



PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS SD

Nisa Anisa^{1*}, Abdul Mumin Sa'ud², Acep Roni Hamdani³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pasundan

*Email: nisaannisa0603@gmail.com, abdukmuminsaud@unpas.ac.id, acepronihamdani@unpas.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5210>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 066 Halimun. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dan pembelajaran *Direct Instruction*; (2) mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS antara yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dengan yang menggunakan pembelajaran *Direct Instruction*; dan (3) mengetahui besarnya pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 52 peserta didik yang terdiri atas 26 peserta didik pada kelas eksperimen dan 26 peserta didik pada kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi berjalan sangat baik dengan rata-rata hasil aktivitas pendidik sebesar 90% dan peserta didik sebesar 88%, sedangkan pembelajaran *Direct Instruction* berjalan sangat baik dengan rata-rata hasil aktivitas pendidik sebesar 85% dan peserta didik sebesar 83%; (2) terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; dan (3) besarnya pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh nilai *effect size* sebesar 0,98 yang termasuk dalam kategori besar.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Media Video Animasi, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Selain itu, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, nilai, dan keterampilan yang diperlukan individu dalam kehidupan bermasyarakat Baiti dkk. (2024, hlm. 132). Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Keberhasilan proses pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Purwaningsih (2022, hlm. 423), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sejalan dengan itu, Siburian dkk. (2025, hlm. 96) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif karena berkaitan dengan penguasaan materi pembelajaran yang diukur melalui tes.

Hasil belajar di Indonesia pada bidang pendidikan masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya terkait rendahnya capaian hasil belajar peserta didik. Kondisi tersebut dapat dilihat dari



hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang menunjukkan bahwa skor literasi sains Indonesia masih berada di bawah rata-rata *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Capaian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam memahami, menerapkan, dan mengaitkan konsep-konsep sains dalam kehidupan sehari-hari masih perlu ditingkatkan. Rendahnya capaian literasi sains tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan sains, masih belum optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Permasalahan serupa juga ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III B SDN 066 Halimun Kota Bandung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II serta dokumentasi nilai sumatif peserta didik, hasil belajar IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Dari 28 peserta didik, hanya 12 siswa atau sekitar 43% yang mencapai nilai ≥ 70 , sedangkan 16 siswa atau sekitar 57% memperoleh nilai di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi IPAS peserta didik belum optimal. Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya partisipasi dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran, rendahnya aktivitas belajar, serta kurangnya pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya. Pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dan upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Dalam hal ini, salah satu upaya yang akan dilakukan ialah dengan menggunakan model *Discovery Learning* dengan berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan proses penemuan konsep atau pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik melalui kegiatan mengamati, mengumpulkan informasi, mengolah data, serta menarik kesimpulan. Zulfatul & Fatonah (2024, hlm. 508) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya peserta didik menemukan konsep secara mandiri. Selanjutnya, Fatmawati dkk. (2025, hlm. 4528) menjelaskan bahwa model ini memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman dan penemuan secara mandiri dengan cara menjelajahi, mengajukan pertanyaan, serta mencari dan menemukan informasi baru. Selain itu, Safitri dkk. (2022, hlm. 9108) menyatakan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar serta mengembangkan cara belajar peserta didik yang aktif sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Agar penerapan model *Discovery Learning* lebih optimal, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk mendukung model *Discovery Learning* dalam penelitian ini adalah media video animasi berbantuan aplikasi Canva. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio, visual, teks, dan gambar bergerak untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Menurut Pradana (2025, hlm. 34) video animasi dalam pembelajaran merupakan media visual dinamis yang menggabungkan gambar bergerak, teks, dan audio untuk menyajikan materi secara interaktif. Media video animasi memiliki keunggulan mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif sehingga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Diah dkk., 2025, hlm. 6).

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sabrina dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Sejalan dengan itu, Turnip dkk. (2025) juga menyatakan bahwa model *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada



pembelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nurbaiti dkk. (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik. Selanjutnya, Ningrum & Safrul, (2024) menemukan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS SD”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menekankan pengumpulan data berupa angka untuk menguji hipotesis serta menganalisis hubungan antar variabel secara statistik (Khaddafi dkk. 2025, hlm. 13373). Pada penelitian ini digunakan metode eksperimen dengan jenis *quasi experiment* (eksperimen semu). *Quasi experiment* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu kelompok dalam kondisi yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan, terutama karena tidak dilakukannya penugasan acak terhadap subjek penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2024, hlm. 78).

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk kemudian dibandingkan hasilnya. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Desain Penelitian *Nonequivalent Group*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁= *Pretest* kelas eksperimen

O₂= *Posttest* kelas eksperimen

O₃= *Pretest* kelas kontrol

O₄= *Posttest* kelas kontrol

X₁= Perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi

X₂= Perlakuan menggunakan model *Direct Instruction*

Pada penelitian ini digunakan dua kelas, yaitu kelas III B sebagai kelas eksperimen dan kelas III A sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 26 peserta didik pada setiap kelas. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Direct Instruction*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda dengan alternatif jawaban (a, b, c, dan d) sebanyak 10 butir soal dan soal uraian sebanyak 5 butir soal. Sebelum digunakan, instrumen tes diuji cobakan terlebih dahulu kepada peserta didik pada kelas satu tingkat lebih tinggi atau yang telah mempelajari materi tersebut. Pengujian meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Pengumpulan data juga dilakukan melalui teknik non tes berupa observasi dan dokumentasi.

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2024, hlm. 147). Tujuan analisis data adalah untuk memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji deskriptif, uji normalitas menggunakan Shapiro-



Wilk, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*, serta uji *effect size* yang dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 29.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 066 Halimun. Kelas yang digunakan yaitu kelas III B sebagai kelas eksperimen dan kelas III A sebagai kelas kontrol. Pembelajaran diawali dengan pelaksanaan *pretest* pada kedua kelas untuk memperoleh data awal mengenai kemampuan peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Bab VIII “Perubahan Wujud Zat”. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran pendidik dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selanjutnya, pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media video animasi, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan menggunakan model *Direct Instruction*. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan *posttest* pada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Data penelitian yang diperoleh meliputi hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pendidik dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang mencakup uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *effect size*. Adapun hasil penelitian disajikan sebagai berikut.

a. Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui keterlaksanaan aktivitas pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Direct Instruction*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas pendidik pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada kelas kontrol, aktivitas pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Direct Instruction* terlaksana dengan baik.

Tabel 1 Data Hasil Lembar Pendidik dan Peserta Didik

Kelas	Aktivitas Pendidik	Kategori	Aktivitas Peserta Didik	Kategori
Eksperimen	90%	Sangat Baik	88%	Sangat Baik
Kontrol	85%	Sangat Baik	83%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi tersebut, aktivitas pendidik dan peserta didik pada kedua kelas berada pada kategori sangat baik. Namun, kelas eksperimen memperoleh persentase aktivitas yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan mengamati, menemukan informasi, berdiskusi, dan menyimpulkan konsep pembelajaran secara aktif.

b. Uji Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 2 Hasil Uji Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Nilai	Rata-Rata	Standar Deviasi	Minimum	Maksimum	Varsians
<i>Pretest</i> Eksperimen	44,15	5,598	36	56	31,335
<i>Pretest</i> Kontrol	45,08	5,491	32	56	30,154



<i>Posttest</i> Eksperimen	83,85	9,155	68	100	83,815
<i>Posttest</i> Kontrol	74,62	9,596	60	92	92,086

Berdasarkan tabel di atas, hasil *pretest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 44,15, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 45,08. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,85, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,62. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

c. Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tests of Normality					
	Kelas	Shapiro-Wilk			Keterangan
		Statistic	df	Sig.	
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,936	26	0,108	Normal
	Kontrol	0,944	26	0,170	Normal
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,962	26	0,431	Normal
	Kontrol	0,944	26	0,168	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 (Sig. > $\alpha = 0,05$). Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 29.

d. Uji Homogenitas

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>Pretest</i>	Based on Mean	0,081	1	50	0,777
<i>Posttest</i>		0,222	1	50	0,640

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) Based on Mean pada data *pretest* sebesar 0,777 > 0,05 dan pada data *posttest* sebesar 0,640 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

e. Uji Hipotesis

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample T-test*)

<i>Independent Samples Test</i>					
		t-test for Equality of Means			
		Significance		Mean Difference	Std. Error Difference
		One Sided p	Two sided p		
<i>Posttest</i>	Equal variances assumed	<0,001	<0,001	9,231	2,601

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test*, diperoleh nilai signifikansi (*Two-Sided p*) sebesar < 0,001 < 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



f. Uji *Effect Size*

Uji *effect size* dilakukan untuk mengetahui besar pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Perhitungan *effect size* pada penelitian ini menggunakan rumus Cohen's d sebagai berikut.

$$\delta = \frac{Y_e - Y_c}{S_p}$$

$$\delta = \frac{83,85 - 74,62}{9,378}$$

$$\delta = 0,984$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, nilai *effect size* yang diperoleh kemudian disajikan pada tabel untuk mengetahui kategori besarnya pengaruh yang diberikan.

Tabel 6 Hasil Uji *Effect Size*

<i>Effect Size</i>	Kategori
0,984	<i>Effect Besar</i>

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Cohen's d, diperoleh nilai uji *effect size* sebesar 0,984. Sesuai dengan kriteria interpretasi *effect size*, nilai *effect size* sebesar $0,984 \geq 0,8$ termasuk dalam kategori efek besar. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi memberikan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Zat di kelas III SD.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SDN 066 Halimun Bandung, diperoleh temuan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS peserta didik pada materi perubahan wujud zat. Temuan tersebut didasarkan pada hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, analisis deskriptif, uji hipotesis, serta uji *effect size*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dan peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berada dalam kategori sangat baik. Pada kelas eksperimen, rata-rata aktivitas pendidik mencapai 90% dan aktivitas peserta didik mencapai 88%, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata aktivitas pendidik sebesar 85% dan aktivitas peserta didik sebesar 83%. Persentase aktivitas yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Peningkatan aktivitas peserta didik terjadi karena peserta didik terlibat secara langsung dalam proses menemukan konsep melalui tahapan *Discovery Learning*, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Selain itu, penggunaan media video animasi menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Yulistiawati dan Fatkhiyani (2022) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* mampu meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, Fajar dkk. (2023, hlm. 151) menjelaskan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar karena mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menarik.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 44,15 meningkat menjadi 83,85 pada *posttest*, sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 45,08 meningkat menjadi 74,62 pada *posttest*. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik pada materi perubahan wujud zat. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji *Independent Sample t-test* dan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,001$.



Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dan peserta didik yang belajar menggunakan model *Direct Instruction*.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Bruner (dalam Nestiadi, dkk., 2024, hlm. 341) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dan konsep secara mandiri sehingga peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pendapat tersebut diperkuat oleh Zulfatul & Fatonah (2024, hlm. 514-515) yang menjelaskan bahwa *Discovery Learning* menekankan proses penemuan konsep secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, Pradana (2025, hlm. 34) menyatakan bahwa media video animasi merupakan media visual dinamis yang menggabungkan gambar bergerak, teks, dan audio untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Keberhasilan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dalam penelitian ini diduga karena model tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan pengamatan, pengumpulan informasi, diskusi, dan penarikan kesimpulan. Di sisi lain, media video animasi mampu menyajikan materi perubahan wujud zat secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Besarnya pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik ditunjukkan oleh hasil uji *effect size* sebesar 0,984 yang termasuk kategori besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki dampak yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar pada materi perubahan wujud zat.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN 066 Halimun. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample T-test* yang memperoleh nilai signifikansi (*Two-Sided p*) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,85 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 74,62. Hasil perhitungan *effect size* memperoleh nilai sebesar 0,984 yang termasuk dalam kategori efek besar. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* setelah proses pembelajaran berlangsung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Baiti, J. N., Rosyidah, N. H., Isma, T. N. A., & Nafisah, S. (2024). Pendidikan dan Lingkungan Sosial, Pendidikan dan Kebudayaan, Pendidikan Sebagai Agen Perubahan. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(6), 132–145.
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Vidoe Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil*, 1(3), 148–163.
- Fatmawati, W., A., Yohamintin, & Gumala, Y. (2025). Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review*



- Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(2), 22–39.
- Khaddafi, M., Fitri, L., Sarah, P., & Shafa, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Metode Penelitian yang Tepat dalam Penelitian Ilmiah. *Jiic Jurnal Intelek Insan Cendika*, 2(7), 13372–13376.
- Khoiriyah, Z., & Fatonah, S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Menumbuhkan Pemahaman Konsep IPA di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal PGSD FKIP Univeritas Mandiri*, 10(4), 505–518.
- Nestiadi, A., Alfath, H. N., Nurhayana, S., Sulaeman, A. P., Dinata, C., & Rumiati, I. T. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 1 Ciruas. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 341–344.
- Ningrum, S. P., & Safrul. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar IPAS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4961–4968.
- Nurbaiti., Kasmini, L., & Ibrahim, R. (2026). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat. *Educational Journal of History and Humanities*, 9(1), 1803–1808.
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39.
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Sabrina, N. A., Rozi, F., Gandamana, A., & Afriadi, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 104213. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 369–378.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., Yuniati, V. D., & Prihantini. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9106–9114.
- Siburian, T. U., Sitepu, A., Sembiring, H. M. S. B., Sinaga, R., & Simarmata, E. J. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *JURNAL ILMIAH AQUINAS*, 8(1), 86–94.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Turnip, D., Sitohang, S., & Panggabean, E. S. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 291–301.