

**PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA
VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS
IV SD NEGERI NGADIREJO**

Sindy Rupianingsih¹, Hamdan², Cahyo Dwi Andita³
PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari¹²³
¹sindittscell@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the completeness of the learning outcomes of Pancasila Education for grade IV students of SD Negeri Ngadirejo after the application of the Animation Video-Assisted Discovery Learning Model. The background of this research is based on the low learning outcomes of students due to the lack of active student involvement in learning and the learning model that is still monotonous and teacher-centered. The research method used is quantitative with One Group Pre-test and Post-test design. Samples were taken from one class, namely in grade IV with a total of 23 students. The research instrument is in the form of a multiple-choice test that has been tested for validity and reliability. Based on the results of the research and discussion, it was obtained that the average pre-test score was 49.4 and there were 19 students who did not achieve the KKTP score or < 70 so that it was declared incomplete and only 4 students completed. Meanwhile, after receiving treatment, the results of the posttest were obtained with an average score of 84.9, there were 20 students who achieved completeness and reached a score of 70 and 3 students did not complete. Thus, it can be concluded that the Discovery Learning Model Assisted by animated videos is effective in improving the learning outcomes of Pancasila Education for grade IV students. This learning model is recommended to be implemented as a fun alternative to active learning in elementary school.

Keywords: Discovery Learning, Learning Outcomes, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila Siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo setelah diterapkan Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta model pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada guru. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *One Group Pre-test dan Post-test Design*. Sampel diambil dari satu kelas, yaitu dikelas IV dengan jumlah 23 siswa. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai rata-rata *pre test* adalah 49,4 dan terdapat 19 siswa tidak mencapai nilai KKTP atau < 70 sehingga dinyatakan tidak tuntas dan hanya 4 orang siswa yang tuntas. Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan, diperoleh

hasil *posttest* nilai rata-ratanya 84,9 terdapat 20 siswa yang mencapai ketuntasan serta mencapai nilai 70 dan 3 siswa tidak tuntas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model *Discovery Learning* Berbantuan video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Model pembelajaran ini disarankan untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran aktif yang menyenangkan di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan penting sebagai dasar dalam membentuk manusia yang berpengetahuan, berkarakter kuat, dan siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Menurut Marzuki, (2024:3) pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensi mereka sendiri. Pendidikan abad-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Mulyono et al., 2025). Pendidikan yang berkualitas tinggi diharapkan dapat menghasilkan generasi bangsa yang cerdas, berakhlak

mulia, dan mampu berkontribusi pada pembangunan sosial. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, budi pekerti yang luhur, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan masyarakat.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam membangun karakter warga negara yang berakhlak di jenjang Sekolah Dasar (SD). Pada titik ini, mata pelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral dan prinsip hidup yang akan menjadi pedoman bagi siswa. Selain itu, pendidikan Pancasila membantu menanamkan nilai-nilai luhur dan etika yang menjadi dasar budaya Indonesia.

Pembelajaran Pendidikan

Pancasila memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari karena ruang lingkup materinya yang luas (Maulidiya et al., 2023).

Pembelajaran yang menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan berbasis teknologi secara optimal, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, seperti ketersediaan proyektor dan akses internet, mendukung guru dalam menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) melalui penggunaan metode yang variatif, seperti diskusi, kerja kelompok, dan pemanfaatan media visual atau digital (Sadjah et al., 2024). Dalam kondisi tersebut, guru tidak hanya mengandalkan buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi juga mengintegrasikan berbagai

sumber belajar lain yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat dipahami dan diinternalisasi secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil temuan dan wawancara di SD Negeri Ngadirejo belum banyak menggunakan media karena terbatasnya alat pendukung kegiatan. Sekolah berupaya melengkapi media pembelajaran berbasis teknologi secara bertahap seperti penambahan proyektor dan jaringan internet. Untuk saat ini, sekolah hanya memiliki satu proyektor sehingga penggunaannya harus bergantian.

Pada kondisi lapangan guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pengajaran (*teacher-centered*). Artinya guru masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut terjadi karena guru dalam proses pembelajaran masih lebih banyak mengandalkan penggunaan buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar.

Berdasarkan temuan di lapangan, siswa menunjukkan rasa bosan selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan materi dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung mengalihkan perhatian pada hal-hal lain di luar materi Pendidikan Pancasila yang sedang dipelajari, sehingga pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila tidak dapat berkembang secara optimal.

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) kelas IV SD Negeri Ngadirejo dengan jumlah 23 siswa. Hanya 7 siswa atau 30,4% yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 16 siswa atau 69,6% dengan rata-rata nilai PTS sebesar 63,0 masih berada dibawah KKTP. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Ngadirejo memiliki nilai KKTP sebesar 70. Berdasarkan informasi dari wali kelas IV SD Negeri Ngadirejo siswa

yang belum mencapai ketuntasan diberikan program remedial sebagai upaya agar mereka dapat memenuhi standar KKTP yang telah ditentukan sekolah.

Maka dibutuhkan solusi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila. Untuk membuat materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa, penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara yang dapat dilakukan. Proses belajar akan menjadi lebih mendalam apabila siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari apa yang mereka pelajari secara langsung. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila di kelas IV SD Negeri Ngadirejo dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Video Animasi.

Model *Discovery Learning* akan menjadi lebih efektif dan interaktif apabila dipadukan dengan media pembelajaran Video Animasi, karena media tersebut berfungsi untuk meningkatkan

motivasi serta perhatian siswa (Potabuga et al., 2025). *Discovery Learning* atau yang sering disebut dengan pembelajaran berbasis penemuan, merupakan suatu pendekatan yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep dan pengetahuan melalui proses penyelidikan secara mandiri. Menurut Helsya et al., (2023) Model pembelajaran *discovery learning* memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan berpikir mendalam, bekerja sama dengan teman, melakukan penemuan secara mandiri, serta menyampaikan gagasan atau pendapatnya. Melalui keterlibatan tersebut, kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran dapat berkembang dan meningkat secara optimal. Proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan, sebaiknya menggunakan integrasi model pembelajaran dengan media teknologi dapat memudahkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan

dengan efektif dan efisien (Hamdan et al., 2025). Teknologi berkembang saat ini semakin memberikan warna yang sangat luar biasa bagi kemajuan dunia pendidikan (Egok, 2024). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi. Menurut Irawan et al., (2023) Media video animasi mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, karena tampilan visual yang beragam membuat mereka lebih tertarik dan fokus selama kegiatan belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian sebelumnya mengenai penerapan *Discovery Learning* berbantuan video animasi telah banyak dilakukan, salah satunya oleh Putri et al., (2022) dalam penelitian berjudul “Penerapan *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata

pre-test sebesar 52,58 dan post-test sebesar 83,87, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan; berdasarkan kriteria N-gain per siswa, 17 siswa (61,29%) mengalami peningkatan sedang, 12 siswa (38,70%) mengalami peningkatan tinggi, dan 2 siswa (4,16%) menunjukkan tingkat peningkatan yang rendah.

B. Metode Penelitian

Metode eksperimen dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Eksperimen adalah metode kuantitatif yang paling umum digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk menentukan pengaruh variabel atau perlakuan khusus terhadap hasil atau *output* dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen, khususnya (*Pre-Experimental Designs*), dengan desain eksperimen yang diterapkan berupa *One Group Pre-test dan Post-test Design* (Sugiyono, 2019:114). Secara lebih spesifik, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*.

Penelitian ini akan dilakukan di kelas IV SD Negeri Ngadirejo. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo, terdiri dalam satu kelas.

Menurut Sugiyono, (2019:127) Sampel itu merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, Sampling jenuh adalah teknik memilih sampel di mana semua anggota dimuat langsung dijadikan sampel. Biasanya dilakukan jika jumlah populasi cukup kecil, misalnya kurang dari 30 orang, atau jika penelitiannya ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang super kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, di mana seluruh anggota populasi ikut sebagai sampel (Sugiyono, 2019:133). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo dengan jumlah 23 siswa, 12 perempuan dan 11 laki-laki.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, Faiz et al., (2022) Tes merupakan instrumen yang digunakan sebagai alat untuk melakukan pengukuran. Dalam

konteks tes prestasi belajar, aspek yang dinilai adalah perilaku belajar yang mencerminkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Tes diberikan dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan soal pilihan ganda 20 soal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Ngadirejo yang berlokasi di Desa Ngadirejo, Kecamatan Tugumulyo, Kabupaten Musi Rawas, Sumatera Selatan 31662. Pelaksanaannya berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Maret 2026. Subjek penelitian terdiri dari satu kelas IV yang berjumlah 23 siswa. Dalam kegiatan penelitian ini diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan berbantuan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Gotong Royong. Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba terhadap instrumen tes pada kelas yang lebih tinggi guna mengetahui mutu soal yang akan dilakukan pada

siswa kelas V di SD Negeri Ngadirejo. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Maret 2025 dengan melibatkan 35 siswa sebagai peserta uji coba. Instrumen yang digunakan berupa 20 butir soal pilihan ganda yang memuat materi tentang gotong royong.

Dari total 20 butir soal pilihan ganda yang diujikan, diperoleh hasil bahwa 15 soal dinyatakan valid, sedangkan 5 soal lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Oleh sebab itu, hanya 15 soal pilihan ganda yang kemudian digunakan dalam pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini berlangsung selama tiga kali pertemuan, yang meliputi satu pertemuan untuk uji coba instrumen, satu pertemuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa (*pre-test*) dan penerapan perlakuan pembelajaran yang pertama (*treatment*), serta satu pertemuan terakhir diawali *treatment* kedua dan dilanjutkan untuk pelaksanaan *post-test*.

Kemampuan awal siswa merujuk pada tingkat penguasaan yang telah dimiliki sebelum mereka mengikuti proses pembelajaran

dengan menerapkan model *discovery learning* yang didukung oleh media video animasi. Untuk mengidentifikasi kemampuan tersebut, siswa diberikan *pre-test* yang dilaksanakan pada bulan Maret 2026 di kelas IV dengan jumlah peserta sebanyak 23 siswa. Pelaksanaan *pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentase
>70	Tuntas	4	17,39%
<70	Tidak tuntas	19	82,61%
Jumlah		23	100%
Nilai rata-rata			49,4
Simpangan Baku			15,25

Tabel 1 Rekapitulasi Data Hasil *Pre Test*

Diperoleh bahwa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dengan presentase 17,39%, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai < 70 dengan presentase 82,61%, nilai rata-rata keseluruhan 49,4. Dapat dikatakan kemampuan awal sebelum penerapan model *discovery learning* berbantuan video animasi termasuk kategori signifikan belum tuntas.

Kemampuan akhir dalam

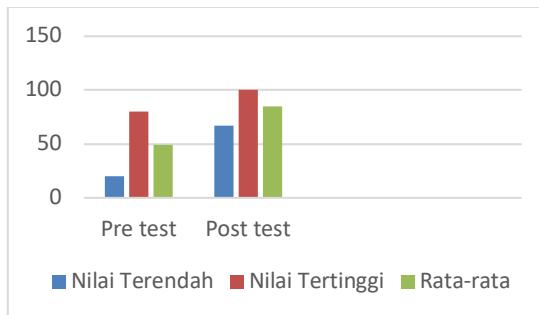
penelitian ini merujuk pada kecakapan siswa dalam menyelesaikan permasalahan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi. Penilaian terhadap kemampuan tersebut dilakukan melalui pelaksanaan *post-test* yang berlangsung pada pertemuan ketiga, yaitu pada bulan Maret 2026.

Tabel 2 Rekapitulasi Data *Post test*

Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentase
>70	Tuntas	20	86,96%
<70	Tidak tuntas	3	13,04%
Jumlah		23	100%
Nilai rata-rata			84,9
Simpangan Baku			10,78

Dapat disimpulkan yang mendapatkan nilai ≥ 70 dengan 86,96%. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai < 70 dengan presentase 13,04% dengan nilai rata-rata 84,9. Jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran

dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan video animasi termasuk kategori signifikan tuntas, seperti pada gambar grafik.



Grafik 1 Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan rumus Chi-kuadrat (χ^2) sebagai uji kecocokan. Berdasarkan ketentuan statistik, pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$, di mana n menunjukkan banyaknya kelas interval. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai χ^2 hitung lebih kecil daripada χ^2 tabel, maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika χ^2 hitung lebih besar daripada χ^2 tabel, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa pada data *pre-test* diperoleh χ^2

hitung sebesar 2,7718 dan χ^2 tabel sebesar 9,488 (dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 4$). Adapun pada data *post-test* diperoleh χ^2 hitung sebesar 8,7234 dengan nilai χ^2 tabel yang sama, yaitu 9,488. Karena nilai χ^2 hitung pada kedua data lebih kecil dibandingkan χ^2 tabel, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh $Z_{hitung} = 6,62$. Selanjutnya membandingkan Z_{hitung} dengan Z_{tabel} pada tabel z dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh $Z_{tabel} 1,65$. Kriteria pengujiannya jika $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ ($6,62 \geq 1,65$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Ngadirejo. Hal ini

terlihat dari hasil analisis data yang menunjukkan adanya peningkatan nilai

rata-rata dari 49,4 pada *pre-test* menjadi 84,9 pada *post-test*. Dengan demikian, terjadi kenaikan hasil belajar sebesar 35,5 setelah penggunaan model *discovery learning* berbantuan video animasi. Selain itu, hasil uji Z menunjukkan bahwa nilai Z_{hitung} sebesar 6,62 lebih besar atau sama dengan Z_{tabel} sebesar 1,65, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media video animasi secara signifikan mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, I. (2022). *Discovery Learning*. Bekasi: Penerbit Mikro Media Teknologi.
<https://share.google/pBSCJfU6JLGpxqQuk>
- Alfitry, S. (2020). *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
<https://share.google/IOICmUdjUVSjuGWIR>
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
<https://doi.org/979-518-018-5>
- Bastian, A., & Reswita. (2020). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Indramayu: Adab.
<https://share.google/1jC4dW4nNP09yLwgU>
- Damayanti, E., Susiswo, S., & Sa'dijah, C. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 1–15.
<https://doi.org/10.26594/jmpm.v7i1.2595>
- Egok, A. (2024). Pelatihan Literasi Digital untuk Guru SD Dalam Mencetak Smart Kids di Era Teknologi. 1767–1777.
- Hamdan, Triyogo, A., & Oktaviani, A. (2025). Integrating Digital Cognitive Mapping into 100.
<https://ejournal.1001tutorial.com/jentik/article/view/56>
- Helsya, R., Gimin, & Primahardani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Berpikir Kritis Siswa. *Wahana Ekspresi Ilmiah*, 1(3), 75–91.
<https://doi.org/2598-6449P-2580-4111>
- Hilda, Sismulyasih, N., Wati, T., & Afifah, T. (2023). *Media Pembelajaran SD*. Semarang: Cahyo Ghani Recovery.
<https://share.google/8BpEbrvuEhdijbHPh>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianiisah, F. (2023). Analysis

- of the Use of Animated Video Media on Student Learning Motivation in Elementary Schools. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Marzuki, D. (2024). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Maulidiya, M., Martati, B., & Putra, D. A. (2023). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Buzz Group Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 393–400. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1882>
- Mulyono, D., Rijal, A., Fadli, M., Saputra, M., Utami, S., & Jubaedah, S. (2025). Sosialisasi dan Pendampingan Integrasi Pendekatan Deep Learning Dalam Pengembangan Rencana Pembelajaran dan Modul Ajar pada Satuan Pendidikan Kota Lubuklinggau. 4(4), 1660–1670.
- Potabuga, I., Tumbel, F. M., & Kawuwung, F. R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dan Biologi*, 2(1), 180–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v2i1.257>
- Pranoto, E. (2023). *Model Discovery Learning Dan Problematika Hasil Belajar*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. [https://books.google.co.id/books?id=zKtEAAAQBAJ&lpg=PR3&dq=Pranoto 2023 model discovery learning&hl=id&pg=PR3#v=onepage&q=Pranoto 2023 model discovery learning&f=false](https://books.google.co.id/books?id=zKtEAAAQBAJ&lpg=PR3&dq=Pranoto+2023+model+discovery+learning&hl=id&pg=PR3#v=onepage&q=Pranoto+2023+model+discovery+learning&f=false)
- Prasetyo, A., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. 5(4), 1717–1724.
- Putri, A. K., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. (2022). Penerapan Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Education ...*, 10(3), 571–577. <https://doi.org/2614-6061>
- Ratnasari, D., Nehe, B., & Heryadi, Y. (2025). *Inovasi Strategi Pembelajaran dan Media Pendidikan*. Padang: Gita Lentara. <https://share.google/SHYk5spkMJWwIUazr>
- Riduan. (2020). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riinawati. (2020). *Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Mataram: CV Kanhaya Karya. <https://share.google/M326blErV7NhRv2xd>
- Susana, A. (2019). *Pembelajaran Discovery Learning*

*Menggunakan Multimedia
Interaktif.* Bandung: Tata
Akbar.

[https://share.google/x6vE35lx
MKSHUpfSw](https://share.google/x6vE35lxMKSHUpfSw)

Wahyuningsih, E. (2020). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: De
epublish.

[https://share.google/Jve1Vpw
XltlZXrJ9e](https://share.google/Jve1VpwXltlZXrJ9e)