

Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di MAN 2 Padang Panjang

Suci Suci¹, Eka Asih Febriani^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ekaasihsyafitri@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi di MAN 2 Padang Panjang. Penggunaan model ceramah yang tidak dipadukan dengan media pembelajaran yang interaktif menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan setiap siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* dengan *powtoon* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Teori yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini yaitu teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Pendekatan penelitian yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* berupa nilai ulangan harian dan kelas memiliki sarana yang mendukung dalam proses melaksanakan penelitian yaitu kelas eksperimen XII IPS 3 dan kelas kontrol XII IPS 2. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes soal dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* menggunakan 18 butir soal objektif yang sudah di uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan perhitungan uji *Independent* sampel *T-test* dengan alat bantu *software SPSS 27 for windows*. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai beda 15,133. Artinya hipotesis diterima atau terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas XII di MAN 2 Padang Panjang.

Kata kunci: Discovery Learning; Hasil Belajar; Media Pembelajaran; Powtoon; Sosiologi.

Abstract

The research was motivated by the low learning outcomes of students in sociology learning at MAN 2 Padang Panjang. The use of a lecture model that is not combined with interactive learning media causes a lack of student understanding of the material being taught. This is because each student has different characteristics and learning styles. This research aims to determine the effect of implementing the Discovery Learning model with Powtoon on students' cognitive learning outcomes. The theory used in analyzing this research is constructivism theory developed by Jean Piaget. The research approach is quantitative with a type of experimental research with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The sample selection used a purposive sampling technique in the form of daily test scores and the class had facilities that supported the process of conducting research, namely the experimental class XII IPS 3 and the control class XII IPS 2. The research instrument used was a test question in the form of a pre-test and post-test using 18 objective questions that have been tested for validity and reliability. The data analysis technique uses independent sample T-test calculations using SPSS 27 for Windows software. Based on hypothesis test calculations, it shows that the Sig (*2-tailed*) value is $0.000 < 0.05$ with a difference value of 15.133. This means that the hypothesis is accepted or there is an influence of the application of the Discovery Learning model with Powtoon media on the learning outcomes of class XII students at MAN 2 Padang Panjang.

Keywords: Discovery Learning; Learning Media; Learning Outcome; Powtoon; Sociology.

How to Cite: Suci, S. & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning dengan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di MAN 2 Padang Panjang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 185-195.



Pendahuluan

Pendidikan formal menjadi wadah bagi generasi muda dalam mengembangkan potensi diri berupa pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja maupun untuk kehidupan sehari-hari. Pendidikan formal menjadi pendidikan yang berstruktur dengan melibatkan sekolah dan perguruan tinggi, melalui proses pembelajaran yang sistematis berdasarkan kurikulum yang ditetapkan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan untuk menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (Nurrita 2018). Pembelajaran efektif tidak dapat dilepaskan dari pembelajaran berkualitas, karena kualitas hasil belajar bergantung pada proses pembelajaran itu sendiri (Setyosari, 2014). Artinya terciptanya pembelajaran yang baik sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model, media, metode, dan strategi belajar yang tepat. Pemilihan yang tepat dari komponen-komponen tersebut akan berperan besar dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memahami materi yang diajarkan, tetapi juga memperoleh hasil belajar yang maksimal terutama dalam pembelajaran sosiologi.

Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah menjalani proses belajar dalam bentuk perubahan perbuatan yang bisa diamati dan diukur (Arikunto, 2006). Hasil belajar adalah cerminan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai (Dewi et al. 2013). Menurut Anderson dalam (Dewi et al. 2020) hasil belajar pada ranah kognitif terbagi kedalam enam bentuk diantaranya pengetahuan (*remember*), pemahaman (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), kreatif (*create*). Hasil belajar kognitif merujuk pada pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran terkait pengetahuan dan pemahaman. Kualitas hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah (Astuti et al., 2021). Proses belajar mengajar dengan menerapkan berbagai komponen pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dan didukung oleh perencanaan yang matang oleh guru, akan menjadi fondasi yang penting dalam mencapai kualitas hasil belajar siswa yang optimal.

Guru yang kreatif dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif, agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendalam, sementara media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah. Maka pemilihan dan penerapan model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan media yang mendukung pembelajaran menjadi kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Namun ketika kurang variatifnya penerapan model pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran akan berpengaruh pada rendahnya pencapaian hasil belajar siswa karena kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Rendahnya hasil belajar menjadikan guru perlu mencari cara-cara yang efektif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa agar mampu memaksimalkan hasil belajar siswa. Pemilihan komponen-komponen pembelajaran yang tepat menjadi kunci untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Dengan demikian kombinasi penerapan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, sehingga membantu dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan saat melaksanakan Program Lapangan Kependidikan (PLK) periode Juli - Desember 2023, terdapat beberapa temuan terkait proses pembelajaran yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Pertama penulis menemukan bahwa guru menggunakan model ceramah. Proses pembelajaran dimulai dengan guru mendiktekan materi pembelajaran, lalu siswa mencatat materi yang didiktekan, dan kemudian guru menggunakan model ceramah untuk menjelaskan materi yang sudah didiktekan sebelumnya. Kedua masih banyak siswa yang jenuh dalam proses pembelajaran sosiologi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Ketiga proses pembelajaran pasif, sebab hampir tidak ada kegiatan tanya jawab antara siswa dan guru, keseluruhan pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini yang menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi sosiologi yang diberikan guru. Akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas XI pada penilaian akhir semester I tahun ajaran 2023/2024. Berikut tabel 1. Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil Kelas XI IPS di MAN 2 Kota Padang Panjang Tahun Ajaran 2023/2024:

Tabel 1. Daftar Penilaian Akhir Semester I Mata Pelajaran Sosiologi

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Kelas	Mencapai KKM	Tidak Mencapai KKM
1.	XI IPS 1	24	71,67	10	14
2.	XI IPS 2	34	67,94	11	23
3.	XI IPS 3	31	64,32	7	24
Jumlah		89		28	61 siswa

Sumber: Guru Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI MAN 2 Padang Panjang Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1 diketahui bahwa terdapat 61 siswa yang tidak mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) dengan rata-rata kelas terendah 64,32. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas XI IPS 1, XI IPS 2 dan XI IPS 3 MAN 2 Padang Panjang pada penilaian akhir semester 1 sebagian besarnya tidak mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Sehingga diperlukan solusi yang tepat untuk diterapkan oleh guru sosiologi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian permasalahan diatas tindakan yang dipilih peneliti untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sosiologi adalah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon*.

Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan konsep dan menyelidiki sendiri pengetahuan yang dipelajari, sehingga peserta didik lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan pendidik (Saputri, 2024). Model *discovery learning* membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, reflektif, dan menumbuhkan sikap aktif pada siswa. Maka dapat dimaknai bahwa model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik aktif dalam pembelajaran untuk dapat mengatur, menyusun, menemukan konsep dan pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran sosiologi tidak hanya membutuhkan model pembelajaran yang variatif, namun juga media pembelajaran yang menarik untuk membantu mempertegas pemahaman antara konsep-konsep materi pelajaran dengan gambaran di dunia nyata. Selain penerapan model *discovery learning* dibutuhkan juga media yang menarik dalam proses pembelajaran sosiologi yaitu media *powtoon*.

Media pembelajaran *powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat sebuah video dengan mudah karena tampilan hampir mirip dengan *powerpoint*, serta dilengkapi berbagai fitur-fitur karakter yang menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta penggunaan timeline yang sangat mudah, memiliki objek, latar belakang dan musik, serta pengguna juga mampu mengimpor audio dan gambar (Rachmadina, 2020). Media pembelajaran *powtoon* memberikan suasana baru yang menarik dalam proses pembelajaran karena menekankan keaktifan siswa dalam menemukan dan menganalisis konsep materi yang dipelajari dengan kehidupan dimasyarakat melalui gambaran konsep secara audio visual. *Discovery learning* dan media *powtoon* dapat menjadi pilihan yang sangat efektif dalam pembelajaran sosiologi dibandingkan dengan model dan media lainnya karena keduanya mendukung pengembangan pemahaman yang mendalam, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa. Guru dapat memperkenalkan topik sosiologi dengan media *powtoon* mengenai teori atau fenomena sosial tertentu melalui animasi. Setelah itu, guru dapat menerapkan model *discovery learning* untuk mengeksplorasi proses pembelajaran agar siswa memahami lebih dalam tentang fenomena sosial tersebut, melalui diskusi terkait kasus di dunia nyata. Ini akan membantu siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan nyata.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sinaga (2021) yang menjelaskan penerapan metode *discovery learning* untuk keaktifan belajar siswa. Selanjutnya oleh Parhannudin et al. (2023) menjelaskan penerapan model *discovery learning* dengan media *mind mapping* untuk kemampuan berpikir kritis siswa. Selanjutnya oleh Saputri (2024) pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon*. Selanjutnya oleh (Syahrul et al. 2022) yang menjelaskan pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon*, terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XII di MAN 2 Padang Panjang.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan kuasi eksperimen *nonequivalent control group*. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan

melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi (Jannah, 2016). Kuasi eksperimen *nonequivalent control group* yaitu penelitian yang menyediakan kelas eksperimen yang akan diberikan *treatment* dan terdapat kelas kontrol sebagai kelas pembanding tanpa pengacakan (random), tetapi melibatkan penempatan partisipan dalam kelompok (Prastin, 2022). Desain penelitian ini terdapat pada tabel yang dijelaskan sebagai berikut, yaitu:

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Keterangan:

X : kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan model *discovery learning* dengan media *powtoon*

O₁ : pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen

O₂ : pemberian *post-test* pada kelas eksperimen

O₃ : pemberian *pre-test* pada kelas kontrol

O₄ : pemberian *post-test* pada kelas kontrol

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (dalam Cahyawati, 2021). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS MAN 2 Padang Panjang tahun Pelajaran 2024/2025 yang terdiri dari 3 kelas yaitu XII IPS 1, XII IPS 2, dan XII IPS 3. yang terdiri dari 89 siswa. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Beberapa pertimbangan guru dan peneliti mengenai penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan nilai ulangan harian siswa, kelas tersebut memiliki ulangan yang rendah. Beberapa pertimbangan lain yaitu karena kelas tersebut memiliki sarana yang dapat mendukung peneliti untuk memperoleh data penelitian. Sampel penelitian adalah kelas eksperimen XII IPS 3 dan kelas kontrol XII IPS 2.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan suatu variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat (Cahyawati, 2021). Pada penelitian ini variabel bebas adalah model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Cahyawati, 2021). Pada penelitian ini, variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XII MAN 2 Padang Panjang. Teknik pengumpulan analisis menggunakan soal tes dalam bentuk pilihan ganda. Tes terbagi menjadi *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan analisis data menggunakan metode statistik uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Data diolah menggunakan *SPSS versi 27 for windows.is*

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan di MAN 2 Padang Panjang pada bulan Agustus 2024 secara langsung menggunakan tes soal dengan 3 kali pertemuan dimasing-masing kelas sampel yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional dan kelas XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen menerapkan model *discovery learning* dengan bantuan media *powtoon*. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah perubahan sosial. Data penelitian diperoleh dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, tujuannya untuk melihat sejauh mana pengaruh penerapan model *discovery learning* dengan bantuan *powtoon* terhadap hasil belajar. Berikut ini merupakan hasil dari *pre-test* dan *post-test* dari kelas sampel penelitian:

Tabel 3. Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kriteria Data	Eksprimen		Kontrol	
		Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1.	Total Siswa	30	30	30	30
2.	Mean (Rata-Rata)	36,8	85,1	35,5	69,9
3.	Nilai Tertinggi	61,0	100,0	55,6	94,0
4.	Nilai Terendah	16,7	61,0	16,7	44,0

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen hasil *pre-test* memiliki rata-rata 36,8, nilai tertinggi 61,0 dan nilai terendah 16,7. Selanjutnya hasil *post-test* rata-rata 85,1, nilai tertinggi 100,0 dan nilai terendah 61,0. Pada kelas kontrol *pre-test* memiliki rata-rata 35,5, nilai tertinggi 55,6 dan nilai terendah 16,7. Selanjutnya hasil *post-test* rata-rata 69,9, nilai tertinggi 94,0 dan nilai terendah 44,0. Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 36,8 dan nilai rata-rata *post-test* 85,1. Perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 45,75. Artinya terdapat dua kesimpulan pada tabel diatas yaitu pertama rata-rata *pre-test* masing-masing kelas sampel tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua hasil *post-test* kelas sampel memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Analisis Uji Instrumen

Uji Validitas

Berikut ini uji validitas instrumen penelitian berupa soal sebanyak 20 butir soal objektif, kepada 20 siswa diluar sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Validitas

No	Soal		Keterangan
	R _{hitung}	R ^{tabel} 5% N = 20	
1.	0, 588	0, 444	Valid
2.	0, 466	0, 444	Valid
3.	0, 749	0, 444	Valid
4.	0, 575	0, 444	Valid
5.	0, 104	0, 444	Tidak Valid
6.	0, 570	0, 444	Valid
7.	0, 646	0, 444	Valid
8.	0, 290	0, 444	Tidak Valid
9.	0, 512	0, 444	Valid
10.	0, 731	0, 444	Valid
11.	0, 502	0, 444	Valid
12.	0, 577	0, 444	Valid
13.	0, 757	0, 444	Valid
14.	0, 717	0, 444	Valid
15.	0, 626	0, 444	Valid
16.	0, 717	0, 444	Valid
17.	0, 677	0, 444	Valid
18.	0, 499	0, 444	Valid
19.	0, 666	0, 444	Valid
20.	0, 611	0, 444	Valid

Sumber: SPSS 27 for windows

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan terdapat 18 soal yang valid dan 2 soal yang tidak valid yaitu soal 5 dan soal 8. Kedua soal yang tidak valid dieliminasi dari instrumen penelitian.

Reabilitas Instrumen

Dalam mengetahui soal *reliable* atau konsisten dalam sebuah penelitian dapat menggunakan perhitungan analisis SPSS versi 27. Berikut merupakan analisis reliabilitas soal pada penelitian yang telah dilakukan:

Tabel 5. Uji Reabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha Part 1	Value	.763
	N of Items	10 ^a
Part 2	Value	.861
	N of Items	10 ^b
Total N of Items		20
Correlation Between Forms		.782

Spearman-Brown Equal Length	.878
Coefficient Unequal Length	.878
Guttman Split-Half Coefficient	.870
a. The items are: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10.	
b. The items are: P11, P12, P13, P14, P15, P16, P17, P18, P19, P20.	

Sumber: SPSS 27 for windows

Berdasarkan hasil uji reabilitas menggunakan SPSS versi 27 menunjukkan bahwa nilai *Guttman Split-Half Coefficient* $0,870 > 0,60$ maka keputusan uji reabilitas pada soal penelitian reliabel dengan kategori tinggi.

Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan terhadap 20 siswa, menggunakan 20 butir soal objektif dengan 5 pilihan jawaban. Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya ingin mengetahui tingkat kesukaran soal, dengan kata lain digunakan atau tidaknya butir soal hanya berpedoman pada uji kevalidan butir soal tersebut. Berikut merupakan tabel hasil perhitungan uji tingkat kesukaran yang dianalisis menggunakan SPSS versi 27:

Tabel 6. Uji Kesukaran Soal

No	Butir Soal	Keterangan
1.	0, 55	Sedang
2.	0, 60	Sedang
3.	0, 50	Sedang
4.	0, 60	Sedang
5.	0, 55	Sedang
6.	0, 55	Sedang
7.	0, 70	Sedang
8.	0, 85	Mudah
9.	0, 65	Sedang
10.	0, 55	Sedang
11.	0, 30	Sukar
12.	0, 45	Sedang
13.	0, 60	Sedang
14.	0, 40	Sedang
15.	0, 70	Sedang
16.	0, 40	Sedang
17.	0, 55	Sedang
18.	0, 50	Sedang
19.	0, 60	Sedang
20.	0, 60	Sedang

Sumber: SPSS 27 for windows

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan SPSS versi 27 menunjukkan indeks kesukaran dari 20 butir soal adalah 18 soal dinyatakan dengan tingkat kesukaran sedang, 1 soal tingkat kesukarannya tinggi dan 1 soal tingkat kesukarannya rendah.

Uji Daya Beda

Hasil analisis uji daya beda butir soal yang di analisis menggunakan SPSS versi 27 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Uji Daya Beda Soal

No	Butir Soal	Keterangan
1.	0, 525	Baik
2.	0, 493	Baik
3.	0, 705	Baik Sekali
4.	0, 512	Baik
5.	0, 015	Jelek
6.	0, 505	Baik
7.	0, 594	Baik

8.	0,230	Jelek
9.	0,445	Baik
10.	0,685	Baik
11.	0,437	Baik
12.	0,513	Baik
13.	0,716	Baik Sekali
14.	0,670	Baik
15.	0,573	Baik
16.	0,670	Baik
17.	0,625	Baik
18.	0,428	Baik
19.	0,613	Baik
20.	0,552	Baik

Sumber: SPSS 27 for windows

Berdasarkan analisis yang dilakukan terdapat 2 butir soal dengan kategori jelek yaitu soal nomor 5 dan soal nomor 8, kedua soal tersebut tidak digunakan dalam penelitian sehingga soal ini di eliminasi dalam penelitian.

Berikut adalah teknik-teknik analisis data yang telah dilakukan:

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas Gain (N-Gain)

Uji N-Gain dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai konsep yang dikuasai pada materi yang telah diajarkan, melalui perhitungan rumus N-Gain. Pada masing-masing kelas sampel dilakukan *pre-test* sebelum melakukan pembelajaran, setelahnya pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon*. Berikut ini tabel N-Gain yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa pada sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji N-Gain

Kelas	N	Rata-Rata		
		Pre Test	Post test	N-Gain
Kelas Kontrol	30	35,54	69,93	0,55
Kelas Eksperimen	30	36,8	85,07	0,76

Sumber: Hasil Perhitungan N-Gain *Microsoft Excel*

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelas sampel. Kelas kontrol dengan rata-rata N-Gain 0,55 dengan kategori sedang. Pada kelas eksperimen dengan rata-rata N-Gain 0,76 dengan kategori tinggi. Sehingga terdapat perbedaan rata-rata N-Gain antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 0,21.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada kelas sampel yaitu kelas kontrol XII IPS 2 dan kelas eksperimen XII IPS 3 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Pre-Test dan Pos-Test Kelas Sampel

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	pre test eksperimen	.128	30	.200 [*]	.950	30	.171
	post test eksperimen	.145	30	.110	.945	30	.123
	pre test control	.124	30	.200 [*]	.955	30	.234
	post test control	.141	30	.129	.956	30	.244

Sumber: SPSS 27 for windows

Berdasarkan tabel diatas hasil uji normalitas diambil melalui SPSS versi 27 menggunakan uji Kolmogorov-Sminorv. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kedua kelas sampel memiliki nilai signifikansi $\alpha > 0,050$. Hal ini dipahami bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS tipe 27 dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 10 Hasil Analisis Uji Homogenitas Pre-test dan Post-test Kelas Sampel

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.883	1	58	.175
	Based on Median	1.944	1	58	.169
	Based on Median and with adjusted df	1.944	1	56.805	.169
	Based on trimmed mean	1.822	1	58	.182

Sumber: SPSS 27 for windows

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa kedua kelas memiliki varian yang sama atau homogen. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga hasil analisis data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen sehingga dapat dilakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Independent sampel T-test dengan menggunakan SPSS versi 27. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada tidaknya pengaruh penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran sosiologi. Adapun kriteria penerimaan data signifikan menggunakan uji Independent Sampel T-test sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* tidak memberikan pengaruh.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* memiliki pengaruh.

Tabel 11 Hasil Uji Hipotesis dengan Uji Independent Sampel T-test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil Belajar Sosiologi	Equal variances assumed	1.917	.172	4.712	58	.000	15.133	3.212	8.705	21.562
	Equal variances not assumed			4.712	53.952	.000	15.133	3.212	8.694	21.572

Sumber: SPSS 27 for windows

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa uji hipotesis yang dilakukan pada hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh Sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai beda 15,133. Sehingga dipahami bahwa ada perbedaan efektifitas yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* dengan model pembelajaran konvensional. Hasil

belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran sosiologi di MAN 2 Padang Panjang, yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas XII di MAN 2 Padang Panjang. Peneliti menggunakan 2 kelas dalam sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* dan kelas XII IPS 2 sebagai kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Sebelum melakukan proses pembelajaran sosiologi pada kedua kelas sampel penelitian, terlebih dahulu peneliti memberikan *pre-test*, untuk mengukur sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. Tahap selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* dan kelas kontrol hanya menerapkan model pembelajaran konvensional. Pada tahapan akhir diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan tersebut.

Hasil penelitian yang diperoleh dari kelas XII IPS 3 MAN 2 Padang Panjang setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan perbedaan signifikan rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* 36,8 dan rata-rata nilai *post-test* 85,1. Nilai terendah pada *pre-test* 16,7 dan nilai tertinggi 61,0. Pada *post-test* nilai terendah 61,0 dan nilai tertinggi 100. Perbedaan selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh yaitu 45,75. Sedangkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas kontrol yaitu XII IPS 2 MAN 2 Padang Panjang dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Dimana proses pembelajaran lebih berpusat pada pendidik atau ekspositori. Hasil belajar yang diperoleh memiliki rata-rata *pre-test* 35,5 dan rata-rata nilai *post-test* 69,9. Nilai terendah pada *pre-test* 16,7 dan nilai tertinggi 55,6. Pada *post-test* nilai terendah 44,0 dan nilai tertinggi 94,0. Perbedaan selisih rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh yaitu -34,4.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen kelas XII IPS 3. Menggunakan *SPPS* versi 27 melalui uji *Independent Sampel T-test*, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* memiliki pengaruh. Hasil penelitian memperoleh *Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai beda 15,133. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dipahami terdapat pengaruh dari penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas XII di MAN 2 Padang Panjang. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dipaparkan tersebut membuktikan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

Meskipun sebagian besar siswa kelas eksperimen menunjukkan pengaruh positif yang signifikan pada hasil belajar sosiologi, namun ada sebagian kecil yang tidak mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor pertama beberapa siswa mungkin lebih mudah memahami materi melalui model pembelajaran konvensional, sementara yang lain lebih mengutamakan pembelajaran visual atau interaktif. Kedua beberapa siswa menghadapi kendala dalam menggunakan media *powtoon*, seperti keterbatasan perangkat atau masalah koneksi internet. Ketiga lingkungan belajar yang tidak mendukung karena penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* merupakan hal yang baru bagi siswa MAN 2 Padang Panjang. Oleh karena itu diperlukan evaluasi dan penyesuaian dalam bentuk pendekatan yang lebih personal kepada siswa agar mampu memahami sepenuhnya kebutuhan siswa dalam pembelajaran sosiologi agar tercipta pembelajaran yang efektif secara menyeluruh.

Penerapan model *discovery learning* mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi dan pemecahan masalah, sementara media *powtoon* yang berbentuk animasi interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Siswa tidak hanya diberikan materi secara langsung, tetapi mereka juga diajak untuk aktif menemukan konsep dan informasi melalui animasi yang disajikan menggunakan *powtoon*. Maka dapat diartikan kombinasi penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* jika dilakukan secara konsisten dan optimal pada mata pelajaran sosiologi akan memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal daripada penerapan model pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, model pembelajaran *discovery learning* dengan media *powtoon* dapat dikorelasikan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget. Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan aktif belajar kepada seseorang untuk menemukan apa yang dibutuhkan dalam membangun pengetahuan dan pengembangan diri sendiri (Sugrah, 2019). Sesuai dengan prinsip pembelajaran pada teori ini yaitu pembelajaran yang lebih interaktif daripada pembelajaran yang tradisional

atau pasif. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *powtoon*, permasalahan diberikan kepada siswa bertujuan supaya siswa mampu memecahkan masalahnya dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Permasalahan terdapat pada media *powtoon* yang dapat diakses melalui jaringan *internet* melalui *smartphone* menggunakan *QR code* yang terdapat pada lembar kerja peserta didik. Pada proses ini siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dengan pemikiran mereka. Data yang diperoleh perkelompok dianalisis dan disimpulkan bersama-sama. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme pembelajaran yang interaktif dan aktif, dimana siswa membangun pengetahuannya sendiri dengan mencari konsep pengetahuan dari berbagai sumber.

Dengan demikian dipahami bahwa pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media *powtoon* memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran sosiologi di MAN 2 Padang Panjang. Penerapan model *discovery learning* dengan dengan media *powtoon* dapat digunakan kedepannya untuk bervariasi model dan media pembelajaran sosiologi. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam memvirtualkan materi yang diajarkan, selain itu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa lebih bersemangat belajar khususnya ketika pembelajaran sosiologi.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MAN 2 Padang Panjang pada bulan Agustus 2024 disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* telah terbukti memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa kelas XII IPS 3 lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan, berinteraksi dengan media yang menarik, serta berdiskusi dan menganalisis informasi dalam kelompok. Selain itu kelas eksperimen XII IPS 3 yang menerapkan model *discovery learning* dengan media *powtoon* lebih unggul dibandingkan kelas control XII IPS 2 yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran. Hasil penelitian didukung oleh uji hipotesis menggunakan *SPSS 27 for windows* yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model *discovery learning* dengan media *powtoon* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XII pada materi perubahan sosial.

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dan calon guru dalam memvariasikan model dan media pembelajaran dalam mata pelajaran sosiologi agar pengajaran yang dilakukan lebih menarik dan efektif. Guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif melalui penerapan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang berpusat kepada siswa. Selain penerapan model pembelajaran *discovery learning*, penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang interaktif juga membantu dalam memvisualisasikan materi pembelajaran. Kombinasi model *discovery learning* dengan media *powtoon* berpotensi untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal pada mata pelajaran sosiologi, asalkan diterapkan secara optimal. Kedepannya, model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* bisa diterapkan sebagai pilihan untuk menyajikan berbagai topik dalam sosiologi secara lebih menarik. Mengingat pengaruh positif dari model *discovery learning* dengan media *powtoon* ini maka dapat diintegrasikan lebih luas ke dalam pembelajaran sosiologi di masa depan, baik di MAN 2 Padang Panjang maupun di sekolah-sekolah lain.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astiti, N. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Undiksha*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/35688>
- Cahyawati, E. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Aplikasi I-Spring Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD UNIKAMA*, 2(1), 16–28.
- Dewi, L., Tripalupi, L. E., & Artana, M. (2013). Pengaruh pelaksanaan pembelajaran dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar ekonomi kelas X SMA Lab Singaraja. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi UNDIKSA*, 1–18. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/1276>
- Jannah, B. P. dan L. miftahul. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Nita Dewi, N. K., Suparwa, I. N., & Putra, A. A. P. (2020). Penerapan Taksonomi Bloom pada Pembelajaran Bahasa Di Kelas 2 SD Bali Kiddy. *Linguistika: Buletin Ilmiah Program Magister Linguistik Universitas Udayana*, 184. <https://doi.org/10.24843/ling.2020.v27.i02.p10>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Parhannudin, Gumilar, R., & Srigustini, A. (2023). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan

-
- Media Mind Mapping. *Global Education Journal*, 3(1), 163–176.
- Prastin, M. A., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2022, July). Pengembangan Media Buku Saku IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV SDN Sukorame 2. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Rachmadina, D. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Powtoon Dengan Pendekatan Kontekstual. UIN Raden Intan Lampung.
- Saputri, N. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. Universitas Negeri Lampung.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20-30.
- Sinaga, T. A. B. (2021). Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. Iis. 2 Sma Negeri 3 Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2018/2019. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(1), 64-73.
- Sugiyono, S. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 121–138.
- Syahrul, F., Riyana, C. & Hanoum, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, 4784–4793.