



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 2476-2484

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Silvia Novi Fitriana, Agung Dian Putra, Amrina Izzatika, Fadhilah Khairani
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
silvinovi67@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V di SDN 1 Nambah Dadi. Rendahnya hasil belajar tersebut terlihat dari kurangnya pemahaman konsep, rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 38 peserta didik yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes dan nontes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, sedangkan instrumen nontes digunakan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbasis video interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penggunaan video interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mempermudah pemahaman konsep pembelajaran, serta melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan memecahkan masalah dalam kegiatan belajar.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Video Interaktif, Model *Discovery Learning*

1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat menuntut manusia untuk terus beradaptasi melalui peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir. Dalam konteks tersebut, pendidikan menjadi sarana utama dalam mengembangkan potensi individu agar mampu menghadapi perubahan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik, meliputi aspek keagamaan, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan. Sementara itu, Yunus dkk., (2023) menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan demi mencapai kemajuan, sehingga perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Penyesuaian tersebut salah satunya diwujudkan melalui pembaruan kurikulum sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Ayu dkk., (2024), perubahan kurikulum di Indonesia dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berdampak pada kebutuhan kompetensi abad ke-21. Dalam menanggapi hal tersebut, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai salah satu kebijakan strategis yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023 berdasarkan SK Kemendikbudristek Nomor 262/M/2022. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan ruang bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan analisis, penalaran, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam, sehingga diharapkan mampu menunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosnaeni (2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar yang optimal mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Video Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Salah satu implementasi kebijakan dalam Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kebijakan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih terintegrasi sehingga peserta didik dapat memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh (Zakarina dkk., 2024). Namun demikian, dalam pelaksanaannya, capaian hasil belajar IPAS masih perlu mendapat perhatian. Aslan dan Hajiri (2025) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik di Indonesia masih tergolong belum optimal, yang diperkuat oleh temuan Nisak dkk., (2024) bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menjadi penting karena menurut Motos dkk., (2022), hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai indikator pencapaian peserta didik, tetapi juga sebagai dasar dalam mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran.

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan data hasil ulangan harian, diketahui bahwa rata-rata nilai IPAS pada kelas V A sebesar 58,3 dan pada kelas V B sebesar 60,0, yang jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan PPKn, menunjukkan bahwa IPAS memiliki rata-rata nilai yang relatif lebih rendah. Selain itu, jika dilihat antar kelas, capaian pada kelas V A cenderung lebih rendah dibandingkan kelas V B, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS masih perlu ditingkatkan, khususnya pada kelas tersebut.

Hasil penelitian pendahuluan juga menunjukkan bahwa capaian tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kemampuan berpikir, kesiapan belajar, serta kemampuan dalam memahami konsep, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, proses pembelajaran yang berlangsung sudah menunjukkan adanya keaktifan peserta didik, namun dalam praktiknya masih didominasi oleh metode yang berpusat pada pendidik (teacher centered), sehingga belum sepenuhnya mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan analisis secara optimal. Sejalan dengan pendapat Wirabumi (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada pendidik cenderung membatasi partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, Lestari dkk. (2025) juga mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dapat memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penerapan model yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan konsep. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Discovery Learning*, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penemuan. Menurut Fatmawati dkk. (2025), model *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Agar penerapannya lebih optimal, model ini dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran, salah satunya video interaktif, yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Lawide dkk., (2026) menyatakan bahwa video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep peserta didik, sedangkan Suryani dkk., (2024) menambahkan bahwa media berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, penerapan model *Discovery Learning* berbasis video interaktif dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Discovery Learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih efektif serta menjadi referensi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) untuk menganalisis pengaruh penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini berfokus pada pengujian hubungan antar variabel melalui data numerik yang dianalisis secara statistik. Menurut Suharso (2012), penelitian kuantitatif disusun secara sistematis, terencana, dan terstruktur sejak tahap perencanaan hingga analisis data sehingga sesuai dengan tujuan penelitian.

Desain Penelitian *nonequivalent control group design*

$O_1 \quad X_1 \quad O_2$
<hr style="width: 50%; margin: auto;"/>
$O_3 \quad X_2 \quad O_4$

Keterangan:

- X_1 = Perlakuan model *discovery learning* berbasis video interaktif
- X_2 = Perlakuan model *discovery learning* berbasis PPT interaktif
- O_1 = *Pretest* kelompok eksperimen
- O_2 = *Posttest* kelompok eksperimen
- O_3 = *Pretest* kelompok kontrol
- O_4 = *Posttest* kelompok kontrol

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Nambah Dadi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 38 peserta didik kelas V yang seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh*. Pemilihan teknik ini didasarkan pada jumlah populasi yang relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian, dimana kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tahap pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, dan tahap akhir yang meliputi observasi, penyusunan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, pemberian pretest, penerapan pembelajaran sesuai perlakuan, dan diakhiri dengan posttest dan analisis data. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Sementara itu, teknik non-tes berupa observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model *discovery learning* selama proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Menurut Setyawan (2021), data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria pengujian mengacu pada Setyawarno (2016), yaitu jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data diolah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD. Deskripsi data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Data Penelitian	Rata-rata		Nilai Tertinggi		Nilai Terendah	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Eksperimen	59,47	78,68	75	95	40	55
2.	Kontrol	60,79	75,26	75	90	40	45

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa kedua kelas mengalami peningkatan nilai setelah proses pembelajaran. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas

kontrol yaitu 59,47 < 60,79. Namun, setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar 78,68 > 75,26.

B. Analisis Data Penelitian

Analisis data penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta menguji hipotesis penelitian. Analisis ini meliputi uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelas	Rata-rata	Kategori
1.	Eksperimen	0,75	Tinggi
2.	Kontrol	0,58	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, kedua kelas mengalami peningkatan kemampuan setelah pembelajaran. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih nilai N-Gain sebesar 0,17. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas eksperimen memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes_Eksperimen	.143	19	.190	.949	19	.207
Posttest_Eksperimen	.148	19	.154	.947	19	.208
Pretes_Kontrol	.123	19	.202	.959	19	.384
Posttest_Kontrol	.162	19	.085	.949	19	.209

Berdasarkan kriteria pengujian *Shapiro-Wilk* apabila nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal. Nilai signifikan dari data di atas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05 yang artinya data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas sehingga data layak digunakan untuk analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya. Distribusi data yang normal menandakan bahwa penyebaran nilai peserta didik berada dalam kondisi yang stabil, tidak mengalami penyimpangan yang ekstrem, serta mampu menggambarkan kondisi sebenarnya dari hasil belajar peserta didik selama penelitian berlangsung. Kondisi ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif karena normalitas data menjadi salah satu syarat utama agar proses pengujian hipotesis dapat dilakukan secara tepat dan menghasilkan kesimpulan yang akurat. Data yang berdistribusi normal juga menunjukkan bahwa sebagian besar nilai peserta didik berada di sekitar nilai rata-rata, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai terlalu tinggi maupun terlalu rendah jumlahnya relatif sedikit. Hal tersebut membuktikan bahwa data penelitian tidak mengalami ketimpangan distribusi yang dapat memengaruhi hasil analisis statistik. Selain itu, normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik memiliki pola penyebaran yang wajar sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan terpenuhinya syarat normalitas, maka proses analisis selanjutnya seperti uji homogenitas dan uji hipotesis dapat dilaksanakan tanpa adanya hambatan metodologis. Oleh sebab itu, hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* memberikan gambaran bahwa data penelitian dalam kondisi baik serta layak digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik secara lebih objektif dan akurat.

Distribusi normal pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol juga menunjukkan bahwa kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik tersebar secara merata dan tidak menunjukkan adanya penyimpangan yang signifikan. Pada data *pretest*, distribusi normal mengindikasikan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran berada pada kondisi yang relatif seimbang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kondisi tersebut, maka kedua kelompok dapat

dibandingkan secara adil karena tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang terlalu jauh. Sementara itu, distribusi normal pada data *posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran juga memiliki pola penyebaran yang baik dan tetap berada dalam batas kewajaran statistik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi secara alami sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, bukan karena adanya penyimpangan data ataupun faktor kebetulan semata. Selain itu, hasil uji normalitas ini juga memperlihatkan bahwa peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga hasil evaluasi yang diperoleh benar-benar mencerminkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Data yang berdistribusi normal turut memperkuat kualitas penelitian karena seluruh tahapan analisis statistik yang digunakan telah memenuhi persyaratan metodologi penelitian kuantitatif. Dengan demikian, hasil penelitian menjadi lebih valid, reliabel, dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Secara keseluruhan, hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* membuktikan bahwa data penelitian berada dalam kondisi yang baik, layak dianalisis lebih lanjut, serta mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai pengaruh penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	.007	1	51	.940
Posttest	Based on Mean	.010	1	51	.926

Uji Homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene*. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

Hasil uji homogenitas pada data *pretest* diperoleh nilai signifikan sebesar $0,940 > 0,05$ yang artinya data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas data *posttest* diperoleh nilai signifikan data sebesar $0,926 > 0,05$ yang artinya data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data di kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	Sig.
Regression	4338.576	1	4338.576	.000 ^b
Residual	765.270	19	36.053	
Total	5903.846	18		

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai sig $< 0,05$ maka H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai sig $> 0,05$ maka H_o diterima, yang berarti tidak ada pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan Tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026.

Hasil pengujian regresi linear sederhana tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik. Pengaruh yang signifikan ini menggambarkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, efektif, dan bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Dalam penerapan model *discovery learning*

learning, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara langsung, tetapi juga diarahkan untuk menemukan konsep pembelajaran melalui proses mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, melakukan diskusi, hingga menarik kesimpulan secara mandiri. Ketika proses tersebut dipadukan dengan media video interaktif, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi karena informasi yang disajikan tidak hanya berbentuk teks dan penjelasan lisan, tetapi juga divisualisasikan melalui gambar bergerak, suara, animasi, serta contoh-contoh nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu, serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, penggunaan video interaktif juga membantu peserta didik dalam memahami materi IPAS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Peserta didik dapat melihat secara langsung ilustrasi materi yang dipelajari sehingga proses penerimaan informasi menjadi lebih optimal. Hal ini berdampak pada meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, dan menerapkan konsep-konsep IPAS yang telah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa model *discovery learning* berbasis video interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026.

Pengaruh signifikan yang diperoleh dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi, model, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Model *discovery learning* berbasis video interaktif terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif karena peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam menemukan pengetahuan baru. Pada proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih sering bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mencoba menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan bekerja sama antar peserta didik. Selain itu, penggunaan video interaktif juga mampu mengurangi rasa bosan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran IPAS, sebab materi yang ditampilkan menjadi lebih variatif dan menarik perhatian. Peserta didik terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru karena adanya kombinasi visual dan audio yang membuat pembelajaran terasa lebih hidup. Kondisi ini tentunya berbeda dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pendukung yang menarik. Ketika peserta didik merasa tertarik dan nyaman selama proses pembelajaran, maka konsentrasi dan pemahaman terhadap materi juga akan meningkat. Peningkatan pemahaman tersebut pada akhirnya berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, pemahaman konsep, maupun kemampuan menjawab soal evaluasi yang diberikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif tidak hanya memberikan pengaruh terhadap nilai hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dipahami bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif sangat relevan digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada peserta didik kelas V yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang menarik, nyata, dan melibatkan pengalaman langsung dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan video interaktif yang dipadukan dengan langkah-langkah *discovery learning* mampu membantu peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari. Peserta didik tidak lagi hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan berperan aktif dalam mencari, menemukan, dan menyimpulkan konsep pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis. Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang menyebabkan meningkatnya hasil belajar IPAS. Selain itu, penerapan model ini juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan minat belajar peserta didik karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tidak monoton, dan mampu membangun rasa percaya diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Guru juga menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi karena bantuan media video interaktif dapat memperjelas penjelasan yang diberikan sehingga peserta didik lebih cepat memahami isi materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sekaligus menjadi bukti bahwa inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Oleh sebab itu, guru diharapkan dapat terus mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar hasil belajar yang diperoleh semakin maksimal. Dengan adanya penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif,

proses pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai semata, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan belajar, dan

Determinasi Koefisien

Model Summary

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.916 ^a	.834	.866	5.004

Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,834, mengacu pada kriteria Iba dan Wardhana, (2024), apabila nilai mendekati 1 maka menunjukkan bahwa variabel independen memiliki kemampuan yang besar dalam menjelaskan variasi variabel *dependen*. Hal ini menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbasis video interaktif memiliki kontribusi yang sangat kuat terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Secara persentase, model tersebut mampu menjelaskan variasi hasil belajar sebesar 83,4%, sedangkan sisanya sebesar 16,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Menurut Slameto (2015) hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti motivasi belajar, kemampuan awal, minat, kondisi fisik, lingkungan keluarga, serta lingkungan sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Besarnya nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,834 menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi. Nilai tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar perubahan atau peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini. Semakin tinggi nilai koefisien determinasi yang diperoleh, maka semakin besar pula kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Dalam penelitian ini, model *discovery learning* berbasis video interaktif terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena peserta didik dilibatkan secara aktif dalam menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Penggunaan video interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sehingga peserta didik lebih cepat memahami materi IPAS yang diajarkan. Ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, maka kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, serta kemampuan memecahkan masalah menjadi lebih berkembang. Selain itu, penggunaan media video interaktif mampu meningkatkan fokus dan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung karena materi disajikan dalam bentuk audio visual yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif bertanya maupun berdiskusi, serta lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Hal inilah yang kemudian berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik secara signifikan. Dengan demikian, tingginya nilai koefisien determinasi dalam penelitian ini membuktikan bahwa model *discovery learning* berbasis video interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Walaupun nilai koefisien determinasi menunjukkan pengaruh yang sangat kuat, masih terdapat sebesar 16,6% faktor lain di luar variabel penelitian yang turut memengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitar peserta didik. Faktor internal meliputi motivasi belajar, minat belajar, kemampuan awal, kondisi kesehatan, tingkat konsentrasi, kesiapan belajar, serta rasa percaya diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam memahami materi, lebih semangat mengerjakan tugas, dan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar biasanya akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi kurang maksimal. Selain faktor internal, terdapat pula faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti lingkungan keluarga, dukungan orang tua, kondisi ekonomi keluarga, lingkungan sekolah, fasilitas belajar, metode mengajar guru, serta hubungan sosial peserta didik dengan teman sebaya. Lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif akan membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam belajar, sedangkan lingkungan yang kurang mendukung dapat menghambat proses pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan model

pembelajaran semata, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung lainnya yang saling berkaitan satu sama lain. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbasis video interaktif memiliki kontribusi yang dominan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik dibandingkan faktor-faktor lainnya.

Hasil penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Model *discovery learning* berbasis video interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari informasi, mengamati, berdiskusi, mengidentifikasi masalah, serta menarik kesimpulan secara mandiri melalui bantuan media video interaktif yang menarik perhatian. Keadaan tersebut menjadikan peserta didik lebih terlibat secara emosional maupun intelektual dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain meningkatkan hasil belajar, model pembelajaran ini juga mampu melatih kemampuan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kemampuan bekerja sama, serta rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat. Guru juga menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi karena media video interaktif dapat membantu menjelaskan materi yang sulit menjadi lebih sederhana dan konkret. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian nilai akademik semata, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan dan pengalaman belajar peserta didik secara menyeluruh. Oleh sebab itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif agar kualitas pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya dapat meningkat secara optimal serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta diperkuat oleh hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik model *discovery learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Melalui tahapan mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah data, hingga menarik kesimpulan, peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Bastian dan Reswita (2022) yang menyatakan bahwa *discovery learning* merupakan proses berpikir yang melibatkan aktivitas menemukan konsep melalui serangkaian kegiatan ilmiah. Selain itu, Fatmawati dkk. (2025) menegaskan bahwa model ini efektif meningkatkan hasil belajar karena mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Penggunaan video interaktif mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan kontekstual sehingga meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik. Lawide dkk. (2026) menyatakan bahwa video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, sedangkan Suryani dkk. (2024) menambahkan bahwa media berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif. Dengan demikian, integrasi video interaktif dalam *discovery learning* memperkuat proses konstruksi pengetahuan dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*, perbedaan utama terletak pada tingkat interaktivitas. Media *PowerPoint* cenderung bersifat statis, sehingga stimulus belajar yang diberikan kurang optimal dalam mendorong keterlibatan kognitif peserta didik. Akibatnya, peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol tidak sebesar kelas eksperimen.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *discovery learning* dan media berbasis audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Damayanti & Setyaningsih, 2024). Namun, penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengintegrasikan video interaktif dalam sintaks *discovery learning*, sehingga mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik secara lebih optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis video interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V sekolah dasar. Dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta diperkuat oleh hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan model *discovery learning* berbasis video interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 1 Nambah Dadi tahun ajaran 2025/2026.

Referensi

1. Aslan, A., dan Hajiri, M. I. 2025. Educational Transformation in Indonesia: Reviewing the Policy Landscape and Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Education*, 5(3), 687–696. <https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/316>
2. Ayu, M. P., Nuraeni, F., dan Yogiarni, T. 2024. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media PHET Simulation terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 865–878. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14830>
3. Bastian, A., dan Reswita, R. 2022. *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Indramayu: Adab.
4. BSKAP Kemendikbudristek. 2022. *Proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)*. Jakarta: Bumi Aksara.
5. Damayanti, A., dan Setyaningsih, M. 2024. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5653–5660. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3282>
6. Fatmawati, A. W., Yohamintin, Y., dan Gumala, Y. 2025. Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(2), 4524–4532. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
7. Lawide, V. A., Nur, M. D. M., dan Mirawati, M. 2026. Efektivitas Model Inquiry-Based Learning Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran IPA terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 16(1), 170–176. <https://doi.org/10.37630/jpm.v16i1.4124>
8. Lestari, R., Sumarno, S., dan Gimin, G. 2025. Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 90–103. <https://doi.org/10.17509/jpp.v25i1.82037>
9. Motoh, T. C., Hamna, H., dan Kristina, K. 2022. Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madaku*, 1(1), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/download/14/7>
10. Pemerintah Republik Indonesia. 2003. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Jakarta.
11. Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., dan Hariyono, E. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Melatihkan Keterampilan proses IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2267>
12. Rosnaeni, R. 2021. Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
13. Setyawan, I. D. A. 2021. *Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
14. Setyawarno, D. 2016. *Panduan Statistik Terapan untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
15. Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
16. Suharso, P. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Bisnis: Pendekatan Filosofis dan Praktis*. Jakarta: Indeks.
17. Suryani, A. I., Putri, S. G., dan Apfani, S. 2024. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 6(1), 1985–1996. <https://doi.org/10.59701/pdk.v6i1.244>
18. Wirabumi, R. 2020. Metode Pembelajaran Ceramah. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1), 105–113. Bogor: Universitas Ibn Khaldun (UIKA) Bogor. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660>
19. Yunus, V., Zakso, A., Priyadi, A. T., dan Hartoyo, A. 2023. Pendidikan Inklusif Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 313–327. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2270>
20. Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., dan Pattipeillohi, A. 2024. Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka dalam Upaya Penguatan Literasi Sains dan Sosial di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>