

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**MAYDHEA PRISKA ULPAMA  
NPM 1953053020**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI

Oleh

MAYDHEA PRISKA ULPAMA

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar kelas IV sekolah dasar Negeri 8 Gedong Air. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kelas IV sekolah dasar negeri. Metode penelitian ini adalah *Quasi Experimental Group Design* dengan bentuk yang digunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 52 peserta didik. Sampel ditentukan dengan teknik sampling non *probability sampling*. Berdasarkan hasil analisis uji regresi sederhana diketahui  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $0,716 > 0,388$ ). Sehingga berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air.

**Kata kunci :** *discovery learning*, hasil belajar, media animasi

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY ANIMATION MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL***

*By*

**MAYDHEA PRISKA ULPAMA**

*The problem of this research is the low learning outcomes of class IV of public elementary school 8 Gedong Air. The purpose of this reasearch is to analyze and describe the effect of discovery learning model assisted by animation media on learning outcomes of class IV public elementary school. This research method is Quasi Experimental Group Design with the form used Nonequivalent Control Group Design. The population of this reasearch were all fourth grade students totaling 52 students. the sample was determined by non-problity sampling technique. Based on the results of the simple regression test analysis, it is known that  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $0.716 > 0.388$ ). So based on the calculation of simple linear regression, it can be concluded that there is an effect of the application of the discovery learning model with animated media on the thematic learning outcomes of class IV SD Negeri 8 Gedong Air.*

**Keywords:** *discovery learning, learning outcomes, animation media*

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA  
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI**

**Oleh  
MAYDHEA PRISKA ULPAMA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Maydhea Priska Ulpama**

No. Pokok Mahasiswa : **1953053020**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Riswanti Rini, M.Si**  
NIP 19600328 198603 2 002

**Jody Setya Hermawan, M.Pd**  
NIK 232111940406101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220200912 1 002

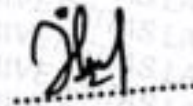
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Riswanti Rini, M.Si**



**Sekretaris : Jody Setya Hermawan, M.Pd.**



**Penguji Utama : Drs. Maman Surahman, M.Pd**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si**  
NIP. 19651230 199111 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi, 04 Juli 2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maydhea Priska Ulpama  
NPM : 1953053020  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Maydhea Priska Ulpama  
NPM 1953053020

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Maydhea Priska ulpama lahir di Kenali, pada tanggal 08 Mei 2001. Peneliti anak kedua dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Amirulloh dan Ibu Rita Zahara.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Kenali, Kabupaten Lampung Barat
2. SMP Negeri 1 Belalau, Kabupaten Lampung Barat
3. SMA Negeri 1 Belalau, Kabupaten Lampung Barat

Tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN Barat.

Tahun 2022, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Atar Kuwau, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung serta melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Atar Kuwau, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung.



## **MOTTO**

“Hidup ini terlalu singkat untuk mengejar sesuatu yang tidak membawa kita semakin dekat dengan surga”

(Boona Mohammed)

“Lambat bukan berarti tertinggal, cepat bukan berarti hebat. Nyatanya semua akan sampai digaris finish di waktu yang tepat”

(Maydhea Priska Ulpama)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, dan dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan sebuah karya ini kepada:

Orang tuaku tercinta

Bapak Amirulloh dan Ibu Rita Zahara, terima kasih atas ketulusan, kesabaran serta pengorbanan dalam membesarkanku, merawat dengan penuh kasih sayang, mendidik, memberikan dukungan dan selalu mendoakan untuk kebaikanku.

Kakak dan adikku tersayang

Darta Kurnia Pratama, Haura Amita dan Dzaki Adnan, yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa kepadaku agar selalu berjuang dan tidak menyerah.

Para pendidik yang telah berjasa memberikan ilmu serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan.

Semua sahabat dan teman yang selalu memberikan semangat, motivasi, dorongan serta kebersamai dalam perjuangan demi kelancaran studi sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.

Tempat penelitian, SD Negeri 8 Gedong Air.

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh model *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kelas IV sekolah dasar negeri.”Peneliti berterimakasih kepada Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si, pembimbing1 yang memberikan bimbingan,saran, motivasi serta nasihat dalam proses penyusunan skripsi ini, Bapak Jody Setya Hermawan M.Pd., pembimbing 2 yang telah membimbing, memberi nasihat serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini, danBapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., pembahas yang telah memberikan bimbingan dan nasihat dalam perbaikan skripsi kepada peneliti. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. `Drs. Rapani, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan ilmu yang berharga selama membimbing.

6. Jody Setya Hermawan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus pembimbing akademik yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan.
7. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan, saran, nasihat serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Fadhillah Khairani, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen validator yang telah memberikan masukan, saran, nasihat serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 8 Gedong Air dan wali kelas IV yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 8 Gedung Air.
11. Peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air yang telah berpartisipasi dalam membantu penelitian.
12. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Amirulloh dan Ibu Rita Zahara, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan sehingga peneliti berada di tahap ini dan menemani perjalanan dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Kakak dan Adikku tercinta Darta Kurnia Pratama, Haura Amita dan Dzaki Adnan, terimakasih atas doa, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Keluarga besar, terimakasih atas doa, dukungan, motivasi serta nasihat yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Sahabat Devani Anastya dan Anggika Putri yang selalu memberikan banyak hal positif, dukungan, doa dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
16. Seluruh Teman seperjuangan dan sahabatku.
17. Keluarga besar kelas B PGSD Universitas Lampung dan rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2019.

18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 5 Juli 2023

Penulis



Maydhea Priska Ulpama  
NPM 1953053020

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	12
2.1.1 Belajar .....	12
2.1.2 Pembelajaran.....	17
2.2 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	18
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	18
2.2.2 Tujuan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	19
2.2.3 Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	20
2.2.4 Prinsip Reaksi Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	21
2.3 Media Animasi.....	21
2.3.1 Pengertian Media Animasi.....	21
2.3.2 Karakteristik Media Animasi.....	23
2.3.3 Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi.....	25
2.3.4 Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Animasi.....	26
2.4 Pembelajaran Tematik .....	27
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik .....	27
2.4.2 Strategi Pembelajaran Tematik .....	28
2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	29
2.4.4 Prinsip Pembelajaran Tematik.....	31
2.5 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	32
2.5.1 Pengertian Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	32
2.5.2 Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	33
2.5.3 Penerapan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar .....	35
2.5.4 Prinsip Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	35
2.5.5 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	37
2.6 Hasil Belajar.....	38

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar .....	38
2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	38
2.7 Penelitian yang Relevan.....	40
2.8 Kerangka Pikir .....	41
2.9 Hipotesis Penelitian .....	43
<b>III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.3 Populasi dan Sampel.....	45
3.3.1 Populasi Penelitian.....	45
3.3.2 Sampel Penelitian.....	46
3.3.3 Tahap Penelitian.....	46
3.3.4 Variabel Penelitian.....	47
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	48
3.4.1 Definisi Konseptual Variabel.....	48
3.4.2 Definisi Operasional Variabel.....	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.5.1 Observasi.....	49
3.5.2 Tes.....	49
3.5.3 Dokumentasi .....	50
3.6 Instrumen Penelitian .....	50
3.6.1 Jenis Instrumen .....	50
3.6.2 Uji Instrumen Penelitian .....	51
3.7 Teknis Analisis Data .....	56
3.7.1 Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV .....	56
3.8 Uji Hipotesis Penelitian .....	57
3.8.1 Uji Regresi Linear Sederhana .....	57
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>59</b>
4.1 Pelaksanaan Penelitian .....	59
4.2 Proses Pelaksanaan Pembelajaran.....	59
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	56
4.3.1 Persiapan Penelitian .....	56
4.3.2 Pelaksanaan Penelitian.....	56
4.4 Pengambilan Data Penelitian Akhir.....	56
4.5 Hasil Penelitian .....	57
4.5.1 Data Aktivitas Peserta Didik Dengan Metode <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Animasi.....	57
4.5.2 Data Hasil Belajar .....	58
4.5.3 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	60
4.5.4 Uji Prasyarat Analisis Data.....	62
4.6 Pembahasan.....	65
4.7 Keterbatasan Penelitian.....	68
4.7.1 Keterbatasan Teori .....	69
4.7.2 Keterbatasan Waktu .....	69
4.7.3 Keterbatasan Populasi.....	69

<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Tengah Semester Ganjil IPA Peserta Didik Kelas IV SD N 8 Gedong Air .....	5
2. Langkah-Langkah Pembelajaran Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Animasi .....	26
3. Populasi Penelitian .....	46
4. Klasifikasi Validitas .....	52
5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal .....	53
6. Klasifikasi Reliabilitas .....	54
7. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes .....	54
8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	55
9. Klasifikasi Daya Beda Soal .....	56
10. Hasil Analisis Daya Pembeda .....	56
11. Kategori Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik .....	57
12. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik .....	57
13. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	58
14. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	59
15. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen .....	59
16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	60
17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	61
18. Hasil Analisis N-Gain Dapat Dilihat Pada Tabel di Bawah Ini .....	63
19. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	78
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	79
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	80
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....	81
5. Surat Izin Penelitian .....	82
6. Surat Balasan Penelitian.....	83
7. RPP Kelas Ekperimen .....	84
8. RPP Kelas Kontrol .....	90
9. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	95
10. Lembar Observasi Belajar Peserta Didik .....	92
11. Lembar Hasil Aktivitas Peserta Didik.....	93
12 Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	94
13. Soal Uji Coba Instrumen .....	95
14. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas .....	107
15. Rekapitulasi Hasil Uji Realibilitas .....	108
16. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda.....	109
17 Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal .....	110
18. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	111
19. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	121
20. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	125
21. Hasil Uji Homogenitas .....	131
22. Hasil Uji N-Gain .....	134
23. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana .....	137
24. Dokumentasi .....	138

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Peringkat PISA Kategori Membaca, Matematika, Dan Sains .....	3
2. Kerangka Pikir .....	42
3. <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	44
4. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	60
5. Histogram Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	62

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya aktualisasi dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya, dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan. Menurut Sujana (2019) tujuan pendidikan itu tiada lain adalah manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas,berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya. Implikasinya, pendidikan harus berfungsi untuk mewujudkan berbagai potensiyang ada pada manusia dalam konteks dimensi keberagaman, moralitas, moralitas, individualitas/personalitas, sosialitas dan keberbudayaan secara menyeluruh dan terintegrasi. Dengan kata lain, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia.

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui pendidikan dan pelatihan. Pendidikan dapat menjadikan suatu bangsa yang tangguh, mandiri, individual dan kompetitif. Menurut Lazwardi (2017) tujuan utama dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah adalah keberhasilan belajar. Pendidik perlu membimbing pengembangan pengetahuan sesuai dengan pengetahuan bidang studi untuk proses pembelajaran yang sukses.

Cara agar mencapai keberhasilan kurikulum ini, selain pemahaman mata pelajaran yang lengkap, pendidik harus menyadari keterampilan dan pengetahuan peserta didik pada awal atau sebelum menghadiri kelas sehingga mereka dapat menentukan metode atau media yang tepat untuk digunakan.

Proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menyerap dengan baik materi yang nantinya diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik di sekolah dasar merupakan bagian dari kurikulum 2013 yang telah ditetapkan. Menurut Muklis (2012) pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema.

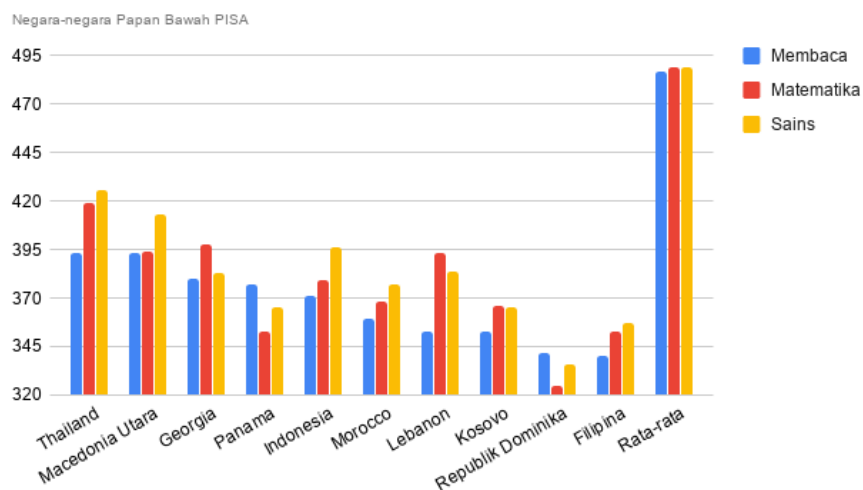
Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara terpisah-pisah. Dengan demikian, pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Pembelajaran tematik diintegrasikan di sekolah, sedangkan dalam penilaian rapor peserta didik tetap melebur menjadi tujuh mata pelajaran. Salah satu dari tujuh mata pelajaran di sekolah tersebut adalah IPA. Menurut (Setiawan, 2022) pendekatan tematik terpadu (*integrated thematic instruction*) merupakan pembelajaran yang memadukan pokok bahasan pada beberapa mata pembelajaran. Pada dasarnya pembelajaran tematik IPA merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik individu maupun kelompok aktif mencari, dan menggali pembelajaran dalam IPA, melalui pembelajaran terpadu siswa dapat pengalaman langsung dalam proses belajarnya.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar yang mempelajari alam semesta. Utami (2020) pembelajaran IPA berhubungan dengan bagaimana mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan terhadap kumpulan ilmu pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau hanya prinsip-prinsip tetapi juga merupakan sebuah proses penemuan. Pembelajaran IPA berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta fenomena yang terjadi di alam semesta, meskipun berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan

dengan pendapat Wulandari & Munidilla (2022) yang mengemukakan bahwa pada kenyataannya pembelajaran IPA seringkali dianggap sulit oleh pesertadidik, ditambah lagi dengan pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah sehingga cenderung membosankan dan membuat peserta didik kurang tertarik, hal itu tentu berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar IPA peserta didik.

Hasil belajar IPA di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil survei *Trends in Student Achievement in Mathematics and Science (TIMSS)*. TIMSS merupakan asesmen internasional tentang prestasi literasi membaca, matematika dan sains peserta didik. Hasil survei TIMSS pada tahun 2018 yang dirilis oleh OECD (*Organization For Economic Co-operation and Development*) menunjukkan bahwa nilai sains (IPA) Indonesia memiliki rata-rata skor 396 dan berada pada peringkat 71 dari 79 negara. Hasil survei tersebut memperlihatkan bahwa masih rendahnya prestasi belajar IPA, sehingga di Indonesia perlu adanya perbaikan khususnya pada proses pembelajaran IPA. Dibuktikan dengan grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Peringkat PISA kategori membaca, matematika, dan sains

Grafik tersebut terlihat bahwa skor perolehan Indonesia pada bidang membaca, matematika, dan sains hanya ada diatas negara-negara seperti Kosovo, Filipina, Lebanon, dan Maroko saja. Berdasarkan data di atas diperlukan adanya perbaikan dalam hal pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Hasil belajar merupakan capaian dari aktivitas belajar. Menurut Muakhirin (2014) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Melalui hasil belajar dapat juga diketahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Peserta didik dalam pembelajaran memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal serta faktor eksternal yang dimiliki peserta didik. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal bersumber dari luar individu peserta didik. Selanjutnya menurut Syah (2002) mengemukakan bahwa belajar merupakan perilaku peserta didik yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar IPA dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober di SD Negeri 8 Gedong Air menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas IV pada saat Penilaian Akhir Semester (PAS) masih tergolong rendah karena masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), pendidik kurang maksimal dalam menggunakan model pembelajaran, serta kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran IPA sehingga peserta didik masih kurang dalam memahami materi yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil belajar peserta didik yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Penilaian tengah semester ganjil IPA peserta didik kelas IV SD N 8 Gedung Air**

No.	Nama Kelas	KKM	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
			Peserta Didik Tuntas		Peserta Didik Belum Tuntas		
			Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)	
1.	IV A	75	13	48,15	14	51,85	27
1.	IV B	75	8	30,77	18	69,23	26
<b>Jumlah</b>			<b>21</b>	<b>39,62</b>	<b>32</b>	<b>60,38</b>	<b>53</b>

(Sumber: Dokumen pendidik kelas IV SD N 8 Gedong Air)

Berkaitan dengan hasil penilaian tengah semester (PTS) IPA peserta didik pada tabel 1, jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV sebanyak 53 dari dua kelas yang terdiri dari kelas IV A dan IV B dengan capaian KKM yang ditetapkan untuk nilai matematika yaitu 75. Diketahui bahwa hanya sebanyak 21 peserta didik dengan persentase 39,62% yang mencapai ketuntasan nilai KKM, sedangkan yang belum tuntas 32 peserta didik dengan persentase 60,38%. Berdasarkan jumlah persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang belum tuntas KKM lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tuntas KKM.

Rendahnya hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air tersebut dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik cenderung pasif serta masih berpusat pada pendidik. Kegiatan pembelajaran juga dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan metode ceramah, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran *discovery learning* juga belum dilaksanakan. Selain itu, masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan juga membuat peserta didik kurang tertarik serta mudah merasa bosan. Hal tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami apa yang pendidik sampaikan, sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Menurut penelitian Rahmayanti (2018) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang terjadi dalam pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dengan menggunakan video terhadap hasil belajar peserta



didik kelas IV SD Negeri Gemah. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dalam bentuk *experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest*, dalam menentukan *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji validasi soal *instrument* yang telah divaliditaskan oleh validator. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan dalam hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* dengan menggunakan video.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya sebuah upaya sebagai alternatif solusi dari masalah pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan merencanakan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dan tertarik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media. Model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Hal itu karena model pembelajaran *discovery learning* mengajak peserta didik aktif untuk menemukan sendiri pengetahuannya.

Senada dengan yang diungkapkan oleh Maharani (2017) *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Sedangkan Menurut Lubis, Maulana Arafat & Azizan (2020) model pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Melalui model pembelajaran yang tepat maka pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Bruner (2014) Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*). Model pembelajaran adalah penemuan sesuai dengan hakiki manusia yang mempunyai sifat untuk selalu ingin mencari ilmu pengetahuan secara aktif, memecahkan masalah dan informasi yang diperolehnya, serta akhirnya akan mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Slamet (2021)

bahwa “*Discovery learning is a focus on the activeness of students in solving various problems faced, so as to find a concept that can be applied in the field.*” Hal tersebut dapat diartikan bahwa model *discovery learning* menitikberatkan pada keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah untuk menemukan suatu konsep yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Menurut Candra (2017) model *Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengorganisasikan sendiri materi pembelajaran dengan penekanan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui peserta didik. Sejalan dengan hasil penelitian Martaida *et al.*, (2017) bahwa “*The critical thinking abilities and cognitive abilities of students who are taught with discovery learning are better than students who are taught by conventional learning.*” Hal tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan model *discovery learning* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam menumbuhkan kemampuan kognitif dan berpikir kritis peserta didik.

Model penemuan ini juga dapat mengubah motivasi belajar pencarian pujian dari luar (motivasi luar) kepuasan batin (motivasi dalam diri). Model penemuan juga membekali peserta didik atau pembelajar dengan prosedur yang praktis untuk memecahkan masalah. Mengoptimalkan kompetensi pengetahuan peserta didik melalui penerapan model *Discovery Learning* masih memerlukan media perangsang yang membuat peserta didik menjadi lebih ikut masuk dan berperan aktif dalam pembelajaran.

Tanggung jawab pendidik adalah merencanakan dan mendukung peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang diinginkan. Pendidik perlu mengajar peserta didik tentang perolehan keterampilan, pemahaman, pengembangan berbagai keterampilan, kebiasaan baik, dan pengembangan sikap yang harmonis. Oleh karena itu, pendidik harus diberi kebebasan untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang membantu menciptakan

lingkungan belajar yang bermanfaat dan menyenangkan. Hal ini dilakukan untuk menghilangkan kejenuhan dan kebosanan.

Pemilihan media animasi dengan menggunakan metode *discovery learning* menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang. Selain itu mendorong serta meningkatkan motivasi kepada peserta didik serta bisa membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Maka dari itu saat pemilihan media dalam proses pembelajaran juga harus sesuai dengan materi pembelajaran.

Menurut Munir (2012) media sederhana yang dapat menghilangkan keabstrakan materi salah satunya adalah media animasi. “Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktifitas pergerakan. Media animasi merupakan media yang menyalurkan pesan pembelajaran dengan memanfaatkan indra pendengar dan penglihatan. Jadi animasi adalah suatu media yang bisa dilihat dan didengar dengan sebuah tayangan gambar bergerak yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran dengan berbantuan media animasi peserta didik diharapkan mampu menemukan informasi melalui animasi yang telah ditayangkan oleh pendidik agar tidak terpaku oleh buku saja dan dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, proses pembelajaran berjalan dengan baik apabila pendidik dapat memilih media pembelajaran yang baik ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan pendidik dalam mengajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kemampuan mengajar pendidik berperan penting dalam mensukseskan proses pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu mengukur kemampuan anak terhadap materi yang diajarkan.

Kesimpulan dari uraian dan masalah yang telah peneliti paparkan di atas, maka diperlukan adanya suatu penelitian tentang hasil belajar IPA dengan penggunaan salah satu model pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, yaitu :

- 1.2.1 Proses pembelajaran dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas atau masih berpusat pada pendidik
- 1.2.2 Proses pembelajaran di kelas belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran
- 1.2.3 Proses pembelajaran di kelas belum maksimal dalam penerapan media pembelajaran
- 1.2.4 Rendahnya Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*.
- 1.3.2 Media yang digunakan berbantuan dengan media animasi.
- 1.3.3 Hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar tematik kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air?”

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar tematik kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan model *discovery learning* menggunakan video animasi terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini bermanfaat bagi:

#### 1.6.2.1 Peserta Didik

Dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *discovery learning* dan menggunakan media animasi

#### 1.6.2.2 Pendidik

Sebagai bahan masukan untuk mengembangkan kemampuan pendidik dalam kelas dan menambah informasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya

#### 1.6.2.3 Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan melalui penerapan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media animasi.

#### 1.6.2.4 Peneliti Lain

Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai penggunaan model *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Belajar dan Pembelajaran**

#### **2.1.1 Belajar**

##### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Nursalim (2018) belajar dapat dimaknai sebagai proses terjadinya perubahan pada pesertadidik berupa potensi dan tingkah laku yang diperoleh melalui sebuah latihan dan pengalaman. Maka dalam kaitannya dengan aspek intelektual, emosional, maupun motorik, belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

Menurut Wardana & Ahdar (2021) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Maka dalam hal ini dapat dikatakan bahwa belajar adalah tingkah laku yang terjadi dengan sendirinya untuk memperoleh suatu proses tingkah laku yang jauh lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dapat mengajarkan individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

### 2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Kegiatan pembelajaran dibentuk oleh interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi dapat bersifat searah atau interaktif dari pendidik kepeserta didik dan sebaliknya. Pendidik berperan besar dalam menentukan model interaksi kegiatan pilihan. Peran pendidik dalam melakukan kegiatan untuk memilih atau menentukan model interaksi. Peran pendidik dalam melakukan kegiatan memilih atau menentukan model interaksi yang akan terjadi antara pendidik dengan peserta didik disebut mengajar. Sedangkan peserta didik dalam melakukan kegiatan interaksi disebut belajar. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Rusman (2015) adalah sebagai berikut.

a. Perhatian dan Motivasi

Prinsip motivasi merupakan persepsi bahwa peserta didik perlu terus menerus dimotivasi dan dikembangkan lebih lanjut.

b. Keaktifan

Dapat memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajaran dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.

c. Keterlibatan atau Pengalaman Langsung

Prinsip ini diperlukan agar peserta didik tidak ragu-ragu untuk menyelesaikan semua tugas belajar yang diberikan kepadanya. Perilaku yang mencerminkan prinsip partisipasi peserta didik, seperti diskusi untuk membuat laporan, peserta didik yang mengalami reaksi kimia, dan perilaku serupa

d. Balikan dan Penguatan

Digunakan untuk menerima umpan balik atas kemungkinan bentuk perilaku pesertadidik, dapat dilakukan dengan segera membandingkan jawaban dengan kunci jawaban, menerima kenyataan skor yang dicapai, atau hasil belajar yang kurang memadai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di analisis bahwa prinsip dalam belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbuhkan semangat kepada peserta didik untuk giat untuk belajar sehingga dalam



proses pembelajaran pendidik berhasil dan peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

### **2.1.1.3 Tujuan Belajar**

Tujuan belajar dapat terjadi apabila individu dihadapkan pada situasi dimana ia tidak dapat menyesuaikan diri dengan cara biasa, atau individu yang tidak bisa mengatasi masalah yang mengganggu kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Penyesuaian diri untuk mengatasi suatu rintangan yang terjadi dilakukan secara tidak sadar, tanpa pemikiran yang panjang untuk melakukan suatu tindakan. Dalam hal ini seorang individu atau pelajar dapat melakukan kebiasaan atau tingkah laku yang telah dibentuk dengan cara yang memuaskan dalam bertindak.

Menurut Sadirman (2011) secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

a. **Memperoleh Pengetahuan**

Pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.

b. **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**

Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.

c. **Membentuk Sikap**

Pembentukan mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa tujuan belajar dapat dipahami sebagai suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap (*permanent*) sebagai hasil pengalaman. Sehubungan dengan pengertian itu perlu ditegaskan bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan (*maturation*), keadaan gila, mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai hasil proses belajar.

#### **2.1.1.4 Teori Belajar**

Teori belajar penting untuk dipahami, karena dapat berpengaruh dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Darmadi (2017) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses inern yang kompleks dari belajar. Teori belajar yang relevan dengan penelitian ini merupakan teori belajar kognitif. Menurut Sujana (2013) Teori belajar kognitif lebih menekankan pada pemikiran, ingatan dan pengetahuan yang bersumber dari lingkungan, artinya semakin banyak pengalaman semakin baik pengetahuan seseorang. Hal itu juga senada dengan yang diungkapkan oleh Sutarto, (2017) suatu proses atau upaya yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi pada diri manusia sebagai akibat dari interaksi aktif dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Terdapat tokoh-tokoh yang mengembangkan teori belajar kognitif, yaitu:

##### **a. Jean Piaget**

Menurut Magdalena (2022) Teori perkembangan kognitif piaget terbagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor (1- 1,5 tahun), tahap pra-operasional (1,5- 6 tahun), tahap operasional konkret (6 - 12 tahun), dan tahap operasional formal (diatas 12 tahun). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sekolah dasar yang berusia diantara 6-12 tahun, sehingga berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini

kemampuan peserta didik masih terbatas pada hal-hal konkret, sehingga proses berpikir peserta didik akan terjadi saat aktivitas langsung.

b. Jerome Bruner

Menurut Darmadi (2017) dalam teorinya yaitu "*free discovery learning*" mengungkapkan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik serta kreatif jika pendidik dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sebuah konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh dari yang dijumpainya. Pendidik perlu mengorganisasikan pembelajaran yang mendorong agar peserta didik dapat aktif sehingga ia mampu memahami dan menemukan konsep yang dipelajari.

c. David Ausubel

Teori Ausubel merupakan teori belajar bermakna. Menurut Simanjuntak (2018) belajar dapat diklasifikasikan dalam dua dimensi. Pertama yaitu terkait cara penyajian informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik melalui penerimaan atau penemuan. Dimensi kedua berhubungan dengan bagaimana peserta didik mampu mengaitkan informasi pada struktur kognitif yang sudah ada. Sehingga jika peserta didik menghafalkan informasi yang diperoleh tanpa menghubungkan dengan struktur kognitifnya maka itu belajar dengan hafalan, begitu pula sebaliknya jika dikaitkan dengan struktur kognitif yang dimiliki maka terjadi belajar bermakna.

Kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa teori belajar kognitif menekankan pada pengetahuan peserta didik, selain itu juga menekankan pada keterlibatan aktif dari peserta didik. Pendidik dapat memberikan kesempatan pada peserta didik agar mengonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan teori belajar kognitif karena teori tersebut berhubungan dengan model pembelajaran *discovery learning* yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta

didik untuk menemukan sendiri sebuah konsep, teori ataupun pemahaman melalui hal-hal yang dijumpai, sehingga peserta didik dapat aktif terlibat dalam pembelajaran

## **2.1.2 Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam proses belajar. Menurut Trianto (2017) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya.

Menurut Nursalim (2018) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik melalui sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selanjutnya menurut Setiaji (2019) pembelajaran merupakan proses interaksi multiarah yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Pane, A., & Dasopang (2017) pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang dapat menstimulus seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu kegiatan belajar, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku, serta kegiatan mengajar terkait bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi yang terjadi dari dua arah yaitu pendidik dan

peserta didik, dan dalam interaksi tersebut terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada tujuan yang telah ditetapkan.

### **2.1.2.2 Komponen Pembelajaran**

Komponen pembelajaran adalah suatu kumpulan sistem yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain dan tidak dapat dipisahkan tetapi harus berfungsi secara teratur. Sebagai sebuah sistem, masing-masing komponen saling mendukung untuk membentuk satu kesatuan yang utuh. Menurut Hamalik (2011) komponen pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat Indriani (2016) komponen-komponen pembelajaran yaitu :

- a. tujuan pendidikan
- b. peserta didik
- c. pendidik
- d. bahan atau materi pelajaran
- e. pendekatan atau metode
- f. media atau alat
- g. sumber belajar
- h. evaluasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran adalah suatu kumpulan sistem yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran

## **2.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning***

### **2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) adalah suatu rangkaian proses pembelajaran yang berpusatkan kepada seluruh kemampuan

peserta didik untuk belajar mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis, sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai salah satu wujud adanya perubahan perilaku pada peserta didik.

Hal itu senada dengan pendapat Fajri (2019) *discovery learning* adalah suatu proses dalam belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), dimana peserta didik dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep.

Sedangkan menurut Djamarah (2013) berpendapat bahwa *discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini pendidik menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berpusat sepenuhnya kepada peserta didik dan merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan metode dimana peserta didik mencari dan menyelesaikan sendiri pembelajaran yang diberikan oleh guru dan peserta didik mendapat pengalaman langsung dalam proses belajar pembelajaran di kelas.

### **2.2.2 Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Dalam penggunaan media pembelajaran, memiliki tujuan yang akan dicapai. Pembelajaran *discovery learning* juga memiliki tujuan pembelajaran.

Menurut Djamarah (2013) ada beberapa tujuan metode *discovery learning* berikut ini :

- a. Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.
- b. Membangun sikap percaya diri (*self confidence*) dan terbuka (*openness*).

- c. Membangun komitmen dikalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dia dapat dianalisis bahwa model *discovery learning* memiliki tujuan agar mampu membangun keaktifan dan berpikir kritis peserta didik di dalam kelas agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.2.3 Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Setiap metode yang akan digunakan tentu ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut Kurniasih (2014) menyatakan bahwa langkah pelaksanaan model *discovery learning* sebagai berikut.

- a. Menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Melakukan identifikasi karakter peserta didik dalam pembelajaran melalui angket pengamatan.
- c. Memilih materi pelajaran.
- d. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
- e. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, atau dari tahap enektif, ikonik sampai ke simbolik.
- g. Melakukan penilaian proses hasil belajar peserta didik.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran *discovery learning* menurut Herdian (2010) yaitu:

- a. Identifikasi kebutuhan siswa.
- b. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan.

- c. Seleksi bahan, problema/tugas-tugas.
- d. Membantu dan memperjelas tugas/problema yang dihadapi siswa serta peranan masing-masing siswa.
- e. Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- f. Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan.
- g. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
- h. Membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan oleh siswa.
- i. Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah.
- j. Merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa.
- k. Membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

#### **2.2.4 Prinsip Reaksi Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Selain sistem sosial, komponen model pembelajaran lainnya yaitu prinsip reaksi. Menurut Oktaviani (2018) prinsip reaksi merupakan pola yang menggambarkan bagaimana pendidik memperlakukan peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran model *discovery learning* pendidik berperan sebagai *fasilitator* sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Pendidik akan menyajikan materi dan menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk menuntut peserta didik untuk lebih mandiri.

### **2.3 Media Animasi**

#### **2.3.1 Pengertian Media Animasi**

Media animasi adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Animasi berasal dari Bahasa latin, yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup. Kata animasi juga berasal dari kata “*animation*” yang berasal dari kata dasar to *anime* yang berarti menghidupkan. *Animasi* dalam arti menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.



Pengertian media video animasi menurut Rahmayanti (2018) mengemukakan bahwa media video *animasi* adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar *animasi* yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi menurut Husamah (2018) mengemukakan bahwa video *animasi* adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Selain itu menurut Johari dkk (2016) yang menyatakan bahwa Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna.

Sedangkan pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian media video animasi yaitu menurut Nursalam&Fallis (2013) menjelaskan bahwa Media video *animasi* merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian/peristiwa dari potongan- potongan gambar yang dijadikan menjadi satu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Menurut, Fitriana (2014) menjelaskan bahwa Media Animasi Pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media video animasi ini sangat beranekaragam media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Media video animasi ini menjadi alat pendukung atau

perangkat pembelajaran bagi pendidik dalam membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **2.3.2 Karakteristik Media Animasi**

Media video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Karakteristik media animasi menurut Kartowagiran (2016) media video animasi ini dinilai sesuai kompetensi pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai karakteristik siswa SD, konsep yang benar, disajikan dengan bahasa yang sesuai.

Menurut Rahmayanti (2018) juga mengatakan bahwa video animasi yang akan dijadikan media pembelajaran memiliki karakteristik yang beda dari media lainnya yaitu media video yang menampilkan gambar dapat bergerak sesuai dengan pembuatan yang disertai dengan suara yang mengiringi. Sedangkan menurut Husni (2021) menyatakan bahwa karakteristik video animasi yaitu:

- a. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas
- b. Pergerakan satu frame dengan frame lainnya.

Selain itu, Daryanto dalam Fitriana (2014) menjelaskan bahwa karakteristik media video animasi yaitu sebagai berikut :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio visual
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengkomodasi respon pengguna
- c. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut pendapat lainnya tentang karakteristik Munadi (2010) menjelaskan tentang karakteristik media pembelajaran video animasi yaitu:

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- e. Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
- j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya.

Berdasarkan uraian karakteristik media video animasi menurut beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik media video yaitu dalam pembuatan video materi harus sesuai dengan silabus, kompetensi dasar, dan kompetensi inti.

Selain itu pada tayangan video tujuan pembelajaran harus ditampilkan. Media animasi dibuat harus bisa semenarik mungkin agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Sharon dan Nursalam memiliki persamaan bahwa video dapat memperjelas sesuatu hal dan video harus dapat memberikan pesan kepada yang melihatnya. karakteristik media video animasi yaitu sebagai berikut.

- a. Media animasi memiliki audio dan video yang tayang secara bersamaan.
- b. Media animasi dapat ditayangkan pada gadget, bantuan proyektor, dan laptop. Media video dapat ditayangkan berulang kali.
- c. Isi dalam animasi sesuai dengan materi dan karakter siswa.

- d. Media animasi harus menarik penonton sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **2.3.3 Langkah-langkah Menggunakan Media Animasi**

Langkah-langkah persiapan, dalam hal ini yang harus diperhatikan oleh guru antara lain :

- a. Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
- b. Pastikan bahwa di ruangan terdapat power listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas.
- c. Ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.

Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut.

- a. Usahakan peserta didik 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sudah berada di tempat kegiatan pembelajaran.
- b. Mintalah siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.
- c. Putarlah program dengan menekan tombol “*Play*”
- d. Usahakan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.
- e. Perhatikan dan catat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi

### 2.3.4 Model discovery learning berbantuan media animasi

**Tabel 2. Langkah-langkah Pembelajaran Model discovery learning berbantuan media animasi**

<b>Fase <i>Discovery Learning</i></b>	<b>Aktivitas Guru dan Peserta didik</b>
Fase 1 Identifikasi kebutuhan siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik melakukan identifikasi karakter peserta didik dalam pembelajaran melalui posttest yang diberikan</li> <li>2. Pendidik memilih materi yang akan di ajarkan</li> </ol>
Fase 2 Persiapan memulai pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas</li> <li>2. Mengatur ruangan baik cahaya dan tempat duduk peserta didik</li> <li>3. Pendidik mengarahkan Peserta didik untuk 15 menit sebelum dimulai pembelajaran sudah berada di dalam ruangan</li> <li>4. Memberikan intruksi kepada peserta didik untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi yang akan disampaikan melalui media animasi</li> </ol>
Fase 3 Pelaksanaan Pembelajaran model pembelajaran discovery learning berbantuan media animasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan dengan tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.</li> <li>2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemutaran materi dalam bentuk media animasi, pengajuan pertanyaan dan aktivitas lain yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.</li> <li>3. Stimulasi pada fase ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa mengeksplorasi bahan</li> </ol>
Fase 4 Identifikasi masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan bahan pembelajaran yang telah di tampilkan dalam medi animasi, kemudian peserta didik memilih satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis</li> </ol>

<b>Fase <i>Discovery Learning</i></b>	<b>Aktivitas Guru dan Peserta didik</b>
	2. Masalah yang dipilih selanjutnya dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.
Fase 5 Pengumpulan data	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketika eksplorasi berlangsung, peserta didik juga mengumpulkan data dan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan hipotesis.</li> <li>2. Pengumpulan data berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan (<i>collection</i>) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, dan melakukan uji coba.</li> </ol>
Fase 6 Pembuktian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil analisis data.</li> <li>2. Verifikasi bertujuan untuk membuktikan bahwa proses belajar dapat berlangsung efektif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan ketika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori.</li> </ol>
Fase 7 Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulankesimpulan dengan tujuan memaknaipembelajaran yang dapatdijadikanprinsipumum dan berlakuuntuksemuakejadianataumasalah yang sama, denganmemperhatikanhasilverifikasi.</li> <li>2. Berdasarkanhasilpembuktian dirumuskanprinsip-prinsip yang mendasarikesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> </ol>

## 2.4 Pembelajaran Tematik

### 2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu gabungan dari beberapa materi mata pelajaran yang dijadikan berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik

menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Permendikbud No. 65 tahun 2013 menyebutkan bahwa karakteristik pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu dijenjang SD dengan pendekatan *scientific* dan penilaian autentik.

Menurut Trianto (2011) pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu jenis/tipe dari model pembelajaran terpadu.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Sedangkan Suryobroto (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dirancang dari beberapa mata pelajaran dan dijadikan menjadi beberapa tema tertentu sehingga menjadi suatu topik bahasan yang bisa memberikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

#### **2.4.2 Strategi Pembelajaran Tematik**

Strategi pembelajaran tematik adalah perpaduan dari urutan kegiatan, cara menyampaikan materi pelajaran, media serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang akan dicapai.

Menurut Rusman (2015) strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan Trianto (2011) menyebutkan bahwa “pertama strategi yang disusun didukung dengan teori-teori psikologi dan teori pembelajaran”. Kedua, strategi yang disusun menunjukkan efektivitas dalam membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan pemikiran dan pengupayaan secara strategi

dalam memilih, menyusun, memobilisasi, dan mensinergikan segala cara, sarana/prasarana, dan sumber daya untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah teknis yang dirancang oleh seorang pendidik untuk membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran baik dari metode, pendekatan maupun sumber belajar agar mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.

### **2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Menurut Kurniawan (2014) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

- a. Berpusat kepada peserta didik. Yaitu dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi pertimbangan utama dalam proses pembelajaran.
- b. Memberi pengalaman langsung. Yaitu dalam pembelajaran terpadu diupayakan memberi pengalaman langsung atas materi pembelajaran.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak jelas. Terjadi integrasi sejumlah matapelajaran yang dibahas sesuai dengan kebutuhan dan tema.
- d. Penyajian berbagai konsep mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran karena adanya temadan pembahasan memerlukan penjelasan dari berbagai sudut pandang, maka dengan sendirinya akan terjadi penyajian konsep yang bersamaan dari beberapa mata pelajaran.
- e. Bersifat fleksibel artinya tidak mengikuti pola bahasan yang ada pada struktur mata pelajaran, penggunaan tema yang bervariasi dan dalam pemilihan dan penggunaan media dan metode pembelajaran.
- f. Hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak karena pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik



Sedangkan menurut Trianto (2011) pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas yaitu sebagai berikut.

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan akusia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat bertahan lama.
- d. Mampu mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik.

Selanjutnya menurut Majid (2014) juga menjelaskan tentang karakteristik pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik, yaitu peserta didik sebagai subjek belajar,
- b. Memberikan pengalaman langsung,
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dengan memfokuskan pada tema,
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran,
- e. Bersifat fleksibel dan mudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik,
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, komunikasi pengalaman langsung, dan pembagian mata pelajaran,tidak begitu jelas,dan penyajian konsep dari berbagai tema dalam proses pembelajaran bersifat fleksibel dan pembelajaran. dan kebutuhan peserta didik yang belajar dan menikmati sambil bermain sesuai dengan prinsip.

#### 2.4.4 Prinsip Pembelajaran Tematik

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu. Menurut Trianto (2009) pembelajaran terpadu memiliki suatu tema aktual, dekat dengan peserta didik, dan ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi pemersatu materi yang beragam dari beberapa macam materi pelajaran.

Sedangkan menurut Muklis (2012) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada peserta didik
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya menurut Muklis (2012) prinsip dasar Pembelajaran tematik adapun prinsip yang mendasari pembelajaran tematik adalah sebagai berikut.

1. Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual.
2. Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahan kajian.
3. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*).
4. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik.
5. Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu.
6. Pemisahan atau pembedaan antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain sulit dilakukan.
7. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.

8. Pembelajaran bersifat fleksibel.
9. Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran temarik yaitu bertujuan untuk memudahkan penyatuan materi dalam pembelajaran. Selain itu dapat menjadikan pembelajaran lebih terlaksana dengan baik.

## **2.5 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

### **2.5.1 Pengertian Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam dan menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil dari proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah maupun luar sekolah. Sebagai prosedur dimaksudkan cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu riset yang biasa disebut metode ilmiah.

IPA juga merupakan suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara IPA mengamati dunia ini lebih bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya. Menurut Sujana (2013) IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah.

Pandangan menurut para ahli juga beragam mengenai pembelajaran IPA. Menurut Kumala (2016) IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Sedangkan menurut Sunarn (2016) Pembelajaran IPA merupakan

proses untuk membantu peserta didik agar belajarnya lebih bermakna mampu menguasai pengetahuan dan konsep IPA serta hukum-hukum IPA melalui melalui keterampilan proses, dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dari penjelasan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif tentang alam sekitar dan segala isinya yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah berupa metode ilmiah dan hasil observasi atau eksperimen sehingga akan terus disempurnakan.

### **2.5.2 Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan siswa untuk menerima, menyimpan dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. Menurut Puskur (2007) mengemukakan bahwa hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu:

- a. Sikap yaitu rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.
- b. Proses adalah prosedur pemecahan melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.
- c. Produk yaitu berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum.
- d. Aplikasi adalah penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Keempat unsur tersebut merupakan ciri-ciri IPA yang utuh yang sebenarnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keempat unsur itu diharapkan dapat muncul pada proses pembelajaran IPA keempat, sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru. Siswa diarahkan untuk

membandingkan hasil prediksi siswa dengan teori melalui media animasi dengan menggunakan metode ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”, hal ini akan membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Menurut Susanto (2013) ada Sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dari pembelajaran sains, yaitu:

1. Sikap ingin tahu
2. Ingin mendapat sesuatu yang baru
3. Sikap kerja sama
4. Tidak putus asa
5. Tidak berprasangka
6. Mawas diri
7. Bertanggung jawab
8. Berpikir bebas
9. Kedisiplinan diri

Sikap ilmiah itu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek di lapangan.

Berdasarkan uraian hakikat IPA di atas menurut para ahli di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran sains merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip dan proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Dengan kegiatan tersebut pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana.

### **2.5.3 Penerapan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks khususnya pembelajaran IPA di SD yang mempelajari mengenai fenomena dan gejala alam yang ada di sekitar kita. Menurut Wijanarko (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA di SD membuat peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya mengenai alam sekitar sehingga pembelajaran akan lebih bermakna untuk peserta didik itu sendiri.

Adapun menurut Wedyawati & Lisa (2019) pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan peserta didik dalam meningkatkan rasa ingin tahu secara natural, mengembangkan kemampuan bertanya dan memecahkan masalah berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Sehingga pembelajaran yang dilakukan memerlukan suatu model yang tepat agar pelaksanaan serta tujuan pembelajaran yang diinginkan juga tercapai.

Berdasarkan uraian para ahli di atas maka disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD yaitu mempelajari mengenai konsep serta hukum melalui pembelajaran bermakna sehingga peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta cara berpikir ilmiah.

### **2.5.4 Prinsip Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Dalam pembelajaran IPA tentu memiliki prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dan dilakukan. Dengan adanya prinsip dalam pembelajaran IPA maka dapat memberikan arahan terhadap pelaksanaan IPA di sekolah dasar. Prinsip Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar seyogyanya dalam mengajarkan IPA ada prinsip-prinsip yang harus diperhatikan. Adanya prinsip akan memberikan arahan terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Menurut Sujana (2013) ada enam prinsip pelaksanaan pembelajaran IPA, yaitu sebagai berikut.

#### **a. Prinsip motivasi**

Mengingat umur siswa SD berada diantara 6-12 tahun, mereka masih membutuhkan motivasi dari luar. Motivasi sangat penting diberikan

kepada siswa SD, hal ini untuk mendorong mereka mau belajar IPA dengan baik.

b. Prinsip latar belakang

Seorang guru harus mampu memperhatikan latar belakang pengetahuan, keterampilan dan pengalaman siswa yang diajarnya, hal ini untuk memudahkan guru ketika mengajarkan IPA di dalam kelas.

c. Prinsip menemukan

Pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk menemukan sesuatu. Guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dalam rangka menemukan sesuatu.

d. Prinsip belajar sambil menemukan (*learning by doing*)

Supaya pembelajaran IPA lebih bertahan lebih lama dalam ingatan siswa, hendaknya guru mendorong siswa untuk melakukan kegiatan proses sains

e. Prinsip belajar sambil bermain

Pembelajaran tidak selalu menuntut siswa untuk belajar didalam kelas. Pembelajaran yang seperti itu akan membuat pembelajaran menjadi membosankan. Untuk menarik minat siswa, hendaknya guru merancang proses pembelajaran yang menyenangkan seperti observasi lingkungan sekitar, permainan dan kegiatan lainnya.

f. Prinsip sosial

Guru harus mampu membuat pembelajaran IPA dapat menumbuhkan sikap sosial diantara siswa seperti kerjasama dan saling menolong. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan model-model tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa prinsip pembelajaran IPA bukan hanya difokuskan kepada kompetensi yang berkaitan dengan potensi kognitif saja, tetapi juga ada prinsip-prinsip lainnya yang harus diperhatikan. Sehingga pada akhirnya mengarah kepada pembentukan karakter siswa agar mampu melakukan perubahan-perubahan tingkah laku yang positif dan relatif menetap.

### 2.5.5 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran ilmu pengetahuan alam IPA. Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Adapun menurut Depdiknas dalam Hendrapipta (2016) tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam merencanakan dan melakukan kerja ilmiah untuk membentuk sikap ilmiah, meningkatkan kesadaran guna memelihara dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.

Menurut Paskur (2009) Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan dalam Susanto (2013) sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan keterampilan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- d. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- f. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu meyakini keberadaan Tuhan Yang Maha Esa, meningkatkan kesadaran untuk menjaga, menghargai dan



melestarikan lingkungan, membentuk sikap ilmiah dan mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan yang menjadi bekal untuk jenjang selanjutnya.

## **2.6 Hasil Belajar**

### **2.6.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah mengikuti suatu proses pembelajaran formal ataupun nonformal. Menurut Susanto (2013) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan Dimiyati (2015) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang didapatkan dari tes hasil belajar tersebut menjadi acuan dalam melihat kemampuan peserta didik dalam menerima materi.

Selanjutnya Rusman (2015) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman. Proses penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan belajar yang dicapai peserta didik melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut berupa skor atau angka-angka dan dari hasil belajar juga pendidik bisa melihat kemajuan belajar peserta didik.

### **2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar peserta didik tidak dapat dipisahkan dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Susanto (2013) hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu peserta didik dan lingkungannya.

1. Peserta didik, dalam artian kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan peserta didik, baik jasmani maupun rohani.
2. Lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi pendidik, kreativitas pendidik, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Adapun menurut Rusman (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal yaitu sebagai berikut.

a. Faktor internal

1. Faktor fisiologis

Kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang baik, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya.

2. Faktor psikologis

Beberapa faktor psikologis, meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

b. Faktor eksternal

1. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban.

2. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental merupakan faktor yang diharapkan bisa berfungsi sebagai sarana untuk pencapaian tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan pendidik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti psikologis dan fisiologis, serta faktor yang berasal dari luar

(*eksternal*) yang bersumber dari lingkungan peserta didik seperti keluarga maupun faktor instrumental. Banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut menyebabkan hasil belajar setiap peserta didik berbeda-beda.

## 2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan disini penelitian yang mengambil pokok permasalahan hampir sama dengan penelitian. Hal ini dirujuk guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rahmayanti., dkk (2018) melakukan penelitian di SD Gemah Semarang. Berdasarkan hasil dari analisis penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Gemah. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N Gemah.
2. Trianawati., dkk (2019). Melakukan penelitian di SDN Gugus VI Abiansemal. hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil analisis uji-t kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model *discovery learning* berbantuan media animasiterdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional di kelas IV SDN Gugus VI Abiansemal tahun ajaran 2018/2019.
3. Asriningsih., dkk (2021) melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 1 Astina, Singaraja. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB. Penelitian ini berimplikasi pada penerapan model *discovery learning* berbantuan media powerpoint yaitu, meningkatkan keaktifan siswa dalam menemukan sendiri pengetahuannya yang membuat

pembelajaran lebih bermakna, belajar mandiri, dan tidak mudah dilupakan peserta didik.

4. Pamungkas., dkk (2021) Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media video dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, media video pembelajaran dapat mengubah perilaku peserta didik karena dapat memotivasi dan menciptakan rasa keberhasilan serta meningkatkan rasa semangat pada diri siswa. Selain itu, media video pembelajaran yang variatif ini merupakan suatu hal yang baru bagi siswa, karena selama proses pembelajaran tersebut belum pernah ada guru yang menggunakan media video pembelajaran yang variatif terdapat banyak animasi dan gambar di dalamnya, apalagi media ini berupa audio-visual.

## **2.8 Kerangka Pikir**

Pelaksanaan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, mengakibatkan minimnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang menjadi salah satu penyebab hasil belajar peserta didik rendah. Hasil yang masih rendah juga disebabkan oleh beberapa hal seperti kurang bervariasinya model pembelajaran serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut juga berlaku pada proses pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA pada dasarnya mengajarkan hal yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari serta fenomena yang terjadi di alam semesta. Namun, pembelajaran IPA terkadang masih dianggap sulit sehingga menyebabkan hasil yang tidak sesuai seperti yang diharapkan. Sehingga proses pembelajaran IPA untuk mencapai hasil belajar yang maksimal memerlukan model dan media yang tepat agar peserta didik tertarik serta mampu memahami materi dengan baik.

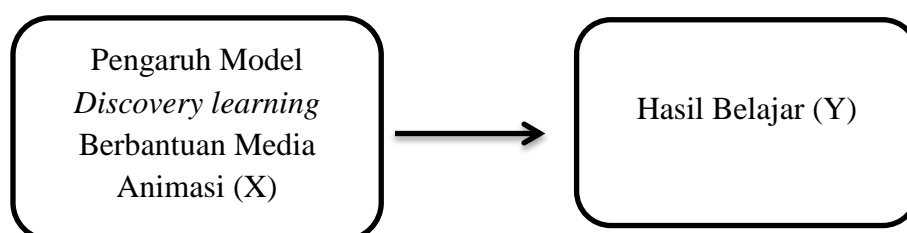
Upaya yang dilakukan agar pembelajaran IPA lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan media pembelajaran, salah satunya yaitu animasi. Media animasi cocok digunakan dalam pembelajaran karena merupakan media yang dapat dilihat serta didengar, sehingga

memudahkan peserta didik mengamati dengan jelas dan memahami apa yang disampaikan.

Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemilihan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya.

Peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilaksanakan perlakuan pada kedua kelas. Setelah pemberian *pretest* peneliti memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen peneliti menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi serta melakukan observasi. Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* kepada peserta didik.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi dapat menjadi alternatif agar pembelajaran agar tidak hanya ceramah, lebih menarik, serta berpusat pada peserta didik sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Adapun kerangka pikir dalam penelitian yang dilakukan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir

## 2.9 Hipotesis Penelitian

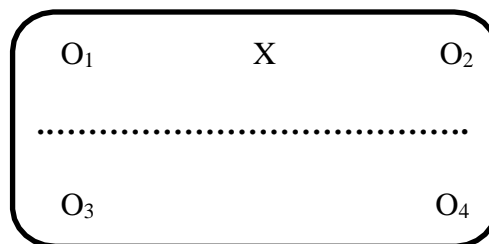
Berdasarkan penelitian di atas dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban yang sifatnya sementara atau kesimpulannya masih belum mencapai final yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangan. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air.
2. Terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran konvensional berbantuan media animasi terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air.
3. Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbantuan media animasi dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional berbantuan media animasi terhadap hasil belajar IPA kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air.

### III METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2014) penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* desain ini melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun mengenai rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu sebagai berikut :



Gambar 3. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = *Pretest* kelompok eksperimen sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video.
- O<sub>2</sub> = *Posttest* kelompok eksperimen setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video
- O<sub>3</sub> = *Pretest* kelompok kontrol sebelum perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional atau umum di sekolah.
- O<sub>4</sub> = *Posttest* kelompok kontrol setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional atau umum di sekolah.
- X = Perlakuan (menggunakan model pembelajaran *discovery learning* Menggunakan media animasi)
- = Tidak ada perlakuan.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai desain penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol yang akan diberi *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal, baik kelompok eksperimen maupun kontrol diberikan tes awal (*pretest*) untuk melihat kemampuan awalnya. Pada tahap selanjutnya pelaksanaan penelitian ini akan memberikan *treatment* atau perlakuan kepada kelompok eksperimen yaitu dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran yang konvensional atau tidak mendapatkan *treatment*. Selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) kepada kelas eksperimen dan kontrol setelah proses pembelajaran selesai sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.2.1 Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air Bandar Lampung.

#### **3.2.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini telah diawali dengan observasi penelitian pendahuluan pada bulan Oktober 2022. Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi Penelitian**

Menurut Handayani (2020) populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri yang sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Sedangkan menurut Gay (1987) populasi merupakan kelompok tertentu dari sesuatu (orang, benda, peristiwa dan sebagainya) yang dipilih oleh penelitiannya dapat digeneralisasikan terhadap kelompok tersebut. Suatu populasi sedikitnya mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan kelompok lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD N 8 Gedong Air.



**Tabel 3. Populasi Penelitian**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	13	13	26
2	IV B	13	13	26
Jumlah				52

Sumber: Dokumen kelas IV SD N 8 Gedong Air Tahun Ajaran 2022/2023

### 3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel penelitian akan ditentukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2016) sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sedangkan menurut Gulo (2010) sampel merupakan himpunan bagian dari suatu populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.

Penelitian ini sampel yang berjumlah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan atau menggunakan metode *discovery learning* dan menggunakan media animasi sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan metode *discovery learning* dan tidak menggunakan media animasi. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IVA karena hasil belajar di kelas IVA sudah banyak yang tuntas dalam hasil belajarnya dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen karena hasil belajar kelas IVB masih banyak yang belum tuntas atas masih tergolong rendah.

### 3.3.3 Tahap Penelitian

Tahap penelitian ini berisi tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengolahan data. Prosedur tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
  - a. Melakukan penelitian pendahuluan.
  - b. Memilih subjek penelitian yang akan dijadikan kelas kontrol dan eksperimen, yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air yang berjumlah 53 peserta didik

- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.
  - e. Melakukan uji coba instrumen.
  - f. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Melaksanakan *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Melakukan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen menggunakan perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media animasi. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional/umum di sekolah.
  - c. Melaksanakan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tahap Akhir
- a. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil belajar tematik kelas IV pada pretest dan posttest.
  - b. Menyusun laporan hasil penelitian.
  - c. Menyimpulkan hasil penelitian

### 3.3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat dan dilambangkan dengan (X). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas, variabel terikat dilambangkan dengan (Y). Berdasarkan judul penelitian, maka terdapat dua variabel yaitu:

#### 3.3.4.1 Variabel bebas (Independen)

Variabel dalam penelitian ini adalah model *discovery learning* menggunakan media animasi.

### 3.3.4.2 Variabel terikat (Dependen)

Variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik kelas IV.

## 3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

### 3.4.1 Definisi Konseptual Variabel

1. Model *discovery learning* berbantuan media animasi merupakan model yang mengarahkan peserta didik untuk memperoleh informasi atau pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dengan bantuan media animasi yang mampu menggambarkan suatu objek bergerak dengan suara secara bersamaan.
2. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh peserta didik melalui sebuah interaksi dan terjadi perubahan perilaku kearah positif yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar pada penelitian ini berupa hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil belajar IPA peserta didik.

### 3.4.2 Definisi Operasional Variabel

1. Model *discovery learning* berbantuan media animasi, media animasi digunakan sebagai alat bantu penyampaian informasi dalam pembelajaran. Penerapan model *discovery* dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah:  
a) *stimulation* (pemberian rangsangan), b) *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), c) *data collection* (pengumpulan data), d) *data processing* (pengolahan data), e) *verification* (pembuktian), f) *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi). Media animasi yang digunakan dalam pembelajaran menyatu dengan langkah-langkah model *discovery learning*.
2. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA peserta didik. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator tingkat ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat C3, C4, serta C5. Jumlah soal yang digunakan dalam penelitian berjumlah 20 butir soal.

Pengaruh penggunaan metode *discovery learning* menggunakan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik dapat dilihat jika hasil belajar meningkat dengan kelas eksperimen yang menggunakan metode *discovery learning* menggunakan video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode *discovery learning* menggunakan video animasi.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang tes hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

#### **3.5.1 Observasi**

Teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku non verbal yaitu dengan menggunakan teknik observasi. Menurut Sugiyono (2018) observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik jika dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Pada saat melakukan kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

Sedangkan menurut Yusuf (2013) kunci keberhasilan dalam observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat banyak ditentukan oleh peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek pada penelitian kemudian peneliti dapat menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam relitas dan dalam konteks yang alami, ialah yang bertanya dan juga yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.

#### **3.5.2 Tes**

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Menurut Margono (2017) tes

adalah seperangkat rangsangan (*stimuli*) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu menggunakan tes. Teknik pengumpulan data yang yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes lagi di akhir pembelajaran (*posttest*). Adapun teknik penskoran nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat pada tiap item soal.

### 3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa dan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian. Menurut Arikunto (2014) dokumentasi dari asal kata *document* yang artinya barang-barang tertulis. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti seperti arsip sekolah, catatan, dan perencanaan pembelajaran. Dokumentasi diperlukan catatan atau bukti otentik dari penelitian ini.

## 3.6 Instrumen Penelitian

### 3.6.1 Jenis Instrumen

Instrumen tes yang akan digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik atau untuk mengukur aspek kognitif berupa tes objektif. Pada penelitian ini bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berupa pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Tes tersebut akan diberikan sebelum materi diajarkan (*pretest*) dan sesudah materi diajarkan (*posttest*). Dilihat strukturnya bentuk soal pilhan ganda yang terdiri atas:

Stem : suatu pertanyaan/pernyataan yang berisi masalah yang akan ditanyakan.

- a. *Option* : sejumlah pilhan/ alternatif tepat.
- b. Kunci : jawaban paling benar/paling tepat.
- c. *Distractor*/Pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

### Kisi-kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.5 Menganalisis berbagai bentuk sumber energi, dan sumber energi(energi, air, matahari,panas bumi, bahan bakar energi,dan nuklir)dalam kehidupan sehari-hari.(C4)	3.5.1 Memilih berbagai bentuk sumber energi dalam kehidupan sehari-hari (C5)	1, 2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12,13,14,15	15 soal pilihan ganda
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai bentuk energi.	4.5.1 Membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat energi (C6)	16,17,18,19,20,21,22,23,24,25	10 soal pilihan ganda

Sumber: Peneliti, 2022/2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kisi-kisi instrumen tes pada penelitian ini yaitu pada kompetensi dasar 3.5 dengan indikator yang menggunakan C5 berjumlah 15 soal pilihan ganda. Pada kompetensi dasar 4.5 dengan indikator yang menggunakan C6 berjumlah 10 soal pilihan ganda.

### Lembar Observasi Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Animasi

No	Tahapan	Aspek yang diamati
1	<i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)	1. Peserta didik melihat video dan Mendengarkan penjelasan yang disampaikan pendidik.
2	<i>ProblemStatement</i> (Pernyataan/ Identifikasimasalah)	2. Peserta didik merumuskan masalah Dalam hipotesis.
3	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	3. Peserta didik mengumpulkan data/informasi sesuai dengan video yang telah ditonton.
4	<i>Data Processing</i> (Pengolahan Data) dan <i>Verification</i> (Pembuktian)	4. Peserta didik mengolah informasi yang telah diperoleh melalui sebuah diskusi kelompok. Kemudian peserta didik dalam kelompok melakukan percobaan atau pengamatan untuk menguji data yang dibutuhkan hipotesis.

### 3.6.2 Uji Instrumen Penelitian

Pada saat uji instrumen penelitian agar dapat dipakai dalam penelitian maka peneliti mengadakan uji coba instrument penelitian untuk memperoleh

instrument yang valid dan reliabel. Pelaksanaan uji coba soal tes dengan bentuk soal pilihan jamak akan dilaksanakan pada 20 Februari 2023 pada kelas IV SD Negeri 1 Beringin Raya dengan 30 orang peserta didik.

### 3.6.2.1 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Uji validitas digunakan untuk mengetahui instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang valid dan reliabel adalah syarat yang mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reabel.

Menurut Arikunto (2014) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukan tingkat- tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Pengujian validitas tes ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Untuk mengukur validitas menggunakan metode *Pearson Correlation* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N[\sum X^2 - (\sum X)^2][\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor butir soal

Y = Skor total

**Tabel 4. Klasifikasi Validitas**

	Nilai	Kategori
Kriteria validitas	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid
	$0.00 < r_{xy} < 0,199$	Sangat rendah
	$0.20 < r_{xy} < 0,399$	Rendah
	$0.40 < r_{xy} < 0,599$	Sedang
	$0.60 < r_{xy} < 0,799$	Tinggi
	$0.80 < r_{xy} < 1,000$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2010)

Validitas instrument ini dilakukan dengan kriteria pengujian  $r$  hitung  $> r$  tabel dengan 0,05, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan

sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid. Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan  $N=30$  dengan signifikansi 5%  $r_{tabel}$  adalah 0,361.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas, diperoleh 20 butir soal yang dinyatakan valid. Selanjutnya dari 25 soal yang dinyatakan valid digunakan untuk pretest dan posttest. Adapun rekap data hasil perhitungan Microsoft Office Excel 2010 pada tabel berikut.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal**

No soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Validitas	Keterangan
1	0,436	0,361	Valid	Dapat Digunakan
2	0,620	0,361	Valid	Dapat Digunakan
3	0,515	0,361	Valid	Dapat Digunakan
4	0,370	0,361	Valid	Dapat Digunakan
5	0,472	0,361	Valid	Dapat Digunakan
6	0,455	0,361	Valid	Dapat Digunakan
7	0,394	0,361	Valid	Dapat Digunakan
8	0,406	0,361	Valid	Dapat Digunakan
9	0,344	0,361	Tidak valid	Tidak Dapat Digunakan
10	0,190	0,361	Tidak valid	Tidak Dapat Digunakan
11	0,445	0,361	Valid	Dapat Digunakan
12	0,267	0,361	Tidak valid	Tidak Dapat Digunakan
13	0,432	0,361	Valid	Dapat Digunakan
14	0,589	0,361	Valid	Dapat Digunakan
15	0,527	0,361	Valid	Dapat Digunakan
16	0,445	0,361	Valid	Dapat Digunakan
17	0,458	0,361	Valid	Dapat Digunakan
18	0,265	0,361	Tidak valid	Tidak Dapat Digunakan
19	0,594	0,361	Valid	Dapat Digunakan
20	0,278	0,361	Tidak valid	Tidak Dapat Digunakan
21	0,686	0,361	Valid	Dapat Digunakan
22	0,446	0,361	Valid	Dapat Digunakan
23	0,404	0,361	Valid	Dapat Digunakan
24	0,524	0,361	Valid	Dapat Digunakan
25	0,370	0,361	Valid	Dapat Digunakan

### 3.6.2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan /konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat



pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. Menurut Arikunto (2014) reliabilitas merupakan suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus Alpha.

Rumus Alpha dalam Arikunto (2013) adalah :

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{(n-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma$  : Skor tiap – tiap item

$n$  : Banyaknya butir soal

$\sigma$  : Varians soal

**Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas**

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 -0,20	Sangat rendah
0,21 -0,40	Rendah
0,41 -0,60	Agak rendah
0,61 -0,80	Cukup
0,81 -1,00	Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2014)

Adapun hasil perhitungan Microsoft Office Excel 2010 pada tabel berikut.

**Tabel 7. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes**

No. Soal	Varian Item
1	0,26
2	0,25
3	0,25
4	0,25
5	0,23
6	0,26
7	0,26
8	0,24
9	0,25
10	0,26
11	0,23
12	0,23

No. Soal	Varian Item
13	0,22
14	0,26
15	0,26
16	0,23
17	0,23
18	0,26
19	0,25
20	0,26
21	0,25
22	0,24
23	0,22
24	0,21
25	0,25
JumlahvarianButir	6,13
Varian Total	29,26
$r_{11}$	0,832

### 3.6.2.3 Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah persentase jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar atau salah. Pada penelitian ini saat menguji tingkat kesukaran soal menggunakan program *Microsoft office excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS: Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

**Tabel 8. Hasil analisis Tingkat Kesukaran butir Soal**

Tingkat Kesukaran	No Soal	Indeks Kesukaran
Sukar		0,00-0,30
Sedang	1,2,3,4,6,7,8,9,10,14,15,18,19,20,21,22,25	0,31-0,70
Mudah	5,11,12,13,16,17,23,24	0,71-1,00

### 3.6.2.4 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal diperlukan karena instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah

Sugiyono (2010) Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar.

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_S$$

Keterangan :

J = Jumlah peserta tes

Ja = Banyaknya peserta tes

Jb = Banyaknya peserta kelompok bawah

Ba= Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

P = Indeks kesukaran

Pa =  $B_A/J_A$  Proporsi kesukaran kelompok atas yang menjawab benar

Pb =  $B_B/J_B$  Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal**

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70-1,00	Baik Sekali
0,40-0,69	Baik
0,20-0,39	Cukup
0,00-0,19	Jelek
<0,00	Tidak baik

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda sebagai berikut.

**Tabel 10. Hasil Analisis Daya Pembeda**

Klasifikasi	No Soal	IndeksDaya Beda
BaikSekali	0	0,70-1,00
Baik	0	0,40-0,69
Cukup	5,9,14,18,19,20,21,24	0,20-0,39
Jelek	1,2,3,4,6,8,10,11,13,15,16,17,23	0,00-0,19
TidakBaik	12,22	<0,00

### 3.7 Teknis Analisis Data

#### 3.7.1 Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktifitas pembelajaran menggunakan model *discovery learning* menggunakan video animasi, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus :

$$Ns = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

Ns : nilai

R : jumlah skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

**Tabel 11. Kategori nilai aktivitas belajar peserta didik.**

No.	TingkatKeberhasilan(%)	Keterangan
1	>80	SangatAktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup
4	<50	Kurang

Sumber: Trianto (2011)

### Analisis Data Hasil Belajar

Pada Penelitian ini analisis data bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pembelajaran ipa menggunakan model discovery learning menggunakan media animasi peserta didik kelas IV di SD N 8 Gedung Air dengan menggunakan rekapitulasi tes. Rumus yang digunakan untuk analisis data hasil belajar yaitu:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S: Nilai yang dicari/diharapkan

R: Jumlah skor dari item/soal yang dijawab benar

N: Skor maksimal ideal dari tes tersebut

## 3.8 Uji Hipotesis Penelitian

### 3.8.1 Uji Regresi Linear Sederhana

Uji Regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier. Regresi linear adalah untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen Sugiyono (2016) Jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linear

se sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara satu variabel independen dengan variabel dependen. Menurut Sugiyono (2016) persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + Bx$$

**Keterangan:**

Y = subjek alam variabel yang diprediksikan

a = konstanta

b = angka arah atau koefisien regresi

X = variabel independen

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, menggunakan perhitungan regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Gedong Air Tahun Pelajaran 2022/2023.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

#### 5.2.1 Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih baik lagi dalam tahap pengolahan data pada pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi dengan memperbanyak latihan serta diskusi aktif, sehingga pengalamannya dapat bertambah serta hasil belajar peserta didik meningkat.

#### 5.2.2 Pendidik

Pendidik diharapkan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan media yang bervariasi dengan tidak mengabaikan proses pelaksanaannya yang lama sehingga pembelajaran lebih baik, yaitu dapat membuat peserta didik terlibat aktif serta hasil belajar lebih tinggi.

#### 5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan mutu serta memberikan fasilitas yang mendukung pembelajaran, serta mendorong atau membuat

kebijakan kepada pendidik untuk menggunakan *discovery learning* yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **5.2.4 Peneliti Lain**

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran, informasi, sebagai penelitian yang relevan, serta dapat mengembangkan *discovery learning* mengenai model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar Peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. PT Remaja Rosdakarya*, Bandung.
- Alannasir, W. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannaruki, *Journal Of Science and Tegnology* . 2(2); 81-90.
- Andriana, Johari. 2014. Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Rerigeran Terhadap hasil Belajar, *Journal Of Mecanical Engineering Education*.
- Arihi, La Ode Safiun dan Iru La. 2012. *Analisi Penerapan Pendekatan, Metode, dan Model-Model Pembelajaran*. Multi Solusindo, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asra, D. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta.
- Astuti, Nelly, dkk. 2018. Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6(10); 1-11
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- Candra, A. A. B. T. A., Sujana, I. W., & Ardana, I. K. 2017. Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Peserta didik Kelas VI SD Gugus Yos Sudarso Kecamatan Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. DeePublish, Yogyakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, S. B. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Etik, E. 2017. Upaya Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematik dengan Menggunakan Model Discovery Learning. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*. 1(2); 31-40.



- Fajri, Z. 2019. Model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik SD. *IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2); 64–73.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara, Bandung.
- Hasan, M., dkk. 2014. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Hendracipta, N. 2016. Menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik sekolah dasar melalui pembelajaran ipa berbasis inkuiri. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*: 2(1); 109–116.
- Heri Jauhari. 2018. *Terampil Mengarang*. Nuansa Cendekia, Bandung.
- Husein Umar. 2013. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis*. Rajawali, Jakarta.
- Illahi, Mohammad Takdir. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocational Skill*. Diva Press, Jogjakarta.
- Imamah, N. 2012. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. (*Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*) 1(1).
- Isran, R., Karo-Karo S, & Rohani. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM, VII.
- Jauhari, Heri. 2018. *Terampil Mengarang*. Nuansa Cendekia, Bandung.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. 2016. Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1); 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Alfabeta, Bandung.
- Khasinah, S. 2021. Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. 11(3); 402-413.
- Kumala, Nur Farida. 2016. *Pembelajaran IPA*. Edide Infografika, Malang.
- Kurniasih, Sani. 2014. “*Strategi-Strategi Pembelajaran*” Alfabeta, Bandung.
- Kustandi, C. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, Bogor.

- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Alfabeta, Bandung.
- Laswardi, Dedi. 2017. Manajemen Kurikulum Sebagai Pengembangan tujuan Pendidikan. *Jurnal Kependidikan Islam*. 7(1) ; 99-112.
- Lubis, Maulana Arafat & Azizan, N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana, Jakarta.
- Magdalena, I., Nurchayati, A., Suhirman, D. P., & Fathya, N. N. (2022). Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ANWARUL*. 3(5); 960-969.
- Maharani & Hardini. 2017. Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Benda Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *E-jurnal Mitra Pendidikan*.1(5); 549-561.
- Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza. 2018. Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. (*Jurnal Pendidikan Karakter*), Tahun VIII, Nomor 1. Yogyakarta, UNY.
- Margono. 2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Martaida, Torta, dkk. 2017. The Effect of Discovery Learning Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School. *Journal of Research & Method in Education*. 7(6); 1-8.
- Muklis, M. 2012. *Pembelajaran Tematik. Fenomena*. 4 (1).
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Lontar Mediatama, Yogyakarta.
- Oktaviani,dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*. 2(2); 5–10.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 3(2); 333–352.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. 2017. Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. 3(1); 337-348
- Rahmayanti, L. dan F. I. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi

- Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*. 06(4); 429–439.
- Rini, Riswanti, dkk. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6 (5); 1-10.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Setiaji, C. A. 2019. *Strategi Pembelajaran Inovatif: Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Slamet, dkk. 2021. The Effect of Discovery Model on The Science Learning Outcomes of Class V Elementary School Students in The Wijayakusuma Cluster. *Asian Pendidikan*. 1(2); 47-53.
- Suryobroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Setiawan, A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sujana, A. 2019. *Pendidikan IPA*. Rizqi Press, Bandung.
- Surahman, Maman, dkk. 2019. Pengaruh Model Discovery Learning Untuk Mencapai Higher Order Thinking Skill. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(9); 1-15.
- Suryobroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana, Jakarta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana, Jakarta.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Prenia Media Group, Jakarta
- Utami, Y.S. 2020. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan asil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. 2(1); 104-109.
- Wedyawati, N & Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. DeePublish, Jawa Tengah.
- Widha Sunarno, Sukarmin, Supurwoko, B. W. 2016. Development of Integrated Science Module be based on Scientific Approach in the Connected Integration to Improve of The Students Critical Thinking Skill. *Proceeding*

*The 2nd International Conference On Teacher Training and Education  
Sebelas Maret University. 2(1).*

Wijanarko, Y. 2017. Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An. 1(1)*; 52–59.

Wulandari, Km. E., Suarni, Kt., & Renda, N. T. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research. 2(3)*; 242.

Zahroh, Asnawir. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, Jakarta.