

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN
PPKn PADA SISWA KELAS IV SD GUGUS
I GUSTI KETUT PUDJA KECAMATAN
DENPASAR SELATAN**

Oleh

I Gede Darma Buana 1611031306

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Abstrak

Pencapaian kompetensi pengetahuan PPKn siswa masih belum optimal yang disebabkan oleh kurang efektifnya proses pembelajaran yang terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan multimedia *interaktif*. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen* serta menggunakan desain penelitian yaitu *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi yang terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD sebanyak 159 siswa. Sampel diperoleh menggunakan teknik undian sehingga memperoleh dua kelas sebagai sampel dengan jumlah keseluruhan ialah 71 siswa. Pengumpulan data kompetensi pengetahuan PPKn siswa menggunakan metode tes yang kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol ($74,59 > 69,03$). Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($2,090 > 1,995$) dengan $dk = 69$ dan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak atau H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan multimedia *Interaktif* dan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Ini berarti model pembelajaran *Discovery learning* berbantuan multimedia *interaktif* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV SD. Penggunaan model yang tepat dalam proses belajar siswa akan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar yang di bantu dengan multimedia interaktif yang disenangi siswa, sehingga mampu memberikan hal positif dalam mengoptimalkan kompetensi pengetahuan PPKn siswa.

Kata-kata kunci: *Discovery Learning*, Multimedia Interaktif, Kompetensi Pengetahuan PPKn.

Abstract

The lack competence of students in Civilization subject was due to the ineffectiveness of the teaching and learning process. This research was aimed to analyzed the effect of interactive multimedia-assisted *Discovery Learning* model. The type of this research was quasy experimental research with *Non-Equivalent Control Group Design*. The population of this research were 159 of grade IV students. The sample were obtained by using a lottery technique

to obtain two classes as samples such as 71 students. The data were gathered using test methods which were analyzed using t-test. The results show that the average value of the experimental group is higher than the average value of the control group ($74.59 > 69.03$). Based on the results of the t-test analysis, it was found that the tcount is greater than ttable ($2.090 > 1.995$) with $dk = 69$ and a significance level of 5%, which means that H_0 is rejected or H_a is accepted. Thus it can be concluded, that there is a significant difference of students' Civilization knowledge competence who are taught through the Interactive Multimedia-assisted Discovery Learning model compared to students who are taught through conventional learning. This means that the Discovery learning assisted by interactive multimedia learning model influences the students' Civilization knowledge competence in grade IV students. The suitable learning model will affect the students activeness in the teaching and learning process. Students love the interactive multimedia which enables them to grt positive impact toward their Civilization competence.

Key words: *Discovery Learning*, Interactive-Multimedia, Civilization Competence.

