

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI HURUF KAPITAL MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR

Oleh

Risna Estuning Putri

Ketaatan peserta didik terhadap aturan, termasuk dalam penggunaan kaidah kebahasaan, merupakan aspek penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang tertib dan kondusif. Namun, peserta didik kelas III Sekolah Dasar masih mengalami kesulitan dalam menerapkan aturan penggunaan huruf kapital secara tepat. Permasalahan ini disebabkan oleh rendahnya pemahaman konseptual dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis model *discovery learning* yang valid dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan model *4D* (*define, design, develop, dan disseminate*). Proses validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan media, yang menunjukkan bahwa media tergolong valid setelah melalui tahap revisi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta pemahaman mereka terhadap materi penggunaan huruf kapital. Berdasarkan hasil tersebut, video animasi berbasis *discovery learning* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Video Animasi, *Discovery Learning*, Huruf Kapital, Hasil Belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DISCOVERY LEARNING-BASED ANIMATED VIDEOS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES ON CAPITAL LETTERS MATERIAL IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT AT ELEMENTARY SCHOOL

By

Risna Estuning Putri

Students' adherence to rules, including the application of language conventions, is a crucial aspect in creating an orderly and conducive learning environment. However, third-grade elementary school students still face difficulties in correctly applying the rules for capital letter usage. This problem is caused by limited conceptual understanding and the use of learning methods that are not aligned with students' developmental characteristics. This study aims to develop a valid and effective animation video based on the discovery learning model to improve students' learning outcomes in Bahasa Indonesia. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D model, consisting of define, design, develop, and disseminate stages. Validation was conducted by content, language, and media experts, showing that the product was valid after revisions. The trial results demonstrated that the use of animation videos increased student engagement and understanding of capital letter usage. Based on these findings, the animation video based on the discovery learning model is considered appropriate and effective for use as a learning medium to enhance Bahasa Indonesia learning outcomes for third-grade elementary school students.

Keywords: Animated Videos, Discovery Learning, Capital Letters, Learning Outcomes