Guru Penggerak (GP) angkatan 7. Penulis juga aktif pada komunitas belajar Guru Penggerak (GP) tingkat kabupaten, Komunitas Guru Belajar Nusantara (KGBN) Kabupaten Maros, dan Komunitas Perempuan PGRI Kabupaten Maros.