

Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Persebaran Flora Fauna di Indonesia Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Vlog SMA Negeri 2 Ciamis

Ajeng Putu Habsah¹, Siti Fadjarajani², Mega Prani Ningsih³.

¹Mahasiswa Pendidikan Geografi, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

²³Dosen Pendidikan Geografi, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya

***Korespondensi** : Ajeng Putu Habsah, Jurusan Pendidikan Geografi, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia
Email: ajengputuhabsah07@gmail.com

Artikel info: (Diterima: 24 January-2024; Revisi: 6 February-2024; Diterima: 30 April-2024)

Abstrak: Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk memanfaatkan penggunaan model *discovery learning* berbantuan media vlog pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMA Negeri 2 Ciamis, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini kelas XI IPS SMAN 2 Ciamis. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol dan XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis normalitas, homogenitas, hipotesis, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan model *discovery learning* berbantuan media vlog terdiri dari enam tahap, yakni *Stimulation* dengan berbantuan media vlog, *Problem statement*, *Data collection* melalui referensi relevan dan pengamatan, *Data processing* dengan mengerjakan LKPD, *Verification* dengan presentasi hasil penemuan tiap kelompok, dan *Generalization* adanya kegiatan tanya jawab. Hasil motivasi belajar pada materi persebaran flora dan fauna kelas XI sebelum diterapkannya model *discovery learning* berbantuan media vlog memperoleh rata-rata sebesar 75,286, sedangkan setelah penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog memperoleh rata-rata 80,686. Pengaruh model *discovery learning* berbantuan media vlog terhadap motivasi belajar setelah dilakukan uji regresi linier sederhana memperoleh persamaan $Y = 89,359 + 0,359 X$. Terdapat pengaruh model *discovery learning* berbantuan media vlog terhadap motivasi belajar sebesar 14%.

Kata Kunci: model *discovery learning*, media vlog, motivasi belajar, persebaran flora dan fauna di Indonesia

Abstract: The aim of this research is to utilize the use of a *discovery learning* model supported by vlog media on flora and fauna dissemination material in Indonesia XI Classes of State 2 Ciamis High School, in the hope of improving the learning motivation of students. This research is quantitative. Population in this study class XI IPS SMAN 2 Ciamis. The samples in this study are Class XI IPS 3 as a control class and Class XI IPS 5 as an experimental class using *purposive sampling* techniques. Data analysis techniques using simple normality, homogeneity, hypothesis, and linear regression analysis techniques. The results of the research showed that the stage of the *discovery learning* model with the help of vlog media consists of six stages, i.e. *Stimulation* with the assistance of the media vlog, *Problem statement*, *Data collection* through relevant references and observations, *Data processing* with the work of LKPD, *Verification* with the presentation of the findings of each group, and *Generalization* of the existence of questioning activities. Study motivation results on flora and fauna dissemination material class XI prior to application of the *discovery learning* model assisted by vlog media obtained an average of 75,286, whereas after application of *discovery Learning* model supported by Vlog media gained an mean of 80,686. The influence of the learning motivation of the vlog-assisted *discovery* model on learning after conducting a simple linear regression test obtains the equation $Y = 89,359 + 0,359 X$. There was an influence on learning motivations of 14%.

Keywords: *discovery learning* model, vlog media, learning motivation, distribution of flora and fauna in Indonesia

artikel ini dapat akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Pendidikan sebagai elemen penting dalam kehidupan modern, dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan kemampuan intelektual, sosial, dan personal [1]. Faktor utama keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah pendidik. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan

peserta didik dapat diukur melalui instrumen prestasi belajar peserta didik, karena keberhasilan atau prestasi belajar bagus maka hasilnya akan maksimal. Oleh karena itu proses pembelajaran efektif dan aktif dengan interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik sangat diperlukan menjadi suatu faktor keberhasilan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Peserta didik tentunya tidak asing dengan teknologi karena mereka saat ini termasuk kedalam generasi Z yang dikenal sebagai generasi *pro gadget* dan lebih terbiasa dengan teknologi internet, membuat peserta didik tidak asing dengan teknologi. Oleh karena itu, internet berfungsi sebagai media pembelajaran karena mempengaruhi cara manusia dalam berinteraksi satu sama lain, khususnya sarana komunikasi menyampaikan pesan. Salah satunya yaitu media *Video Blog (vlog)* berbasis media audio visual yang berisi pendapat opini, cerita atau aktivitas sehari-hari.

Salah satunya adalah video blog, juga dikenal sebagai "*vlog*", yang merupakan jenis media audio visual yang menyampaikan pendapat, cerita, atau aktivitas sehari-hari seseorang. Kejenuhan saat belajar menyebabkan kesulitan bagi siswa [2]. Menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mendukung dalam memecahkan masalah, menemukan ide sendiri, dan mencapai hasil belajar yang buruk. Hal tersebut membuat nilai peserta didik sangat menurun dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar mempengaruhi pembelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas, bahwa salah satu paradigma pembelajaran adalah pendidik yang mendominasi proses belajar mengajar (*Teaching Center*) dan peserta didik hanya bersifat pasif. Dalam hal ini, peneliti ingin menggunakan model pembelajaran mencari dan menemukan sendiri, yang akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif melihat dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. Model ini adalah model belajar mencari dan menemukan sendiri, di mana guru hanya memberikan bahan pelajaran yang belum selesai, dan peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri [3].

Dengan menggunakan alat peraga atau media, pembelajaran geografi akan lebih efektif. Anda bahkan dapat memanfaatkan kondisi lingkungan sekitar. Peta, gambar, realitas, *handout*, grafik, buku teks, *slide tipe*, *filmstrip*, dan gambar bergerak adalah semua sumber daya yang dapat digunakan dalam pembelajaran geografi. Dengan demikian, peneliti menggunakan media audio visual seperti video blog (*Vlog*) dengan memanfaatkan keadaan lokasi lingkungan sekitar untuk materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Peneliti menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan video blog untuk materi persebaran flora dan fauna di Indonesia karena model ini membuat peserta didik belajar dengan menemukan informasi baru melalui materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Pemakaian model *discovery learning* akan lebih berinovasi dengan bantuan media audio visual berupa media *vlog* yang di dalamnya akan menampilkan sebuah video gerak dengan menggambarkan suatu bentuk asli berupa materi yang diangkat oleh peneliti yaitu materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Dengan pemakaian media *Video Blog (Vlog)* dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dapat menumbuhkan penemuan informasi baru sehingga peserta didik dapat menyimpulkan hasil penemuan masalah sendiri, dan dapat membangkitkan keinginan serta membuat motivasi dalam kegiatan belajar meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan di SMAN 2 Ciamis, dapat diketahui melalui wawancara guru bahwa hasil belajar geografi peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari respons peserta didik yang cenderung pasif dalam pemahaman mereka mengenai materi pun kurang, saat pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya atau menjawab peserta didik hanya diam karena mereka bingung apa yang harus ditanyakan atau dijawab. Oleh karena itu, SMAN 2 Ciamis proses pembelajarannya masih berpusat pada pendidik dan peserta didik hanya bersifat pasif, sehingga membuat peserta didik lebih banyak mendengarkan tanpa melakukan aktivitas pada saat pembelajaran berlangsung. Terlihat dari semangat belajar peserta didik dalam menerima materi, tidak tertarik dengan materi yang disampaikan karena pembelajaran yang digunakan masih menerapkan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Hasil diatas merupakan salah satu penyebab menurunnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya motivasi belajar peserta didik seperti bosan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan suatu penelitian yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* khususnya pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia yang

dimana nantinya peserta didik diberikan waktu untuk menemukan pengertian-pengertian, masalah-masalah, dan contoh baru. Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Melalui Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Vlog”.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui tahapan model *discovery learning* berbantuan media vlog untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis; 2) Mengetahui pengaruh model *discovery learning* berbantuan media vlog terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian *quasi experimental* ini mempertimbangkan apakah ada hubungan antara satu atau lebih kelompok eksperimen tanpa adanya pengacakan (*random*) [4]. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Ciamis berlokasi di Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.2, Sikuraja, Linggasari, Kec. Ciamis, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat 46215. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel dua variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X), yang merupakan model *discovery learning* berbantuan video blog dan variabel terikat (Y), yang merupakan motivasi peserta didik untuk belajar materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* atau hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* hanya saja desain ini ditentukan kelompoknya, nantinya masing-masing kelompok responden diberikan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal dan diberi *post-test* untuk mengetahui gejala yang terjadi setelah diberikan perlakuan eksperimen [5]. Berikut tabel desain penelitian:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
KE	O ₁	X	O ₂
KK	O ₃	Y	O ₄

(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Keterangan :

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

O₁ : Pretest kelas eksperimen

O₂ : Posttest kelas eksperimen

O₃ : Pretest kelas kontrol

O₄ : Posttest kelas kontrol

X: Perlakuan kelas eksperimen berupa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media vlog

Y: Perlakuan kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media papan tulis

Populasi dalam penelitian ini melibatkan semua siswa kelas XI IPS SMAN 2 Ciamis. Penelitian ini menggunakan *sampel purposive*, atau sampel yang dipilih berdasarkan saran guru geografi. Kelas XI IPS 3 berjumlah 33 orang sebagai kelas kontrol dan XI IPS 5 berjumlah 35 orang sebagai kelas eksperimen. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui metode angket kuesioner yang menggunakan skala likert dengan lima kategori jawaban. Metode pengumpulan data kuantitatif menggunakan statistik seperti analisis deskriptif, normalitas, homogenitas, hipotesis, dan regresi linear sederhana. Metode validitas instrumen berupa analisis korelasi *Product Moment* dan pengujian reliabilitas instrumen juga menggunakan analisis Cornbach Alpha.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Tahapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Vlog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada pelaksanaan, peneliti melakukan tiga tahap yaitu pretest, proses pembelajaran, dan posttest. Pelaksanaan pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan motivasi awal dari peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Sebaliknya, pelaksanaan posttest dilakukan untuk mengetahui kemampuan motivasi setelah diberi perlakuan eksperimen dengan model *discovery learning* berbantuan media vlog materi persebaran flora dan fauna di Indonesia pada kelas XI SMAN 2 Ciamis. Proses pembelajaran penelitian diberi dua perlakuan yaitu pada kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* berbantuan media konvensional, sedangkan kelas eksperimen XI IPS 5 menggunakan model *discovery learning* berbantuan media vlog.

a. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

Pelaksanaan penelitian di kelas kontrol dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada tanggal 23, 26, 30 April 2024. Proses pembelajaran dimulai pada pertemuan pertama dengan mengerjakan soal pretest sebanyak 35 soal untuk mengetahui kemampuan motivasi dari peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, dilanjut memulai proses pembelajaran *discovery learning* pertama **Stimulation** berupa orientasi berupa mengingatkan kembali materi sebelumnya yang pernah dipelajari yaitu materi persebaran flora dan fauna Dunia untuk menarik perhatian peserta didik pada materi yang akan disampaikan, kemudian peserta didik diberikan penjelasan sedikit tentang faktor persebaran flora dan fauna di Indonesia pada pertemuan pertama, persebaran fauna Indonesia pada pertemuan kedua, dan persebaran flora di Indonesia pada pertemuan ketiga, **Problem statement** kegiatan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau menanyakan materi yang belum dipahami atau belum jelas dimengerti oleh peserta didik, dan pendidik memberikan suatu masalah pada LKPD kelompok kepada peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari atau dijelaskan oleh pendidik, **Data collection** berupa kegiatan mengumpulkan data informasi dari berbagai referensi seperti internet, buku geografi untuk dicatat pada buku catatan mereka dan menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia secara berkelompok yang dibagi menjadi 2 kelompok pada pertemuan pertama, dan dibagi menjadi 3 kelompok pada pertemuan kedua ketiga, **Data processing** kegiatan mengolah data yang dimana peserta didik secara berkelompok berdiskusi untuk mengerjakan LKPD yang dibuat oleh pendidik dengan mencari dan mencatat informasi yang didapatkan peserta didik melalui berbagai referensi, **Verification** adalah kegiatan pembuktian dengan presentasi kedepan kelas, dan **Generalization** memberikan kesimpulan dengan adanya kegiatan tanya jawab sehingga menghasilkan poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa laporan hasil pengamatan. Kemudian pada pertemuan ketiga setelah melakukan proses pembelajaran, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur bagaimana motivasi belajar peserta didik.



Gambar 1. Penerapan model *discovery learning* kelas XI IPS 3
(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2024)

b. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pelaksanaan penelitian di kelas kontrol dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada tanggal 23, 24 April, dan 02 Mei 2024. Proses pembelajaran dimulai pada pertemuan pertama dengan mengerjakan soal pretest sebanyak 35 soal untuk mengetahui kemampuan motivasi dari peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, dilanjut memulai proses pembelajaran dengan diberikan kegiatan pendahuluan berupa orientasi, apersepsi, dan motivasi. Selanjutnya pendidik menjelaskan proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dibantu dengan menggunakan media vlog, media vlog ini sudah disediakan oleh peneliti sehingga guru mata pelajaran hanya tinggal menggunakan media vlog tersebut. **Stimulation** memberi orientasi, apersepsi, dan motivasi atau rangsangan kepada peserta didik untuk memusatkan perhatian pada topik materi Faktor dan Jenis Persebaran Flora dan Fauna Indonesia, dengan menampilkan video blog (vlog) yang berhubungan dengan faktor dan jenis persebaran flora dan fauna di Indonesia yang ada di Kebun Raya Bogor, **Problem statement** kegiatan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dengan bertanya tentang hal yang belum dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati seperti Bagaimana caranya di zoologi Kebun Raya Bogor tersebut dapat dijadikan museum fauna?, Apakah hewan yang berada di museum tersebut asli atau tiruan?, Apa perbedaan hewan simpanse dan orang utan?, dan Perbedaan dari flora bunga bangkai dan *rafflesia arnoldi*?, setelah dirasa peserta didik cukup dengan pertanyaan yang belum dipahami maka pendidik memberikan suatu masalah pada LKPD kelompok kepada peserta didik berupa menganalisis peta posisi silang Indonesia pada kelompok 1 dan peta klasifikasi iklim Indonesia pada kelompok 2, pada pertemuan kedua diberikan suatu masalah berupa menganalisis fauna dengan mencari, membaca, memperhatikan vlog kemudian mencocokkan gambar fauna yang diberikan di LKPD pada peta buta Indonesia berdasarkan pembagian kelompok, pada pertemuan ketiga melakukan pengamatan di luar kelas mencari tumbuhan/flora yang ditemukan di sekitar lingkungan sekolah sesuai pembagian kelompok pertemuan sebelumnya, namun untuk tema kelompok akan diacak Kembali, **Data collection** berupa kegiatan mengumpulkan data informasi dari berbagai referensi seperti internet, media vlog, buku geografi untuk dicatat pada buku catatan mereka dan menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia secara berkelompok yang dibagi menjadi 2 kelompok peserta didik mengumpulkan informasi lebih banyak dengan mencari informasi sumber di internet, dan membaca buku geografi, pada pertemuan kedua mengumpulkan data informasi dari berbagai referensi untuk mencari ciri-ciri, daerah persebaran, dan mencari beragam jenis fauna Indonesia yang sudah disediakan dalam bentuk peta gambar fauna di LKPD dengan mengumpulkan informasi dengan menggabungkan gambar fauna yang disediakan dengan penemuan mereka yang ditemukan di internet dan media vlog **Data processing** kegiatan peserta didik mengolah informasi lebih banyak dengan saling tukar informasi dari berbagai sumber di internet, dan membaca buku geografi tentang faktor persebaran flora dan fauna di Indonesia pada kelompok 1 yaitu faktor geologi dan pada kelompok 2 faktor klimatik, pada pertemuan kedua saling tukar informasi tentang pembagian wilayah, ciri, jenis fauna di Indonesia atau berdiskusi untuk menggabungkan gambar fauna yang disediakan dengan penemuan mereka yang ditemukan di internet dan media vlog, pada pertemuan ketiga berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan berdiskusi saling tukar pikiran yang sudah dikumpulkan dari kegiatan pengamatan berlangsung, **Verification** adalah kegiatan pembuktian dengan presentasi ke depan kelas dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk membuat hasil kerja dengan berdiskusi dan hasil presentasi singkat secara lisan, tertulis, atau media lainnya., dan **Generalization** memberikan kesimpulan dengan adanya kegiatan tanya jawab, peserta didik dan pendidik secara bersama-sama membahas jawaban soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyimpulkan atau menarik kesimpulan pada materi pembelajaran pertemuan dan peserta didik diberikan penguatan kesimpulan materi pembelajaran dengan kesimpulan singkat. Kemudian pada pertemuan ketiga setelah melakukan proses

pembelajaran, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengukur bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *vlog*.



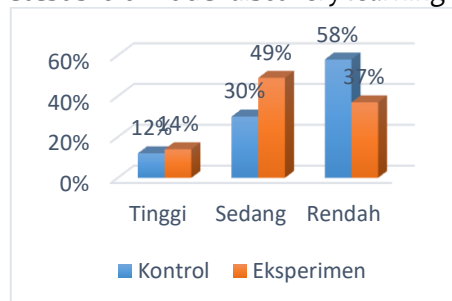
Gambar 2. Penerapan model *discovery learning* kelas XI IPS 5
(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2024)

2. Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Vlog* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis

Penelitian dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Vlog* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia Kelas XI SMAN 2 Ciamis” dalam menguji dan analisis data hasil penelitian menggunakan analisis statistik deskriptif, normalitas, homogenitas, uji paired t-test, dan regresi linear sederhana.

a. Hasil Analisis Deskriptif

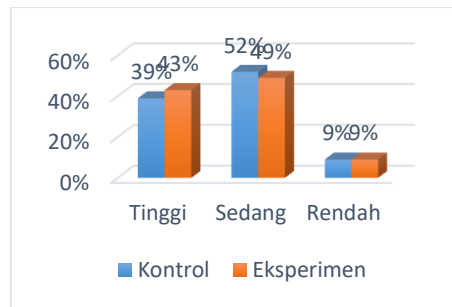
Hasil analisis deskriptif nilai pretest model *discovery learning* (X) kelas kontrol dan eksperimen menyatakan bahwa model *discovery learning* kelas eksperimen XI IPS 5 lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol XI IPS 3. Hal tersebut tampak dari skor hasil model *discovery learning* kelas eksperimen yang berada pada tingkat “Tinggi” mencapai 5 dengan persentase 14% sedangkan untuk kelas kontrol nilai model *discovery learning* peserta didik dengan kategori “Tinggi” hanya 12%. Apabila disajikan dalam bentuk diagram, perbandingan tingkat pretest skala model *discovery learning* kelas kontrol dengan pretest skala model *discovery learning* eksperimen seperti berikut



Gambar 3. Grafik data nilai pretest model *discovery learning*
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan deskripsi data serta diagram diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen tergolong tinggi dan kelas kontrol tergolong rendah dengan rata-rata nilai pretest model *discovery learning* di kelas eksperimen sebesar 55,029 dan rata-rata skor pretest di kelas kontrol yaitu 51,273.

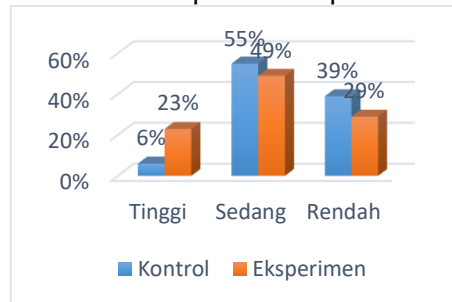
Hasil analisis deskriptif nilai posttest kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut tampak dari skor hasil model *discovery learning* kelas eksperimen yang berada pada tingkat “Tinggi” mencapai 15 dengan persentase 43% sedangkan untuk kelas kontrol nilai model *discovery learning* peserta didik dengan kategori “Tinggi” hanya 39%. Apabila disajikan dalam bentuk diagram, perbandingan tingkat model *discovery learning* antara pretest kelas kontrol dengan pretest skala model *discovery learning* kelas eksperimen seperti berikut.



Gambar 4. Grafik data nilai posttest model *discovery learning*
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan deskripsi data serta diagram diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen tergolong tinggi dan kelas kontrol tergolong rendah dengan rata-rata nilai pretest model *discovery learning* di kelas eksperimen sebesar 61,171 dan rata-rata skor posttest di kelas kontrol yaitu 52,424.

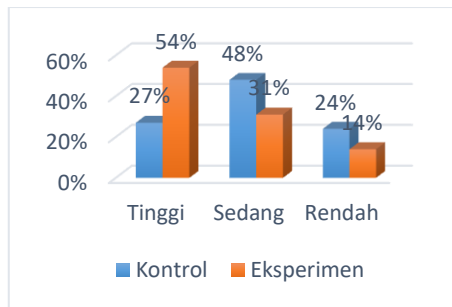
Hasil analisis deskriptif nilai pretest motivasi kelas eksperimen XI IPS 5 lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol XI IPS 3. Hal tersebut tampak dari skor hasil motivasi belajar kelas eksperimen yang berada pada tingkat “Tinggi” mencapai 8 dengan persentase 23% sedangkan untuk kelas kontrol nilai motivasi belajar peserta didik dengan kategori “Tinggi” hanya 6%. Apabila disajikan dalam bentuk diagram, perbandingan tingkat motivasi belajar antara pretest skala motivasi kelas kontrol dengan pretest skala motivasi kelas eksperimen seperti berikut.



Gambar 5. Grafik data nilai pretest motivasi belajar
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan deskripsi data serta diagram diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen tergolong tinggi dan kelas kontrol tergolong rendah dengan rata – rata nilai pretest motivasi belajar di kelas eksperimen XI IPS 5 sebesar 75,286 dan rata-rata skor pretest di kelas kontrol XI IPS 3 yaitu 68,636. Hal ini menunjukkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil analisis deskriptif nilai posttest motivasi kelas eksperimen XI IPS 5 lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol XI IPS 3. Hal tersebut tampak dari skor hasil motivasi belajar kelas eksperimen yang berada pada tingkat “Tinggi” mencapai 19 dengan persentase 54% sedangkan untuk kelas kontrol nilai motivasi belajar peserta didik dengan kategori “Tinggi” hanya 27%. Apabila disajikan dalam bentuk diagram, perbandingan tingkat motivasi belajar antara pretest skala motivasi kelas kontrol dengan pretest skala motivasi kelas eksperimen seperti berikut.



Gambar 6. Grafik data nilai posttest motivasi belajar
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Berdasarkan deskripsi data serta diagram diatas, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen tergolong tinggi dan kelas kontrol tergolong rendah dengan rata-rata nilai posttest motivasi belajar di kelas eksperimen XI IPS 5 sebesar 80,686 dan rata-rata skor posttest di kelas kontrol XI IPS 3 yaitu 72,939. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

b. Hasil Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian normal atau tidak. Ketentuan data dalam penelitian ini, menggunakan kriteria pengujian yaitu jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data terdistribusi normal. Pada uji normalitas ini, yang akan diuji yaitu data posttest model *discovery learning* berbantuan media *vlog* dan motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen (XI IPS 5). Hasil dari uji normalitas yaitu, nilai signifikansi yang diperoleh menggunakan SPSS 26.0 pada *pretest-posttest* kontrol, dan *pretest* eksperimen sebesar 200, lalu pada *posttest* eksperimen sebesar 0,081. Hal ini berarti nilai signifikansi tersebut terdistribusi normal karena nilai sig lebih besar dari $> 0,05$.

c. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah kedua variabel kelompok sampel homogen atau tidak. Peneliti menguji motivasi belajar antara *pretest* dengan *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen dengan ketentuan $\text{sig} > 0,05$ maka variansi homogen. Hasil nilai signifikansi yang diperoleh menggunakan uji homogenitas di SPSS 26.0 sebesar 0,369. Hal ini berarti nilai signifikansi tersebut bersifat homogen karena nilai sig $0,369 > 0,05$.

d. Hasil Uji Hipotesis Paired T-Test

Uji ini dilakukan untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog*. Kriteria penilaian yaitu jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka adanya perbedaan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog*. Hasil dari uji *paired t-test*. Hasil nilai signifikansi yang diperoleh menggunakan SPSS 26.0 sebesar 0,000.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest Model - Posttest Motivasi Kontrol	-20.515	6.058	1.055	-22.663	-18.367	-19.455	32	.000
Pair 2	Posttest Model - Posttest Motivasi Eksperimen	-19.514	6.670	1.127	-21.806	-17.223	-17.308	34	.000

Gambar 7. Uji Paired Sample T-Test
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Hal ini berarti nilai signifikansi tersebut memiliki arti bahwa H_a diterima atau adanya perbedaan antara nilai posttest kontrol dengan posttest eksperimen menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* karena nilai sig $0,000 < 0,05$. Apabila dihubungkan antara penerapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog* dengan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen maka terlihat ada perbedaan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media *vlog*.

terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis.

e. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Uji ini digunakan untuk mengetahui taraf linear signifikansi peningkatan motivasi belajar peserta didik. Untuk melihat hasil penelitian perlu dibandingkan hasil dari data yang telah dioleh melalui SPSS 26.0.

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.378 ^a	.143	.117	9.814563	
a. Predictors: (Constant), Model Discovery Learning Berbantuan Vlog					
Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	89.359	11.877		7.524
	Model Discovery Learning Berbantuan Vlog	.359	.153	.378	2.346
a. Dependent Variable: Motivasi Belajar					

Gambar 7. Uji Regresi Linear Sederhana
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Hasil pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana bahwa dapat diketahui nilai *constant* data penelitian sebesar 89,359, sedangkan nilai pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog (koefisien regresi) yaitu 0,359, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis $89,359 + 0,359 X$. Nilai koefisien regresi X sebesar 0,359 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media vlog, maka nilai motivasinya bertambah sebesar 0,359 dan nilai koefisien regresi tersebut bernilai positif (+). Terlihat dari tabel *model summary* bahwa nilai *R square* adal 0,143 hal ini berarti, model *discovery learning* berbantuan media vlog memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik sebesar 14%, sedangkan sisanya 86% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti oleh penelitian ini. Pengujian regresi linear sederhana ini disebut juga uji t yang dimana dasar pengambilan keputusannya adalah nilai T hitung lebih besar dari T tabel, hasil output SPSS adalah T hitung $2,346 > 1,690$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media vlog terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis adalah signifikan dan positif.

Pembahasan

1. Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Vlog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Ciamis

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik memahami sendiri konsep, arti, dan hubungan serta menemukan temuan sendiri yang berarti pendidik hanya menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, peserta didik diberikan peluang untuk mencari, mengolah, menelusuri, dan menyelidiki sendiri menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah, sehingga peserta didik diajak ikut serta dalam menemukan konsep tersebut dengan peserta didik lain dan dapat membangun pengetahuan berdasarkan informasi baru dan kumpulan data yang mereka gunakan untuk sebuah pembelajaran penyelidikan [6].

Media vlog atau video blog adalah suatu video yang berisikan cerita atau aktivitas sehari-hari dan dapat diunggah di situs sosial media seperti youtube, vlog juga menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang berbentuk audio visual. Vlog adalah salah satu inovasi baru perkembangan media pembelajaran yang menumbuhkan rasa ingin tahu karena adanya kegiatan menarik dalam belajar

karena media ini dikemas menjadi lebih efektif serta modern sehingga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam belajar [7].

Dengan menggunakan media audio visual seperti video blog, peserta didik dapat mempelajari materi tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia serta faktor dan jenis persebaran flora dan fauna secara langsung. Diharapkan bahwa penggunaan video blog ini juga akan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI IPS 5 yang menggunakan media video blog sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan dalam tiga pertemuan, yaitu pertemuan pertama melakukan pengambilan soal pretest dan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video blog, pertemuan kedua melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video blog, dan pertemuan ketiga melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video blog. Pada pertemuan terakhir, diberikan skala motivasi beberapa siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka

Tahapan model *discovery learning* dari hasil penelitian saya sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Astuti [8]. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam pelaksanaan penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog sebagai berikut: 1) *Stimulation* dengan guru memaparkan materi tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan menggunakan media vlog; 2) *Problem Statement* yaitu peserta didik mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan pada kegiatan awal; 3) *Data Collection* yaitu peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi; 4) *Data Processing* yaitu peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan kembali dan mengolah materi persebaran flora fauna di Indonesia; 5) *Verification* yaitu peserta didik melakukan pembuktian dengan presentasi hasil; dan 5) *Generalization* yaitu peserta didik melakukan penarikan simpulan. Tidak hanya teori Astuti, hasil penelitian saya sesuai dengan yang disampaikan menurut Kemendikbud Khasinah [9]. Dari tahapan ini hal yang berbeda pada penelitian saya yaitu pada tahap *stimulation* disini saya menggunakan media vlog untuk memusatkan perhatian sehingga menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan Nuraini [10] mengemukakan bahwa penerapan *discovery learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan proses pembelajaran, karena kegiatan belajar itu akan lebih membangkitkan motivasi belajar peserta didik yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri. Melalui penelitian yang dilakukan Muzacky [11] menunjukkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran vlog sangat layak dijadikan sarana media pembelajaran mata pelajaran geografi karena kelebihan produk vlog ini dapat dijadikan sebagai ide dalam pengembangan suatu media yang lebih inovatif dengan materi lainnya dengan persentase sejumlah 77%.

2. Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Vlog Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Ciamis

Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna Indonesia kelas XI SMAN 2 Ciamis dilakukan perhitungan dan analisis motivasi belajar di kelas eksperimen (XI IPS 5) dengan menggunakan uji hipotesis. Uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan SPSS 26. dalam hal ini diketahui bahwa hasil uji prasyarat adalah normal dan homogen yang artinya data yang didapatkan memiliki kesamaan variansi, kenaikan motivasi belajar secara signifikan terjadi kepada seluruh peserta didik.

Hasil pengambilan keputusan dari Uji *Paired Sample T-test* ditafsirkan dengan taraf nilai signifikan 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS, diketahui bahwa nilai signifikansi di kelas eksperimen sebesar 0,000, dan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 sesuai dengan pengambilan keputusan Uji *Paired Sample T-test*. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan video blog memiliki dampak pada materi persebaran flora dan fauna Indonesia di kelas XI SMAN 2 Ciamis. Artinya semakin baik pelaksanaan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media vlog, maka motivasi belajar peserta didik semakin meningkat.

Mengenai seberapa besar pengaruh model *discovery learning* berbantuan media vlog peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel model *discovery learning* berbantuan media vlog (X) dan motivasi belajar (Y). Hasil tes menunjukkan bahwa nilai motivasi meningkat sebesar 0,356 setelah menambah 1% nilai pada pretest dan posttest kelas eksperimen, dan koefisien regresi adalah positif dan signifikan sebesar 2,346. Terdapat pengaruh secara signifikan sebesar 14% terhadap motivasi belajar peserta didik.

Dari hasil tes tersebut dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog dapat meningkatkan motivasi belajar, dapat dilihat juga hasil perbandingan antara nilai pretest dan posttest yang dimana mengalami kenaikan rata-rata pretest sebesar 75,286 dan rata-rata posttest 80,686. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam kelas eksperimen, siswa memanfaatkan langkah stimulasi atau rangsangan awal dalam model *discovery learning*. Langkah ini menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang masalah yang berkaitan dengan persebaran flora dan fauna di Indonesia. Untuk mencapai tujuan ini, peserta didik diberikan video vlog yang berkaitan dengan subjek tersebut, dengan menggunakan media vlog ini peserta didik dapat mengetahui lebih banyak tentang subjek tersebut. Dengan demikian, indikator keberhasilan motivasi belajar penelitian ini sudah tercapai karena mendorong atau mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, termasuk interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.

Keefektifan penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog disamping meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga mampu meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kelas, hal ini dilihat dari proses kegiatan belajar di kelas seperti peserta didik fokus karena adanya kegiatan *stimulation* dengan media vlog, kemampuan peserta didik dalam mencari dan menyampaikan pertanyaan mengenai permasalahan yang mereka temui sendiri yang dikaitkan dengan materi pembelajaran, bagaimana proses diskusi dan penyampaian gagasan terkait materi persebaran flora dan fauna di Indonesia saat aktivitas presentasi di depan kelas, serta proses tanya jawab dalam berdiskusi antar kelompok peserta didik.

Salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap keberhasilan penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog karena melalui langkah-langkah yang sistematis. Model pembelajaran yang digunakan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran untuk menemukan atau mencari permasalahan atau pengetahuan dengan mandiri yang dikaitkan pada materi pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Mahmudah [12] mengemukakan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media maket 3D pada materi Litosfer mata pelajaran geografi di SMAN 4 Tasikmalaya berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Melalui penelitian yang dilakukan Agustin [13] menunjukkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran vlog memperoleh persentase sebesar 94% dari penilaian validator ahli materi, 94% dari penilaian validator ahli media, 89% dari penilaian guru, dan 86% dari penilaian siswa. Dari kesimpulan ini terlihat bahwa media vlog pada materi pelestarian lingkungan dan pembangunan berkelanjutan sangat layak dijadikan sarana media pembelajaran mata pelajaran geografi karena kelebihan produk vlog ini dapat dijadikan sebagai ide dalam pengembangan suatu media yang lebih inovatif dengan materi lainnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Tahapan penerapan model *Discovery Learning* Berbantuan Media Vlog dalam penelitian yang dilakukan pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia SMA Negeri 2 Ciamis yaitu, *Stimulation* (Stimulasi/ Pemberian rangsang) dengan berbantuan media vlog, *Problem statement* (Pernyataan/ Identifikasi masalah), *Data collection* (Pengumpulan data), *Data processing* (Pengolahan data) dengan

mengerjakan LKPD, *Verification* (Pembuktian) dengan presentasi hasil penemuan tiap kelompok, dan *Generalization* (Menarik kesimpulan) adanya kegiatan tanya jawab.

2. Pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media vlog pada materi persebaran flora fauna di Indonesia berdasarkan nilai signifikan dari hasil pengolahan data SPSS diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia SMA Negeri 2 Ciamis, berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di Kelas XI SMA Negeri 2 Ciamis dan setiap penambahan 1% nilai pengaruh penggunaan model *discovery learning* berbantuan media vlog, maka nilai motivasinya bertambah sebesar 0,359 dengan koefisien regresi signifikan sebesar 2,346 bernilai positif. Hal ini terlihat karena pada penerapan model *discovery learning* berbantuan media vlog peserta didik akan lebih fokus dan siap dalam belajar, serta peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajarannya.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Ciamis Bapak Drs. Andi Riyadi, M.Pd., Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 2 Ciamis Bapak Aziz Maulana, S.Pd. yang telah memberikan izin peneliti.

Referensi

- [1] M. Bakhrudin et al., *Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya*. Bojonegoro: CV. AGRAPANA MEDIA, 2021. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/350190724>
- [2] Asmuni, "Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 5e untuk Meningkatkan Aktivitas dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Selong," *Jurnal Paedagogy*, vol. 7, no. 3, p. 175, Jul. 2020, doi: 10.33394/jp.v7i3.2743.
- [3] A. Ardyansyah and L. Fitriani, "Efektivitas Penerapan Metode Discovery Learning dalam Pembelajaran Imla'," *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, vol. 8, no. 2, pp. 229–244, Dec. 2020, doi: 10.23971/altarib.v8i2.2257.
- [4] J. W. Creswell, *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- [5] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- [6] Y. Puspitasari and S. Nurhayati, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, vol. 7, no. 1, pp. 93–108, 2019, doi: <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>.
- [7] E. D. Susanti, "Project Based Learning: Pemanfaatan Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Generasi Pro Gadget," *Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, vol. 13, no. 1, pp. 85–96, 2019, doi: 10.17977/um020v13i12019p84.
- [8] F. R. Astuti, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MIPA SMA Negeri 10 Maros," 2020.
- [9] S. Khasinah, "Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, vol. 11, no. 3, p. 402, Sep. 2021, doi: 10.22373/jm.v11i3.5821.
- [10] Nuraini, "Penerapan Pendekatan Saintifik Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Potensi Sumber Daya Alam Dan Kemaritiman Indonesia Siswa Kelas VII SMP Darussa'adah Putri," *Jurnal Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 1, pp. 31–41, 2019.
- [11] A. Y. Muzacky and S. P. Presetya, "Pengembangan Media Pembelajaran Vlog Pada Materi Mitigasi Bencana Alam di Kelas XI IPS SMA Negeri Singgahan Kabupaten Tuban," *Jurnal Swara Bhumi*, vol. 2, no. 1, pp. 8–12, 2019, Accessed: Jun. 30, 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/31171>

- [12] R. Mahmudah, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Maket 3D Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik,” 2020.
- [13] M. E. Agustin, B. Handoyo, and D. Soelistijo, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Vlog Pada Materi Pelestarian Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan,” *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, vol. 2, no. 4, pp. 370–380, 2022, doi: 10.17977/um063v2i42022p370-380.