

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

Tesis

Oleh

**RISNA ESTUNING PUTRI
2323053022**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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

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

Oleh

RISNA ESTUNING PUTRI

Tesis

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Tesis

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

Nama Mahasiswa

: **Risna Estuning Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2323053022

Program Studi S-2

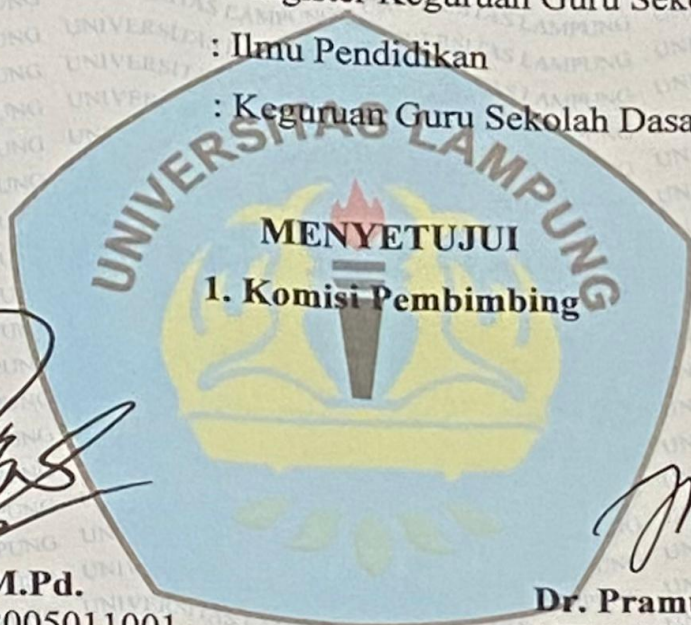
: Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan Guru Sekolah Dasar



Dr. Munaris, M.Pd.

NIP 197008072005011001

Dr. Pramudiyanti, M.Si.

NIP 197303101998022001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP 19741220 200912 1 002

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

NIP 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Munaris, M.Pd.

Sekretaris

: Dr. Pramudiyanti, M.Si.

Penguji Anggota

: 1. Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.

2. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

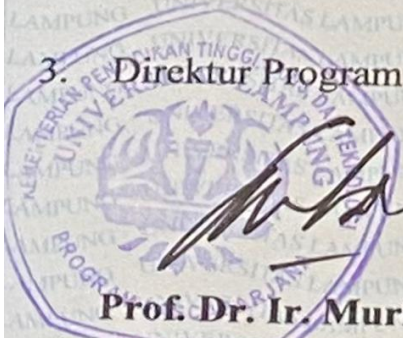
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 22 Mei 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risna Estuning Putri
NPM : 2323053022
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Huruf Kapital Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar ” merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung (UNILA).

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidak benaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 22 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Risna Estuning Putri
2323053022

RIWAYAT HIDUP



Risna Estuning Putri lahir di Metro pada 9 September 1999. Merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Pendidikan dasarnya dimulai pada tahun 2006 di SD Negeri 7 Metro Pusat. Setelah lulus pada tahun 2012, melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 10 Metro. Pada tahun 2015, meneruskan pendidikannya di SMA Negeri 1 Metro.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi dengan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Djuanda. Pada tahun 2023, melanjutkan pendidikan ke jenjang magister dengan mengambil Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

MOTTO

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berlapang-lapanglah dalam majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah,' maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan."

(Q.S Al-Mujadilah: 11)

"Jadilah seperti bunga yang memberikan keharuman bahkan kepada tangan yang telah menghancurkannya."

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan penuh rasa syukur terhadap nikmat yang Allah Swt berikan.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Saw.

Karya ini ku persembahkan untuk:

Orang Tuaku tercinta:

.....

Kupersembahkan sebuah karya ini untuk bapak Suwasno dan ibu Mawar yang selama ini selalu setia dengan senang hati mendampingi dan membimbingku.

Selalu berdo'a untuk kebaikan anaknya, semangat yang selalu terucap dan pengorbanan yang tidak akan pernah bisa terbalaskan yang membuatku bisa bertahan sampai saat ini.

Kakak ku yang ku sayangi

.....

Terimakasih atas segala doa dan dukungannya selama ini. Yang selalu semangat dalam menanti keberhasilanku. Semoga karya ini dapat menjadi motivasi bagi kita untuk tidak lelah menuntut ilmu. Terus belajar dan menjadi orang yang bermanfaat agar dapat membuat orangtua bangga.

Para Pendidik dan Dosen

Sudah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Almamater Tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “ Pengembangan Video Animasi Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada mahasiswa didik dalam menyelesaikan studi.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing, memberikan masukan dan nasihat kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Dr. Munaris, M.Pd Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan nasihat, kritik, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.

7. Ibu, Dr. Pramudiyanti, M.Si. Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan nasihat, kritik, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
8. Bapak Dr. M. Thoha B. Sampurna Jaya, M.S., selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi dalam proses penelitian ini.
9. Ibu Prof. Herpratiwi, M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi dalam proses penelitian ini.
10. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. Dosen validator ahli media yang telah memberikan nasihat, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penelitian ini.
11. Bapak Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd. Dosen validator ahli materi dan bahasa yang telah memberikan nasihat, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penelitian ini.
12. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
13. Teman-teman Angkatan 2023 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, 22 Mei 2025

Peneliti,

Risna Estuning Putri
NPM 2323053022

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Teori Belajar	9
B. Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar	12
C. Hasil Belajar	15
D. Media Pembelajaran	20
E. Video Animasi.....	22
F. <i>Discovery Learning</i>	24
G. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	28
H. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B	30
I. Penelitian yang Relevan	32
J. Kerangka Pikir.....	35

III. METODE	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Prosedur Pengembangan	39
C. Populasi dan Sampel	42
D. Definisi Konseptual dan Operasional	42
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Uji Prasyarat Instrumen	47
G. Teknik Analisis Data	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Pengembangan Video Animasi Berbasis <i>Discovery Learning</i>	51
2. Kevalidan Video Animasi Berbasis <i>Discovery Learning</i>	60
3. Keefektifan Video Animasi Berbasis <i>Discovery Learning</i>	63
B. Pembahasan	66
1. Pengembangan Video Animasi Berbasis <i>Discovery Learning</i>	66
2. Kevalidan Video Animasi Berbasis <i>Discovery Learning</i>	70
3. Keefektifan Video Animasi Berbasis <i>Discovery Learning</i>	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hasil Pre Test	2
2. Kerangka Pikir	37
3. Tulisan Peserta Didik	52
4. Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik	53
5. Tahap Produksi Video	57
6. Adegan Awal Video	57
7. Tokoh	58
8. Adegan Kegiatan Pembelajaran	59
9. Barcode Link Video Animasi	60
10. Kesalahan Penulisan	61
11. Perbaikan Cover Video	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kata Operasional Domain Kognitif	19
2. Sintak Discovery Learning.....	26
3. Capaian Tiap Elemen Bahasa Indonesia Kelas III	31
4 Alur Tujuan Pembelajaran	32
5 Penelitian yang relevan	32
6. Desain Eksperimen.....	41
7 Pedoman wawancara.....	44
8. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	45
9. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	45
10. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	46
11. Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar	47
12. Kriteria Validitas.....	47
13. Indeks Reliabilitas.....	48
14. Analisis Awal.....	52
15. Analisis Peserta Didik.....	53
16. Analisis Kebutuhan	54
17. Storyboard Video Animasi.....	55
18. Validasi Ahli Materi.....	60
19. Validasi Ahli Bahasa.....	61
20. Validasi Ahli Media	62
21. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Tes	63
22. Uji Reliabilitas	63
23. Tingkat Kesukaran	64
24. Daya Beda	64
25. Hasil Uji Efektivitas.....	65
26. Hasil Interpretasi Data Hasil Belajar.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Penelitian	88
2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli	90
3. Hasil Validasi Ahli	100
4. Modul Ajar	114
5. LKPD	119
6. Kisi-kisi instrumen soal.....	134
7. Soal.....	138
8. Kunci Jawaban	142
9 Rekapitulasi Nilai.....	143
10. Dokumentasi Penelitian	144
11. Analisis Validitas	149
12. Reliabilitas	154
13. Tingkat Kesukaran	155
14. Daya Beda	156
15. Uji Normalitas	157
16. Homogenitas	160
17. Rekapitulasi Nilai.....	161
18. Uji t-test.....	162
19.Kisi-Kisi Wawancara	165
20. Hasil Wawancara	166

I. PENDAHULUAN

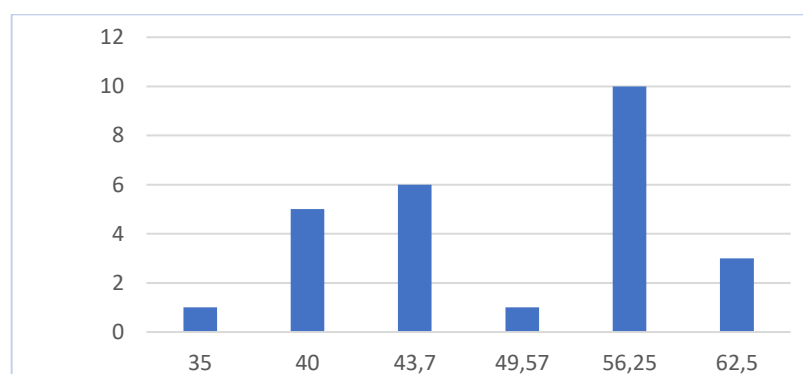
A. Latar Belakang Masalah

Ketaatan peserta didik terhadap aturan merupakan aspek fundamental dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, tertib, dan produktif (Dedy Kasingku & Lotulung, 2024). Aturan yang diterapkan dalam proses pembelajaran bukan sekedar pembatas, tetapi merupakan pedoman untuk membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan keteraturan dalam diri peserta didik. Ketika peserta didik taat terhadap aturan, proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, guru dapat menyampaikan materi secara efektif, dan suasana kelas menjadi lebih positif dan tertib.

Ketaatan terhadap aturan juga membentuk karakter peserta didik (Taufik & Akip, 2021). Nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap orang lain tumbuh dari kebiasaan menaati aturan sejak dini. Sikap ini sangat penting dalam membentuk pribadi yang siap bersosialisasi dan berkontribusi positif di masyarakat. Ketaatan peserta didik terhadap aturan merupakan aspek penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Sayid Ahmad Fauzi & Benny Angga Permadi, 2023). Ketaatan ini mencakup kepatuhan terhadap tata tertib sekolah, disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran, serta sikap hormat terhadap guru dan sesama peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih belum taat terhadap aturan yang berlaku di sekolah. Hal ini terlihat dari berbagai perilaku seperti datang terlambat ke sekolah, tidak mengerjakan tugas tepat waktu, tidak membawa perlengkapan belajar, berbicara saat pembelajaran berlangsung, hingga melanggar aturan seragam sekolah.

Kurangnya ketaatan peserta didik terhadap aturan memiliki dampak negatif terhadap proses pembelajaran. Ketidaksiplinan peserta didik tidak hanya mengganggu jalannya kegiatan belajar-mengajar, tetapi juga menurunkan efektivitas pengajaran guru serta menghambat pencapaian tujuan pendidikan. Perilaku tidak taat ini juga dapat memengaruhi hubungan sosial di kelas, seperti munculnya konflik antar peserta didik atau menurunnya rasa hormat kepada guru. Salah satu bentuk ketidaktaatan yang sering ditemui dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pelanggaran terhadap aturan kebahasaan, khususnya dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan struktur kalimat. Ketaatan terhadap aturan kebahasaan sangat penting karena mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap kaidah bahasa yang baik dan benar. Ketidaktaatan dalam aspek ini dapat menyebabkan kesalahan dalam menulis, menurunkan kualitas komunikasi tertulis, serta berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil pengamatan yang dilakukan di UPTD SDN 2 Adijaya menunjukkan bahwa peserta didik masih sering melakukan kesalahan dalam penulisan huruf kapital, baik dalam tugas tertulis maupun dalam kegiatan pembelajaran lainnya. Hal ini diperkuat oleh hasil pre-test yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai rendah karena tidak mampu menerapkan aturan penggunaan huruf kapital secara tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kurangnya ketaatan terhadap aturan kebahasaan menjadi salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Hasil *Pre Test*

Hasil *pre-test* ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman yang kurang tentang penggunaan huruf kapital. Kesalahan penggunaan huruf kapital pada peserta didik disebabkan oleh rendahnya pemahaman terhadap kaidah penulisannya akibat kurangnya pembiasaan dalam praktik menulis (Laila Qadaria *et al.*, 2023). Situasi ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terkait penggunaan huruf kapital masih tergolong rendah, ditandai dengan ketidaktepatan penggunaan huruf kapital serta berbagai kesalahan lainnya (Purnamasari *et al.*, 2024).

Kemampuan belajar peserta didik akan berkembang lebih optimal apabila media pendukung yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Sanjaya *et al.*, 2024). Peserta didik kelas III berada pada tahap operasional konkret, di mana peserta didik telah mampu bernalar dan berpikir logis terhadap permasalahan yang bersifat konkret, meskipun kemampuan tersebut masih terbatas pada situasi yang nyata (Manurung *et al.*, 2021). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu peserta didik yang memerlukan bentuk konkret dari materi yang sedang dipelajari. (Imanulhaq & Ichsan, 2022).

Karakteristik peserta didik mendorong guru untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan video animasi (Lukman *et al.*, 2019). Video animasi memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik secara lebih optimal, sekaligus mampu menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Siregar, 2022).

Penerapan model *discovery learning* yang dipadukan dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena memberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar secara mandiri melalui proses penemuan konsep yang distimulasi oleh penggunaan media konkret dalam pembelajaran (Lukman *et al.*, 2019). Melalui teknik ini, peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan dan memahami proses mental secara mandiri, sementara guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan instruksi seperlunya.

Pengembangan video animasi berbasis *discovery learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi huruf kapital. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk aktif menemukan konsep penggunaan huruf kapital secara mandiri dengan bantuan visualisasi yang menarik dan konkret. Penggunaan video animasi tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan minat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Latar belakang ini, penelitian dan pengembangan video animasi berbasis *Discovery Learning* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD menjadi sangat penting. Media video animasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Video animasi juga diharapkan mampu menumbuhkan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih proaktif dalam mencari solusi dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Sebagai hasilnya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik di jenjang SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi berbasis *Discovery Learning* yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini akan melibatkan beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi video animasi yang telah dikembangkan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi dan metode yang tepat dalam mengintegrasikan video animasi berbasis *Discovery Learning* ke dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik.

3. Rendahnya hasil belajar peserta didik
4. Penggunaan model pembelajaran tradisional yang kurang efektif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Fokusnya adalah pada peserta didik kelas III dengan asumsi bahwa pada usia ini, peserta didik masih dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang sesuai untuk pembelajaran berbasis *discovery learning*.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dibatasi pada pengembangan dan penggunaan video animasi berbasis *discovery learning*. Video animasi yang digunakan harus memiliki unsur *discovery learning* yang meliputi tahapan-tahapan seperti stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

3. Aspek Pembelajaran yang Diteliti

Penelitian ini difokuskan pada aspek hasil belajar peserta didik, yaitu peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar diukur melalui pemahaman peserta didik mengenai konsep-konsep dasar bahasa, seperti penggunaan huruf kapital.

4. Lingkup Materi

Materi yang dikembangkan dalam video animasi dibatasi pada topik-topik tertentu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan huruf kapital. Topik ini dipilih karena relevan dengan kebutuhan pembelajaran pada kelas tersebut dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

5. Lingkup Media

Video animasi yang dikembangkan dibatasi pada durasi dan konten yang sesuai untuk tingkat pemahaman dan daya konsentrasi peserta didik kelas III SD. Konten video animasi dirancang untuk tidak terlalu kompleks, dengan penggunaan bahasa dan ilustrasi visual yang mudah dipahami oleh anak-anak usia SD.

6. Model Pembelajaran

Model *discovery learning* yang diterapkan dalam video animasi dibatasi pada penerapan prinsip-prinsip dasar model tersebut, seperti memberikan stimulus awal, memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, serta mendukung peserta didik dalam menemukan solusi melalui pengumpulan dan pengolahan data. Pembelajaran berlangsung dalam lingkungan yang terstruktur di bawah bimbingan guru.

7. Lingkungan Pembelajaran

Penggunaan video animasi berbasis *discovery learning* dibatasi pada lingkungan kelas formal dengan bimbingan guru. Video animasi tersebut akan digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang mendukung pembelajaran berbasis *discovery learning*, dan tidak dimaksudkan untuk pembelajaran mandiri tanpa keterlibatan guru.

8. Durasi Penelitian

Penelitian dibatasi dalam jangka waktu tertentu, yang meliputi pengembangan video animasi, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut. Durasi ini ditentukan berdasarkan kebutuhan untuk mengevaluasi efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam jangka pendek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia atas dasar rumusan masalah tersebut pertanyaan peneliti tersebut sebagai berikut:

1. Seperti apa wujud pengembangan video animasi berbasis model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
2. Apakah video animasi berbasis model *discovery learning* valid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
3. Apakah video animasi berbasis model *discovery learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan peneliti maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Terwujudnya pengembangan video animasi berbasis model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Mendeskripsikan kevalidan video animasi berbasis model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Mendeskripsikan keefektifan video animasi berbasis model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai tahapan dan proses pengembangan video animasi berbasis model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan kajian bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk:

a. Sekolah

Memperoleh solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena adanya inovasi pengembangan video animasi berbasis model *discovery learning*.

b. Guru

Guru memperoleh suatu inovasi pembelajaran yang lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena adanya inovasi pengembangan video animasi berbasis model *Discovery Learning*.

c. Peserta didik

Peserta didik mendapatkan cara belajar Bahasa Indonesia yang lebih efisien menyenangkan dan efektif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena adanya inovasi pengembangan video animasi. Peserta didik mampu mengungkapkan pendapat dan gagasannya sendiri dan dapat mengeksplorasi ilmu yang telah dipelajari.

d. Peneliti

Penelitian ini untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada dan memperoleh pengalaman yang menjadikan peneliti siap untuk menjadi pendidik yang amanah dan profesional.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini pengembangan video animasi berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu kerangka yang memuat tata cara pelaksanaan proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik, serta menjadi dasar dalam merancang metode pembelajaran yang akan diterapkan baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Lubis *et al.*, 2024). Penerapan teori belajar yang tepat dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Sartika *et al.*, 2022). Teori belajar membantu guru memahami cara siswa belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Fithriyah, 2024). Dapat disimpulkan bahwa, teori belajar merupakan landasan penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, karena membantu guru memahami cara peserta didik belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Teori belajar memberikan kerangka untuk memahami bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Empat teori utama yang sering dibahas meliputi behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme (Q. A. Sufyan, 2023).

1. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah teori yang ditemukan dan dikembangkan oleh John B. Watson, Ivan P. Pavlov, dan B.F. Skinner (Aziz *et al.*, 2022). Teori behaviorisme yang dikembangkan oleh B.F. Skinner menekankan pentingnya pengaruh lingkungan terhadap perilaku individu (Putu *et al.*, 2025). Fokus utama teori behaviorisme adalah membentuk perilaku yang diinginkan melalui penguatan (*reinforcement*) serta menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan melalui hukuman (*punishment*) (Miftahul Ulum & Ahmad Fauzi, 2023). Teori

behaviorisme menekankan pada munculnya pola perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari proses belajar peserta didik. Teori belajar behaviorisme berfokus pada hasil yang bersifat objektif, dapat diukur, diamati, dianalisis, dan diuji secara sistematis (Budiman et al., 2023). Berdasarkan pendapat ahli sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme menekankan pada pembentukan perilaku peserta didik yang diinginkan melalui penguatan dan penghapusan perilaku yang tidak diharapkan melalui hukuman, dengan fokus utama pada hasil belajar yang objektif, terukur, dapat diamati, dianalisis, serta diuji secara sistematis.

2. Teori Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme menekankan proses belajar dan dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti Dewey, Piaget, Kohlberg, Bruner, Ausubel, Koffka, Köhler, dan Wertheimer dalam konteks perkembangan kognitif (Aqimi et al., 2022). Teori perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh Ausubel menekankan bahwa proses belajar akan bermakna (*meaningful learning*) apabila peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya (Basyir et al., 2022). Teori kognitivisme berfokus pada bagaimana proses belajar terjadi di dalam otak manusia, dengan menekankan pentingnya proses kognitif dalam membentuk perilaku (Nurhadi, 2020). Teori kognitivisme menitikberatkan pada perkembangan kemampuan berpikir individu, menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan pengetahuan baru, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna (Habsy et al., 2023). Teori ini berfokus pada bagaimana individu memperoleh, mengolah, menyimpan, dan mengingat informasi. Dapat disimpulkan bahwa, teori kognitivisme menekankan bahwa proses belajar melibatkan aktivitas mental yang kompleks, di mana individu secara aktif memperoleh, mengolah, menyimpan, dan mengingat informasi dengan mengaitkan pengalaman sebelumnya untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendorong perkembangan kemampuan berpikir.

3. Teori Konstruktivisme

Menurut Piaget, teori konstruktivisme menekankan pada *self-discovery learning*, yaitu proses belajar sebagai hasil penemuan sendiri melalui interaksi dan pengamatan terhadap lingkungan (Suryana et al., 2022). Teori belajar

konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Dalam pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman serta informasi yang telah dimiliki sebelumnya (Fitri *et al.*, 2023). Belajar bukan proses pasif menerima informasi dari guru, melainkan proses aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pemahaman yang sudah ada. Teori konstruktivisme menitikberatkan pada penerapan pengetahuan oleh peserta didik dalam konteks kehidupan nyata. Fokus utamanya adalah bagaimana individu membangun dan mengembangkan pemahamannya melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas yang mereka lakukan (Firdaus *et al.*, 2023). Dapat disimpulkan bahwa, teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan informasi sebelumnya, serta menerapkannya dalam kehidupan nyata melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas yang bermakna.

Pengembangan video animasi berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi huruf kapital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar didasarkan pada teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung, interaksi dengan lingkungan, dan proses penemuan konsep. Model *discovery learning* sejalan dengan prinsip konstruktivisme, karena mendorong peserta didik untuk aktif mencari, mengamati, dan menyimpulkan informasi secara mandiri. Video animasi dalam pembelajaran berfungsi sebagai media visual yang menarik dan konkret, sehingga membantu peserta didik memahami penggunaan huruf kapital dengan lebih mudah dan bermakna. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menghafal aturan, tetapi juga memahami konteks penggunaannya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, teori konstruktivisme menjadi landasan teoritis yang tepat dalam mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif yang berorientasi pada penemuan dan pemahaman konsep secara mendalam.

B. Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar

Perkembangan anak dapat berlangsung secara maksimal apabila sesuai dengan tahapan dan tugas perkembangan yang sedang dijalani. Anak usia 6 hingga 12 tahun termasuk dalam kategori usia Sekolah Dasar, di mana pada masa ini terjadi kemajuan yang signifikan. Perkembangan anak mengikuti pola-pola khas sesuai dengan masing-masing aspek perkembangan (Helen Suhasri et al., 2023). Pada masa sekolah dasar, aspek yang mengalami pertumbuhan cepat antara lain adalah kemampuan berbahasa, emosi, dan interaksi sosial. Perkembangan dalam aspek-aspek tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, seperti keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Masa sekolah dasar (usia 6–12 tahun) merupakan tahap penting dalam perkembangan anak, yang ditandai oleh kemajuan dalam berbagai aspek.

Karakteristik perkembangan anak usia Sekolah Dasar mencakup tiga jenis utama dalam rentang usia 6–12 tahun, yaitu perkembangan kognitif, perkembangan psikososial, dan perkembangan fisik.

1. Perkembangan Kognitif

Salah satu tokoh psikologis yang mengemukakan teori tentang tahapan perkembangan kognitif (*cognitive theory*) yaitu Piaget, yang mengemukakan bahwa anak-anak memiliki cara berpikir berbeda dari orang dewasa. Piaget membagi tahapan perkembangan anak menurut umur dari kognitifnya dalam empat tahap yaitu sebagai berikut.

a. Tahap Sensorimotor

Tahap sensorimotor adalah tahap pertama dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang berlangsung sejak kelahiran hingga usia sekitar 2 tahun (Fatimah, 2021). Pada tahap ini, bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (melihat, mendengar, merasakan) dengan tindakan motorik (menggapai, menggenggam, menyentuh) (Harianja et al., 2024).

b. Tahap Praoperasional

Tahap Praoperasional adalah tahap kedua dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang berlangsung pada usia sekitar 2 hingga 7 tahun (Marinda, 2020). Pada

tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan imajinasi, tetapi cara berpikirnya masih terbatas dan belum logis secara konkret.

c. Tahap Operasional Konkret

Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dalam teori perkembangan kognitif Piaget, yang terjadi pada anak usia sekitar 7 hingga 11 tahun (Hafiz et al., 2023). Pada fase ini, anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih terstruktur dan rasional. Piaget menganggap tahap ini sebagai momen penting dalam perkembangan kognitif karena menjadi awal munculnya kemampuan berpikir logis (Marinda, 2020). Namun, logika yang digunakan anak pada tahap ini masih terbatas pada objek atau situasi yang bersifat nyata dan konkret.

Secara khusus, peserta didik Sekolah Dasar berada pada tahap praoperasional hingga awal tahap operasional formal, yang menunjukkan kecenderungan berpikir pada hal-hal yang bersifat konkret. Peserta didik memandang dunia dan lingkungannya secara holistik atau menyeluruh. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi bertujuan untuk membangkitkan minat peserta didik dalam mempelajari seni rupa serta mempermudah dalam memahami materi pelajaran yang disajikan melalui media tersebut (Indriawati et al., 2023).

d. Tahap Operasional Formal

Tahap operasional formal merupakan tahap keempat sekaligus terakhir dalam teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Tahap ini umumnya dimulai pada usia sekitar 11 hingga 12 tahun dan berlanjut hingga masa remaja serta dewasa (Ismatuddiyanah *et al.*, 2023). Pada tahap ini, individu mulai mampu berpikir secara abstrak, logis, dan sistematis. Tidak lagi terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret, tetapi sudah dapat memecahkan masalah secara hipotetik dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Kemampuan berpikir reflektif dan merumuskan kesimpulan dari berbagai situasi kompleks juga mulai berkembang. Dengan demikian, tahap ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan intelektual yang lebih tinggi dalam kehidupan seseorang.

2. Perkembangan Psikososial

Pemahaman terhadap perkembangan psikososial pada anak dan remaja sangat penting guna membantu menghadapi berbagai tantangan serta mencapai potensi maksimal yang dimilikinya. Erik Erikson, seorang psikolog terkenal,

mengembangkan teori perkembangan psikososial yang terdiri dari delapan tahap sepanjang siklus hidup manusia (Rizki, 2024).

a. Kepercayaan vs. Ketidakpercayaan (0-18 bulan)

Bayi belajar mempercayai dunia dan orang-orang di sekitarnya jika kebutuhan dasar terpenuhi dengan konsisten. Jika tidak, muncul ketidakpercayaan.

b. Otonomi vs. Rasa Malu dan Ragu (1,5-3 tahun)

Anak mulai mengembangkan kemandirian dan kontrol diri. Dukungan mengarah pada rasa percaya diri, sedangkan pembatasan berlebihan menimbulkan rasa malu dan ragu.

c. Inisiatif vs. Rasa Bersalah (3-6 tahun)

Anak mulai mengambil inisiatif dalam aktivitas dan eksplorasi. Dorongan positif menumbuhkan rasa percaya diri, sedangkan kritik berlebihan menimbulkan rasa bersalah.

d. Industri vs. Inferioritas (6-12 tahun)

Anak di usia sekolah mengembangkan keterampilan dan kompetensi. Keberhasilan menumbuhkan rasa bangga dan industri, kegagalan atau perbandingan negatif dapat menimbulkan rasa inferior atau rendah diri.

e. Identitas vs. Kebingungan Peran (12-18 tahun)

Remaja mencari identitas diri dan tujuan hidup. Keberhasilan menghasilkan rasa identitas yang kuat, kegagalan menyebabkan kebingungan peran.

f. Intimasi vs. Isolasi (18-40 tahun)

Dewasa muda membangun hubungan intim dan komitmen. Kegagalan dalam membentuk hubungan ini dapat menyebabkan isolasi sosial.

g. Produktivitas vs. Stagnasi (40-65 tahun)

Dewasa tengah fokus pada produktivitas, kontribusi sosial, dan generativitas. Jika tidak berhasil, muncul rasa stagnasi dan ketidakpuasan.

h. Integritas vs. Putus Asa (65 tahun ke atas)

Pada usia lanjut, individu menilai kehidupannya secara keseluruhan. Penerimaan diri menghasilkan integritas, sementara penyesalan menyebabkan putus asa.

3. Perkembangan Fisik

Pertumbuhan fisik anak pada usia Sekolah Dasar ditandai dengan peningkatan tinggi badan, berat badan, dan kekuatan fisik dibandingkan dengan masa

sebelumnya di jenjang PAUD atau TK. Perkembangan ini terlihat dari perubahan pada sistem tulang, otot, serta keterampilan gerak. Anak menjadi lebih aktif dan kuat dalam melakukan berbagai aktivitas fisik seperti berlari, memanjat, melompat, berenang, serta bermain di luar ruangan (Sinta Zakiyah et al., 2024). Aktivitas-aktivitas tersebut dilakukan sebagai bentuk latihan koordinasi, keterampilan motorik, kestabilan tubuh, serta sebagai sarana untuk menyalurkan energi yang berlebih.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Pencapaian tersebut dapat berupa kemampuan-kemampuan, baik yang terkait dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Sunarti Rahman, 2021). Menurut Dakhi (2020) hasil belajar peserta didik adalah pencapaian akademis yang diraih melalui ujian dan tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, yang semuanya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar tersebut. Hasil belajar adalah keterampilan atau pengetahuan yang didapatkan peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran yang diberikan oleh guru atau pendidik (Agusti & Aslam, 2022). Hasil belajar adalah pencapaian akhir dari proses pengajaran dan pembelajaran karena itu adalah tujuan yang harus dicapai dari kegiatan pengajaran dan pembelajaran ini (Hijrati *et al.*, 2023). Disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian akhir yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Pencapaian ini mencakup kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan tujuan utama dari proses pengajaran dan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Menurut Mustafa & Masgumelar (2022) hasil belajar tidak hanya sekedar mencakup pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga melibatkan keterampilan praktis dan sikap yang berkembang selama proses pendidikan. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Maria Sinta Ardanari *et al.*, 2024). Hasil belajar merupakan pencapaian akhir yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses

pembelajaran, yang mencakup tidak hanya pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang berkembang selama kegiatan pembelajaran (Bandaso *et al.*, 2023).

Pencapaian ini menunjukkan seberapa jauh peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan, sehingga menjadi cerminan dari efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan (Suriana, 2023). Hasil belajar yang baik menekankan pada penerapan dan integrasi pengetahuan, serta mengungkapkan bagaimana peserta didik dapat memanfaatkan materi yang dipelajari, baik di dalam kelas maupun dalam konteks kehidupan yang lebih luas (Widaningsih *et al.*, 2023). Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik memberikan gambaran mengenai kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik selama proses belajar mengajar (Irawati *et al.*, 2021).

1. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti.

a. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan

Sekolah berfungsi sebagai tempat bagi peserta didik dalam mengejar ilmu, sehingga penting bagi setiap sekolah untuk menekankan kenyamanan dalam proses belajar (Ramadhani & Muhroji, 2022). Memberikan kenyamanan bagi peserta didik dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Jumrawarsi & Suhaili (2021) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan, pada gilirannya,

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang efektif dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lasmini, 2019). Model pembelajaran yang baik mampu mendukung pengembangan diri peserta didik, baik dalam hal informasi, gagasan, keterampilan, nilai, maupun cara berpikir (Prastawa & Radiyanto, 2024). Selain itu, model pembelajaran juga dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Motivasi

Motivasi belajar dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Motivasi yang kuat mampu membuat peserta didik lebih bersemangat dan gigih dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat meraih hasil yang diharapkan (Sunarti Rahman, 2021).

d. Sikap guru

Peran guru dalam meningkatkan hasil belajar sangatlah penting, karena peserta didik berfungsi sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator bagi peserta didik (Afiani & Mukhibat, 2022). Guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memotivasi peserta didik untuk aktif, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis (Eny Hartadiyati WH, Latifa Nur Anisa, Melalui bimbingan dan strategi pembelajaran yang tepat, guru dapat membantu peserta didik memahami materi lebih mendalam, mengatasi kesulitan belajar, dan mencapai potensi akademis. 2023).

e. Menggunakan Teknologi

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Suyuti *et al.*, 2023). Memanfaatkan teknologi memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, seperti melalui video pembelajaran, simulasi, atau aplikasi edukatif (Mawardi, 2023). Teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dengan akses ke berbagai sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Teknologi juga mendukung pembelajaran jarak jauh, kolaborasi antar peserta didik, serta memberikan umpan balik yang cepat dan efektif, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Burhayani *et al.*, 2023).

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Qur'ani, 2023). Faktor internal berkaitan langsung dengan diri peserta didik, sementara faktor eksternal mengacu pada kondisi di luar diri peserta didik.

Faktor internal peserta didik mencakup gangguan atau keterbatasan psiko-fisik, yang meliputi: (a) aspek kognitif seperti kecerdasan peserta didik; (b) aspek afektif seperti kelebihan emosi dan sikap; serta (c) aspek psikomotor seperti gangguan pada alat indera seperti penglihatan dan pendengaran (Audina & Dewi, 2021). Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mencakup elemen-elemen dari lingkungan di luar diri peserta didik yang berperan dalam proses pendidikan. Faktor-faktor eksternal ini dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: keluarga, sekolah, dan masyarakat (Deviyanti, 2021). Masing-masing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Sakurina & Khuriyah, 2022).

3. Pengukuran Hasil Belajar

Kunci pokok utama dalam memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah memahami garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi atau kemampuan yang ingin diungkapkan dan diukur. Indikator hasil belajar berfungsi sebagai acuan dalam menyusun instrumen penilaian yang tepat dan relevan.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam taksonomi tujuan pendidikan (*Taxonomy of Educational Objectives*), tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir), afektif (berkaitan dengan sikap dan nilai), serta psikomotorik (berkaitan dengan keterampilan fisik atau gerak). Ketiga ranah ini penting untuk mengukur hasil belajar secara menyeluruh.

Pengukuran hasil belajar yang komprehensif mencakup ketiga ranah tersebut agar dapat menggambarkan perkembangan peserta didik secara holistik. Dalam konteks pembelajaran penggunaan huruf kapital, ranah kognitif mengukur pemahaman dan penerapan aturan kebahasaan, ranah afektif menilai sikap peserta didik terhadap ketelitian dan ketaatan dalam menulis dengan benar, sementara ranah psikomotorik terkait dengan kemampuan menulis secara tepat dan rapi. Dengan demikian, instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator yang jelas dari masing-masing ranah akan memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai keberhasilan pembelajaran. Pendekatan ini juga mendukung pengembangan kompetensi peserta didik secara seimbang, tidak hanya dari segi pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan yang relevan dengan materi yang diajarkan.

Tabel 1. Kata Operasional Domain Kognitif

Mengingat	Memahami	Mengaplikasikan	Menganalisis	Mengevaluasi	Membuat
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menilai	Menganimasi
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengarahkan	Mengumpulkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkritik	Mengkategorikan
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkakulasi	Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Memutuskan	Mengkombinasikan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Memerinci	Memisahkan	Menyusun
Memberi label	Mengkontraskan	Membangun	Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
Memberi indeks	Mengubah	Mengurutkan	Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Mengkorelasikan	Menugaskan	Menanggulangi
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
Menandai	Menjalin	Menggambarkan	Menguji	Mempertahakan	Menciptakan
Membaca	Membedakan	Menggunakan	Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
Menyadari	Mendiskusikan	Menilai Melatih	Menjelajah	Mengukur	Mengoreksi
Menghafal	Menggali	Menggali	Membagangkan	Merangkum	Merancang
Meniru	Mencontohkan	Mengemukakan	Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
Mencatat	Menerangkan	Mengadaptasi	Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
Mengulang	Mengemukakan	Menyelidiki	Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
Mereproduksi	Mempolakan	Mengoperasikan	Memaksilmalkan	Mendukung	Memperjelas
Meninjau	Memperluas	Mempersoalkan	Memerintahkan	Memilih	Memfasilitasi
Memilih	Menyimpulkan	Mengkonsepkan	Mengedit	memproyeksikan	Membentuk
Menyatakan	Meramalkan	Melaksanakan	Mengaitkan		Merumuskan
Mempelajari	Merangkum	Meramalkan	Memilih		Menggeneralisasi
Mentabulasi	Menjabarkan	Memproduksi	Mengukur		Menggabungkan
Memberi kode		Memproses	Melatih		Memadukan
Menelusuri			Mentransfer		Membatas
Menulis					Mereparasi

Sumber : Nafiati (2021)

Level kognitif yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lima tingkatan dalam taksonomi Bloom, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), dan C5 (menilai). Penggunaan berbagai level ini bertujuan untuk mengukur pencapaian peserta didik secara komprehensif, mulai dari kemampuan dasar seperti mengingat informasi penting, memahami konsep, hingga keterampilan yang lebih tinggi seperti menerapkan pengetahuan dalam konteks baru, menganalisis hubungan antar informasi, dan menilai suatu pernyataan atau solusi berdasarkan kriteria tertentu. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi yang lebih menyeluruh terhadap hasil belajar dan proses berpikir kritis peserta didik selama pembelajaran.

D. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Santiana *et al.*, 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran adalah alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Utomo, 2023).

1. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara sumber, perantara, dan penerima pesan yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran (Herpratiwi *et al.*, 2025). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2023). Media pembelajaran membantu memperjelas informasi yang disampaikan, membuat materi lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik, menyediakan variasi dalam metode pengajaran, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif (Azizah & Wathon, 2021). Media pembelajaran memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu peserta didik sendiri, serta memperluas akses ke berbagai sumber belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut (Wulandari *et al.*, 2023):

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Jenis Media Pembelajaran

Macam dari media pembelajaran , yaitu (Ibrahim *et al.*, 2022):

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang dinikmati oleh indera penglihatan. Media visual seperti poster, grafik, komik, dan foto ini cukup berpengaruh terhadap psikologi peserta didik (Kustandi *et al.*, 2021). Media visual, yaitu media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan dengan menggunakan alat yang menyangkut indera penglihatan (D. K. P. Sufyan & Marzuki, 2024). Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual yang perlu dipahami artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan suara dari sumber kepada penerima pesan dengan menggunakan alat yang menyangkut indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan direkam dalam bentuk suara atau bunyi yang dipahami oleh penerima pesan untuk mencapai tujuan komunikasi yang diinginkan.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi dari media visual dan media audio yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Media ini menggunakan alat-alat yang mempengaruhi baik indera penglihatan maupun indera pendengaran untuk menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih lengkap dan mendalam (Nurhasana, 2021). Pesan dalam media audio visual dapat disampaikan melalui gambar, video, suara, dan kombinasi dari ketiganya untuk mencapai efektivitas komunikasi yang optimal.

E. Video Animasi

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah, 2020).

Animasi dalam video adalah proses peserta didik dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi pergerakan (Achmad *et al.*, 2021). Gambar atau objek yang digunakan dalam animasi bisa berupa gambar manusia, hewan, atau tulisan. Video animasi efektif dalam membantu pendidik menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Pramudiyanti *et al.*, 2023).

4. Jenis Animasi

a. Animasi 2D

Animasi 2D visual memberikan kesan seperti lukisan tangan yang hidup. Prinsipnya mengandalkan kekuatan gambar tangan untuk menciptakan gerakan pada objek-objek yang dianimasikan. Teknik ini merupakan teknik yang paling awal dalam sejarah perkembangan animasi dan tetap dikenal hingga sekarang

b. Animasi 3D

Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D dimana semua proses penggerakannya diambil alih oleh teknologi komputer. Visual yang dihasilkan oleh animasi 3D memiliki volume ruang, dapat memperlihatkan objek dari segi manapun tanpa menggambar, maka dari itu karya 3D lebih unggul dalam menciptakan detail-detail pada objeknya. Prinsip animasi 3D adalah mengubah rancangan mentah dari yang berupa gambar di olah atau di modeling menjadi objek-objek bervolume, dan selanjutnya modeling objek tersebut dapat digerakkan.

c. *Stop Motion*

Media tersebut akan dibuat dalam bentuk rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga tampak hidup, dengan memindahkannya secara bertahap dan merekam setiap pergerakannya menggunakan kamera foto (Firmansyah & Pramono, 2022). Hasil rekaman tersebut kemudian disusun secara berurutan menjadi sebuah video. Ciri khas dari video animasi jenis *stop motion* ini adalah gerakannya yang tampak tidak mulus atau terkesan patah-patah.

5. Tahapan Membuat Video Animasi

a. Praproduksi

Tahapan awal dalam perencanaan adalah *brainstorming* ide, menentukan konsep, riset tema yang akan digunakan, membuat cerita, membuat sket penokohan hingga *background* membuat bank sound dari efek suara, dubbing jika diperlukan dan latar musik. Kemudian seluruh data tersebut diwujudkan dalam: kalimat premis, sinopsis, naskah, *storyboard*, tone warna, desain karakter dan environment final maupun alternatif. Terakhir, memadukan informasi *storyboard* dan audio menjadi *layout* atau *prototype* film yang disebut juga dengan *animated storyboard*.

b. Produksi

Proses produksi, setiap divisi memiliki fokusnya sendiri yang terpisah. *Animated storyboard* adalah bagian yang sangat penting karena menjadi referensi dasar bagi setiap tahap. Bagi animator, *animated storyboard* berguna untuk menentukan durasi yang diperlukan untuk menggerakkan objek tertentu, terutama untuk sinkronisasi gerakan bibir karakter dengan suara yang direkam. Di sisi lain, dalam divisi *background*, *animated storyboard* digunakan sebagai panduan untuk menentukan ukuran dan tampilan latar cerita yang diperlukan.

c. Pasca Produksi

Tahap akhir produksi, setelah mendapatkan hasil animasi dan background nya divisi editor akan mulai menggabungkan keduanya unsur diatas. Mempercantik setiap adegan dengan beberapa efek visual yang diperlukan dan menambahkan unsur audio hingga selesai. Setelah proses Pasca produksi selesai, maka film siap didistribusikan sesuai medium yang diinginkan.

6. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Video animasi memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya media yang efektif dalam berbagai bidang, terutama pendidikan. Salah satu kelebihan utama adalah kreativitas tanpa batas. Animasi memungkinkan penciptaan dunia yang tidak dibatasi oleh kenyataan fisik, sehingga dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak atau imajinatif yang sulit diwujudkan dalam kehidupan nyata. Selain itu, animasi juga memiliki kemampuan menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Ini sangat bermanfaat untuk menyampaikan materi pelajaran yang sulit. Kemampuan visualisasi menjadi nilai

tambah lainnya karena animasi dapat memvisualisasikan ide-ide atau peristiwa yang mahal atau tidak mungkin difilmkan secara nyata, seperti simulasi ilmiah atau rekonstruksi sejarah. Daya tarik estetika juga menjadi keunggulan karena animasi bisa dirancang dengan gaya artistik yang unik dan menarik perhatian. Dari segi produksi, animasi juga fleksibel karena memungkinkan perubahan atau revisi dengan lebih mudah, terutama pada animasi berbasis komputer. Namun demikian, video animasi juga memiliki kekurangan. Produksi animasi, khususnya animasi 3D, memerlukan waktu dan biaya yang besar. Selain itu, animasi kerap kesulitan menampilkan ekspresi emosi manusia secara akurat seperti dalam film nyata.

F. *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peran peserta didik dan mengembangkan cara berpikir peserta didik untuk belajar aktif menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan (Marisya & Sukma, 2020). Model *Discovery Learning* ini merupakan model yang menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar, dan lebih membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya (Mukarromah, 2018). Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented* (Ermawati *et al.*, 2023).

Munaris *et al* (2019) menjelaskan bahwa *discovery learning* terbagi menjadi dua, yaitu *discovery learning* terpandu (*guided discovery*), di mana peserta didik dibimbing secara terbatas oleh guru dan melakukan kegiatan yang sama atau hampir sama, serta *discovery learning* murni (*pure discovery*), di mana peserta didik bebas menemukan pengetahuan sendiri tanpa arahan guru, sehingga setiap kelompok dapat menghasilkan temuan yang berbeda-beda dan guru harus toleran terhadap kebisingan serta dinamika kelas yang lebih aktif. Disimpulkan odel *discovery learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar, di mana peserta didik didorong untuk aktif

menemukan dan menyelidiki konsep-konsep pembelajaran secara mandiri. Model ini membantu peserta didik memahami dan mengingat materi pelajaran lebih lama karena keterlibatan langsung dalam proses penemuan.

Model pembelajaran *discovery learning* terdiri dari lima langkah utama yang saling berkaitan (Marisya & Sukma, 2020). Pertama, tahap *stimulation* (pemberian rangsangan), di mana guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan, gambar, atau media lainnya untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Kedua, *problem statement* (identifikasi masalah), peserta didik diarahkan untuk merumuskan masalah yang akan dicari solusinya. Ketiga, *data collection* (pengumpulan data), peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan melalui berbagai sumber untuk menjawab permasalahan tersebut. Keempat, *data processing* (pengolahan data), peserta didik mengolah dan menganalisis data yang diperoleh untuk menemukan pola atau konsep tertentu. Terakhir, *generalization* (menarik kesimpulan), yaitu peserta didik menarik kesimpulan dan membuat generalisasi dari konsep yang telah dipelajari berdasarkan hasil pembelajaran yang mereka alami secara aktif.

Sintaks model *discovery learning* menurut Syah (2019) terdiri dari enam langkah utama yang membentuk alur pembelajaran aktif dan bermakna. Langkah pertama adalah stimulus, yaitu pemberian rangsangan untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu konsep atau permasalahan. Kedua, identifikasi masalah, di mana peserta didik diarahkan untuk merumuskan permasalahan yang harus dipecahkan. Ketiga, pengumpulan data, yaitu proses mencari dan menghimpun informasi yang relevan dari berbagai sumber. Keempat, pengolahan data, yang merupakan kegiatan menganalisis informasi yang telah dikumpulkan guna menemukan keterkaitan atau pola tertentu. Kelima, verifikasi atau pembuktian, yaitu proses menguji kebenaran dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan. Terakhir, menarik kesimpulan, yaitu merumuskan temuan atau konsep baru berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh secara mandiri oleh peserta didik.

Pengembangan video animasi berbasis *discovery learning* dalam penelitian ini mengacu pada sintaks pembelajaran yang dikemukakan oleh Syah (2019), yang

terdiri dari enam langkah, yaitu stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan menarik kesimpulan. Setiap tahapan sintaks tersebut diterapkan secara sistematis dalam alur video animasi agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan bermakna. Tahap stimulus diwujudkan melalui tayangan awal yang menarik untuk membangkitkan rasa ingin tahu. Identifikasi masalah dikemas dalam bentuk pertanyaan atau konflik pembelajaran yang perlu diselesaikan. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk mengumpulkan data melalui informasi yang disajikan dalam video. Pada tahap pengolahan data, peserta didik diajak menganalisis informasi untuk menemukan pola atau konsep. Verifikasi dilakukan dengan membandingkan hasil analisis dengan teori yang relevan, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan sebagai bentuk pemahaman akhir peserta didik. Dengan mengikuti tahapan ini, video animasi yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Model *discovery learning* yang dikemas dalam video animasi, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi didorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, peserta didik secara bertahap menemukan sendiri konsep penggunaan huruf kapital melalui berbagai tahapan seperti mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah informasi, serta menarik kesimpulan. Proses belajar yang aktif ini memungkinkan pemahaman peserta didik menjadi lebih mendalam dan bertahan lama karena benar-benar mengalami dan membangun pengetahuan secara mandiri. Selain itu, visualisasi yang menarik dan kontekstual dalam video animasi mempermudah peserta didik untuk menangkap konsep secara konkret, sehingga membantu menghubungkan teori dengan praktik nyata. Hal ini sangat penting dalam mendukung transfer pengetahuan dari pembelajaran ke kemampuan menulis sehari-hari, di mana peserta didik mampu menerapkan aturan penggunaan huruf kapital secara tepat dan konsisten dalam berbagai bentuk tulisan. Dengan demikian, media video animasi tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memperkuat hasil belajar.

Tabel 2. Sintak *Discovery Learning*

No	Tahapan	Kegiatan Pendidik dan Peserta Didik
1	Stimulus	Tahap awal dalam pembelajaran ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan dari peserta didik untuk menyelidiki sendiri. Selain itu guru sebagai fasilitator memulai pembelajarannya dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulus pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.
2	Identifikasi masalah	Tahap kedua dari pembelajaran ini adalah guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin kejadian-kejadian dari dua masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
3	Pengumpulan data	Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca sumber belajar, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan kegiatan lainnya yang relevan.
4	Pengolahan data	Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.
5	Pembuktian	Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan sebelumnya dengan beberapa fenomena yang sudah diketahui, dihubungkan dengan hasil data pengolahan.
6	Menarik kesimpulan	Proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Sumber : Syah (2019)

1. Kelebihan *Discovery Learning*

Safitri (2022) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa keunggulan yang memberikan dampak positif terhadap

perkembangan peserta didik. Model ini membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan serta proses-proses kognitif secara berkelanjutan. Model ini juga memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya masing-masing. Proses pembelajaran yang melibatkan diskusi dapat meningkatkan tingkat penghargaan terhadap peserta didik, karena peserta didik merasa dihargai pendapat dan kontribusinya. Model ini mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena peserta didik berhasil melakukan penelitian dan menemukan sesuatu sendiri. Model ini membantu peserta didik menghilangkan rasa keraguan karena proses pembelajaran diarahkan pada pencarian kebenaran yang final dan pasti.

2. Kelemahan *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* menurut (Sopinal, 2020) Sopinal (2020) terletak pada efisiensi dan kesiapan peserta didik maupun guru dalam penerapannya. Model ini dinilai kurang efisien jika digunakan untuk mengajar dalam jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membantu peserta didik menemukan teori atau pemecahan masalah secara mandiri. Selain itu, harapan-harapan yang diusung dalam model ini dapat menjadi tidak efektif jika dihadapkan pada peserta didik dan guru yang sudah terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional atau cara-cara belajar yang lama.

G. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Sekolah Dasar bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Anggraini, 2022). Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Wati & Trihantoyo, 2020). Sekolah Dasar merupakan pendidikan formal pertama yang bertujuan mengembangkan potensi dasar peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga peserta didik memiliki kemampuan dan bekal yang kuat untuk berinteraksi dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, di Sekolah Dasar dilaksanakan proses belajar mengajar yang kondusif untuk semua mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia.

Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia (Ali, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan (Suparlan, 2019). Berbagai upaya dilakukan oleh guru kelas atau guru Bahasa Indonesia untuk mencapai tujuan ini, termasuk dalam hal kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

Guru perlu merancang pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi seperti gambar, video, lagu, maupun permainan bahasa dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Strategi pembelajaran seperti diskusi kelompok, bermain peran, dan proyek kolaboratif juga mendorong peserta didik untuk aktif menggunakan bahasa Indonesia dalam berbagai situasi komunikasi.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut (Samiha *et al.*, 2023): 1) Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak. 2) Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari. 3) Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, tata tertib, pengumuman, hasil sastra berupa dongeng, cerita anak, cerita rakyat. 4) Menulis, seperti

menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.

H. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B

Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, baik kepada teman sebaya maupun orang dewasa, terutama dalam membahas hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik menunjukkan minat terhadap berbagai jenis teks, mampu memahami serta menyampaikan gagasan dari teks informatif, dan dapat bekerja sama dalam kelompok melalui diskusi. Peserta didik juga mampu memaparkan pendapatnya secara lisan maupun tertulis. Selain itu, peserta didik terus meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Kemampuan membaca peserta didik berkembang dengan baik, ditunjukkan melalui kefasihan dan kelancaran saat membaca. Semua keterampilan ini mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna, komunikatif, serta memperkuat daya pikir kritis dan kreatif peserta didik.

Capaian pembelajaran ini mencakup kompetensi yang harus dikuasai dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Fokus utamanya adalah mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik secara lisan dan tulisan melalui kegiatan yang bermakna dan kontekstual. Dalam Fase B, peserta didik mulai diarahkan untuk memahami dan memproduksi teks sederhana, mengenali struktur bahasa, serta mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat dan santun dalam berbagai situasi komunikasi.

Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B mencakup empat elemen utama, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Dalam menyimak, peserta didik diharapkan mampu memahami ide pokok dari berbagai pesan lisan dan teks yang didengar. Pada elemen membaca

dan memirsa, peserta didik dituntut memahami informasi dari teks narasi dan puisi anak, serta mampu mengidentifikasi ide pokok dan kosakata baru. Untuk berbicara, peserta didik mampu menyampaikan pendapat secara santun dan aktif berdiskusi. Sementara dalam menulis, peserta didik terampil menyusun berbagai jenis teks dengan bahasa yang jelas dan tepat.

Capaian ini selaras dengan tujuan pembelajaran materi penggunaan huruf kapital, khususnya dalam elemen menulis. Penguasaan huruf kapital menjadi salah satu keterampilan dasar yang penting untuk mendukung ketepatan dalam menyusun kalimat dan paragraf. Pemahaman aturan penulisan huruf kapital menunjukkan ketaatan terhadap kaidah bahasa yang baku serta meningkatkan keterbacaan dan kejelasan pesan dalam tulisan peserta didik.

Tabel 3. Capaian Tiap Elemen Bahasa Indonesia Kelas III

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang diperiksa sesuai dengan topik.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/ <i>gesture</i> yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung

Tabel 4 Alur Tujuan Pembelajaran

Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Bab I Ayo, Main!	Melalui kegiatan berkelompok atau mandiri, peserta didik dapat menemukan dan mengelompokkan gambar benda, memeriksa penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan spasi, menyampaikan gagasan dengan penuh semangat, serta memahami dan mengikuti instruksi guru dengan tepat.
BAB 2 Kawan Seiring	Melalui kegiatan berkelompok atau mandiri, peserta didik dapat menulis cerita dengan struktur awal, tengah, akhir, menyebutkan maksud sebuah gambar, serta menyimak dan mengikuti instruksi guru dengan tepat.
BAB 3 Pengobar Semangat	Melalui kegiatan berkelompok atau mandiri, peserta didik dapat berlatih berbicara dengan sopan, menemukan ide pokok, dan menyebutkan masalah yang dihadapi tokoh cerita dengan tepat.
BAB 4 Senyum di Sekitarku	Melalui kegiatan berkelompok atau mandiri, peserta didik mampu berpendapat dan menanggapi pendapat teman, menilai gambar dan warna pada ilustrasi, juga menuliskan ide pokok, ide pendukung, dan kesimpulan bacaan dengan benar.

I. Penelitian yang Relevan

Tabel 5. Penelitian yang relevan

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Hulqi & Arifin (2022)	Persamaan terletak pada fokus penelitian pengembangan video animasi berbasis <i>Discovery Learning</i> yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kedua penelitian juga menekankan penyajian materi secara menarik dan interaktif guna meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar.	Perbedaan penelitian terletak pada materi dan model pengembangan yang digunakan. Hulqi dan Arifin (2022) mengembangkan video animasi tentang tata surya untuk peserta didik kelas VI menggunakan model ADDIE, sedangkan penelitian ini fokus pada materi huruf kapital untuk peserta didik kelas III dengan menggunakan model 4D.
Azimatul Fikriyah, Arum Ratnaningsih, dan Suyoto (2024)	Kedua penelitian sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis <i>Discovery Learning</i> dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Perbedaan antara penelitian ini terletak pada fokus materi yang dikembangkan. Penelitian Azimatul Fikriyah berfokus pada materi "Lingkungan Sahabat Kita", sedangkan penelitian ini berfokus pada materi penggunaan huruf kapital

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Dea Muya Izabella, Veryliana Purnamasari, dan Darsimah (2020)	Penelitian ini memiliki kesamaan fokus dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri Wonotingal, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia tentang huruf kapital di jenjang sekolah dasar. Selain itu, keduanya juga menggunakan instrumen tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.	Penelitian di SD Negeri Wonotingal merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus, dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, serta tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sementara itu, penelitian Anda merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>) dan berfokus pada pembuatan media video animasi berbasis <i>Discovery Learning</i> .
Reva Anggun Pangesti, Madiun Fauzatul Ma'rufah N, dan Heny Kusuma W. U (2024)	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang menganalisis kesalahan berbahasa dalam karangan narasi peserta didik kelas V SDN 5 Baosan Kidul. Keduanya sama-sama berada dalam lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar dan melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian. Tujuan kedua penelitian ini juga berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbahasa peserta didik, meskipun fokus dan pendekatannya berbeda.	Perbedaan utama terletak pada jenis dan tujuan penelitian. Penelitian di SDN 5 Baosan Kidul menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi kesalahan berbahasa, seperti kesalahan ejaan, tata bahasa, dan penggunaan kata. Data dikumpulkan melalui analisis dokumen berupa karangan narasi peserta didik serta observasi dan dokumentasi. Sementara itu, penelitian Anda merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis <i>Discovery Learning</i> dengan fokus pada materi huruf kapital dan tanda baca bagi peserta didik kelas III SD.

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Neli Sriwahyuni, Rudhi Rahardjo, Saniyah, dan Neny indradni (2021)	Persamaan dalam penggunaan model pembelajaran Discovery Learning sebagai pendekatan utama untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Salah satu fokus pengembangan kemampuan dalam kedua penelitian tersebut adalah penguasaan materi Bahasa Indonesia, termasuk pengenalan dan penggunaan huruf kapital secara tepat. Dengan menerapkan Discovery Learning, peserta didik diajak untuk aktif menemukan konsep dan aturan penggunaan huruf kapital secara mandiri, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam aspek tersebut.	Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media pembelajaran
Sri Mulyati (2022)	Memiliki persamaan dalam fokus kajian, yaitu sama-sama membahas pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar, khususnya terkait penggunaan huruf kapital. Keduanya bertujuan untuk melihat atau meningkatkan kemampuan berbahasa tulis peserta didik sesuai kaidah kebahasaan	Terdapat beberapa perbedaan mendasar antara keduanya. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis <i>Discovery Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD. Sementara itu, penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui kemampuan penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam karangan deskriptif siswa kelas V SD melalui metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei.

J. Kerangka Pikir

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Salah satu materi yang diajarkan pada kelas III adalah penggunaan huruf kapital, yang mencakup penulisan huruf kapital di awal kalimat, nama orang, nama tempat, nama Tuhan, serta nama hari dan bulan. Dalam kondisi ideal, peserta didik mampu memahami dan menerapkan kaidah penggunaan huruf kapital dengan baik dan konsisten sehingga menunjukkan ketaatan terhadap aturan kebahasaan yang baku. Proses pembelajaran berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan didukung oleh media yang kontekstual dan menarik, seperti video animasi edukatif. Media tersebut tidak hanya memberikan visualisasi yang konkret, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga ketaatan peserta didik dalam penggunaan huruf kapital dapat terwujud secara optimal.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dalam materi penggunaan huruf kapital masih tergolong rendah. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan kaidah penulisan huruf kapital secara tepat, sehingga ketaatan terhadap aturan kebahasaan ini belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung konvensional, bersifat satu arah, dan minim penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pendidik umumnya masih mengandalkan metode ceramah tanpa disertai dukungan teknologi atau media visual, padahal peserta didik pada tahap usia sekolah dasar berada dalam fase perkembangan operasional konkret, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan visualisasi.

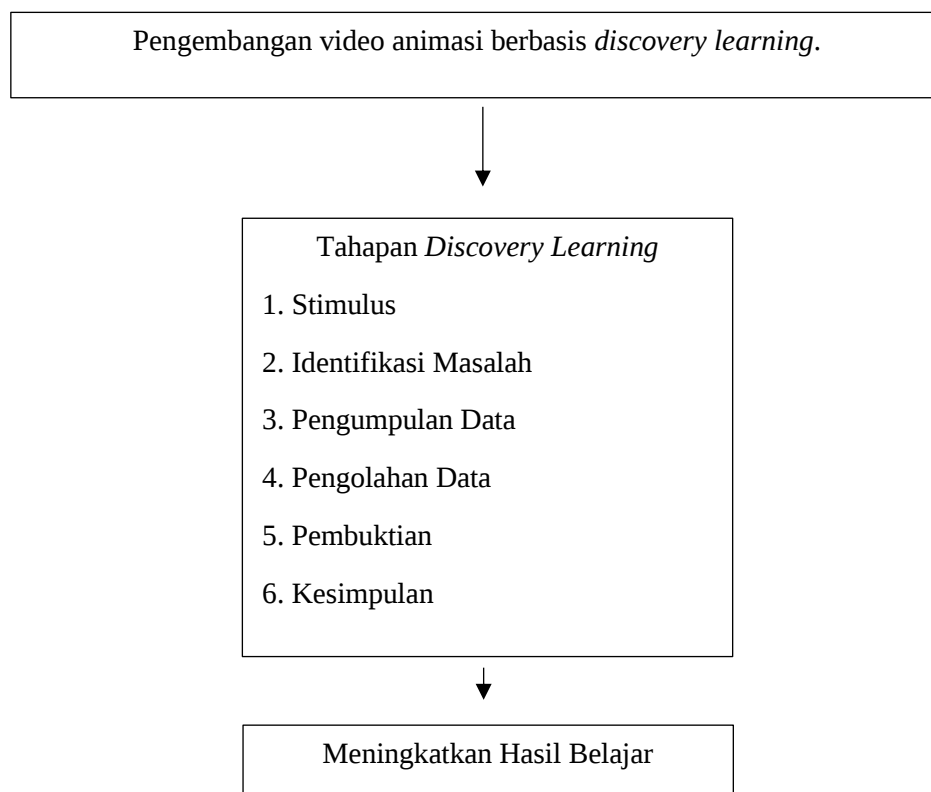
Permasalahan utama yang menjadi dasar dalam pengembangan ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi penggunaan huruf kapital yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis

model *discovery learning*. Model *discovery learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep melalui kegiatan berpikir kritis, bertanya, mengumpulkan dan mengolah informasi, hingga menarik kesimpulan. Model ini terdiri atas beberapa tahapan, yaitu stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Penggunaan video animasi sebagai media dalam model ini dinilai tepat, karena mampu menyajikan materi secara visual, dinamis, dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik secara menyeluruh, sekaligus meningkatkan ketaatan peserta didik dalam penggunaan huruf kapital sesuai dengan aturan kebahasaan.

Hubungan antara video animasi berbasis *discovery learning* dan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan huruf kapital memiliki keterkaitan yang kuat dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan keterlibatan dalam proses belajar. Dalam konteks ini, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat bantu yang mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman secara mandiri melalui tahapan-tahapan berpikir dalam *discovery learning*. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dan pendekatan pembelajaran yang konstruktif diyakini mampu meningkatkan hasil belajar secara bermakna dan mendorong peserta didik untuk lebih taat pada aturan kebahasaan, khususnya dalam penggunaan huruf kapital.

Proses pengembangan video animasi ini dilakukan secara sistematis menggunakan model pengembangan *4D*, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Model ini dipilih karena memberikan alur kerja yang terstruktur dan memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang tepat sasaran. Tahap *define* mencakup analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, serta identifikasi masalah pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan huruf kapital. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar dalam tahap *design*, yang mencakup perancangan isi video, integrasi langkah-langkah model *discovery*

learning, dan penyusunan *storyboard* sebagai panduan visual untuk produksi. Tahap *develop* merupakan proses pembuatan video animasi berdasarkan desain yang telah disusun. Video ini kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran untuk memastikan kualitas konten, kejelasan pesan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Tahap terakhir, *disseminate*, dilakukan melalui uji coba terbatas di lingkungan sekolah dasar dan dilanjutkan dengan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Dengan pendekatan ini, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif dan menyenangkan, serta membantu peserta didik memahami dan menerapkan penggunaan huruf kapital secara tepat, konsisten, dan sesuai konteks.



Gambar 2 Kerangka Pikir

III. METODE

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* atau (penelitian dan pengembangan). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023).

Penelitian dan pengembangan pendidikan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu model 4D (*define, design, development, and dissemination*).

Metode dan desain pengembangan model ini digunakan oleh penulis bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa video animasi berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Produk dikembangkan berdasarkan analisa kebutuhan dan potensi yang ada di tempat penelitian. Langkah selanjutnya adalah uji validasi dan revisi ketika produk sudah selesai diciptakan. Akhirnya produk dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

B. Prosedur Pengembangan

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian berguna untuk menemukan beberapa permasalahan serta kebutuhan peserta didik dalam belajar pendidikan Bahasa Indonesia, terutama tentang penggunaan huruf kapital. Berbagai informasi yang didapat dijadikan pedoman oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah produk.

a. Analisis Awal

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan video pembelajaran. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan yang sesuai untuk.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik, dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan mencari informasi tentang potensi yang dimiliki peserta didik. Untuk mencari informasi tentang kebutuhan video pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar.

2. *Design* (Perancangan)

Perancangan video animasi berbasis *discovery learning* untuk peserta didik kelas III dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Proses perencanaan dimulai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran yang sesuai dengan usia peserta didik.

Setiap video akan menyertakan elemen visual yang menarik, seperti karakter kartun dan latar yang berwarna-warni, serta suara narasi yang jelas untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, video akan dilengkapi dengan pertanyaan dan tantangan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses belajar. Melalui model *Discovery Learning*, peserta didik diharapkan dapat menemukan pengetahuan baru secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman sekelas peserta didik.

Untuk memastikan efektivitas pembelajaran, pengujian terhadap video animasi ini akan dilakukan melalui uji coba di kelas, di mana feedback dari peserta didik dan guru akan dikumpulkan untuk perbaikan dan penyempurnaan materi. Dengan demikian, diharapkan video animasi ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik tentang konsep yang diajarkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap Develop adalah fase di mana konsep dan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi produk yang dapat digunakan (Purwidianoro & Agustin, 2024). Pada tahap ini, video animasi berbasis *Discovery Learning* dikembangkan melalui serangkaian langkah yang melibatkan produksi, uji coba, dan revisi.

a. Produksi Konten

Berdasarkan storyboard dan desain instruksional yang telah dibuat, produksi menggunakan software animasi untuk menghasilkan video animasi. Produksi ini mencakup pembuatan karakter, latar belakang, efek visual, dan audio yang sesuai dengan skenario pembelajaran.

b. Pengisi Suara dan Musik

Memilih pengisi suara yang sesuai untuk karakter dalam video dan menambahkan musik latar serta efek suara yang mendukung suasana pembelajaran.

c. Editing dan Penggabungan

Mengedit semua elemen visual dan audio untuk menghasilkan video animasi yang komprehensif dan menarik. Proses ini mencakup penyempurnaan transisi, sinkronisasi suara, dan penambahan teks atau keterangan jika diperlukan.

4. *Dissemination* (Penyebaran)

Tahap *dissemination* pada penelitian pengembangan video animasi berbasis *Discovery Learning* bertujuan untuk menyebarluaskan hasil penelitian agar dapat dimanfaatkan oleh lebih banyak pengguna. Dalam konteks ini, video animasi dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tahapan ini dilakukan dengan uji produk secara empiris menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest control group design*.

Subjek yang dilibatkan kemudian dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan desain eksperimen: kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media video animasi yang telah dikembangkan, dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Desain eksperimen ini dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Desain Eksperimen

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X (Menggunakan Video animasi)	O ₂
Kontrol	O ₃	- (Menggunakan pembelajaran konvensional)	O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* Kelompok Eksperimen

O₂ = *Posttest* Kelompok Eksperimen

X = Perlakuan/penggunaan video animasi

- = Menggunakan media konvensional

O₃ = *Pretest* Kelompok Kontrol

O₄ = *Posttest* Kelompok Kontrol

Dengan menggunakan desain eksperimen ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas video animasi berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Lase (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas III Sekolah Dasar Kecamatan Pekalongan, Lampung Timur. Total Populasi sebanyak sebanyak 530 peserta didik.

Karakteristik populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas III Sekolah Dasar berusia 8-10 tahun.
- b. Memiliki tingkat kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan memahami teks sederhana sesuai dengan kurikulum kelas III.
- c. Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, seperti ruang kelas, perangkat teknologi, dan dukungan dari guru.

2. Sampel

Sampel penelitian merupakan sebagian kecil dari populasi peserta didik kelas III. Maka dari itu teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling dengan teknik sampling purposive dengan menetapkan dua kelas yang terdiri dari kelas III SDN 2 Wonosari sebagai kelas kontrol sebanyak 27 peserta didik dan kelas III SDN 2 Adijaya sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 peserta didik. Kedua kelas memiliki karakteristik dan kondisi pembelajaran yang relatif sama, seperti jumlah jam pelajaran, kurikulum yang digunakan, serta latar belakang guru dan peserta didik, sehingga layak untuk dijadikan sebagai kelas kontrol dan eksperimen dalam penelitian ini.

D. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Pengembangan Video Animasi

Pengembangan video animasi merujuk pada proses pembuatan media pembelajaran berbentuk video yang menggunakan elemen animasi untuk

menyajikan materi pelajaran. Video animasi dalam konteks pendidikan dirancang untuk meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran serta mempermudah pemahaman konsep melalui representasi visual dan auditori yang menarik.

b. *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi dan penemuan oleh peserta didik. Dalam model ini, peserta didik aktif mencari informasi, memecahkan masalah, dan menemukan sendiri konsep-konsep baru melalui proses pembelajaran yang dipandu oleh guru.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar diukur melalui tes, penilaian tugas, observasi, atau instrumen lain untuk mengetahui pencapaian ranah kognitif (pengetahuan).

2. Definisi Operasional

Pengembangan video animasi berbasis *Discovery Learning* untuk kelas III sekolah dasar dilakukan dengan mengintegrasikan konsep *Discovery Learning* ke dalam video pembelajaran animasi. Video ini dirancang melalui beberapa tahapan, yaitu (1) *Define*, yang meliputi analisis kebutuhan, tujuan, dan materi; (2) *Design*, yang mencakup perancangan konten visual dan alur pembelajaran *Discovery Learning*; (3) *Develop*, yaitu produksi video animasi dan uji coba dalam kelas; serta (4) *Disseminate*, yakni penyebaran dan penggunaan video secara luas. Video animasi ini berfungsi sebagai media yang membantu peserta didik menemukan konsep Bahasa Indonesia melalui rangsangan visual, aktivitas interaktif, dan panduan eksploratif.

Hasil belajar peserta didik diukur melalui peningkatan skor tes, tugas, dan observasi di kelas, yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan video animasi berbasis *Discovery Learning*. Penilaian diukur melalui tes tertulis tentang materi Bahasa Indonesia. Dengan demikian, dalam konteks operasional, pengembangan video animasi berbasis *Discovery Learning* akan menghasilkan media

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Non Tes

a. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari guru terkait permasalahan yang ada (Lestari et al., 2023). Dengan menggunakan wawancara semi-terstruktur, peneliti dapat menggali lebih dalam terkait aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Model ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari responden, sambil tetap memiliki kerangka pertanyaan yang terarah. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas III UPTD SDN 2 Adijaya dan wali kelas III UPTD SDN 2 Adijaya. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik mengenai hasil belajar.

Tabel 7 Pedoman wawancara

Aspek	Tujuan
Kognitif	Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan
	Untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan
Faktor Pendukung dan Penghambat	Untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung hasil belajar
	Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat hasil belajar
Model Pembelajaran	Untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar
	Untuk menilai dampak model terhadap hasil belajar peserta didik

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pelengkap untuk mengumpulkan data yang mendukung, seperti catatan harian guru, hasil pekerjaan peserta didik, dan data administratif sekolah. Dokumentasi ini akan membantu peneliti dalam memahami konteks pelaksanaan pembelajaran dan mendukung hasil dari teknik pengumpulan data lainnya.

c. Angket

Angket validasi adalah instrumen yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu produk, bahan ajar, media pembelajaran, dan bahasa penelitian telah memenuhi kriteria yang ditetapkan berdasarkan standar tertentu (Sulastri et al., 2024). Validasi melibatkan tiga aspek utama: bahasa, materi, dan media. Angket validasi ahli bahasa berfokus pada kelayakan tata bahasa, penggunaan istilah, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia. Setiap instrumen angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan skala Likert 1-4 (sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik) untuk memudahkan analisis kuantitatif, serta dilengkapi ruang komentar untuk masukan kualitatif yang lebih mendalam.

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 6. Risi Risi Instrumen Validasi Isi Materi			
No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	relevan materi dengan capaian pembelajaran	1
		materi yang disajikan sistematis	1
		ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami.	1
2	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	1
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	1
		Cakupan materi berkaitan dengan materi	1
		Materi jelas dan spesifik	1
		Contoh yang diberikan sesuai materi.	1
Jumlah			9

Sumber : Adopsi dari SA Putri Krisna Dewi (2021)

Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	1
		Kejelasan uraian materi	1
		Kejelasan petunjuk	1
		Kejelasan Background	1
		Kejelasan Backsound	1
		Kejelasan suara	1
2.	Aksesibilitas	Kemampuan media untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar	1
		kemampuan media untuk memfasilitasi guru	1
		kemudahan dalam mengakses media	1
		gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	1
Jumlah			10

Sumber : Adopsi dari SA Putri Krisna Dewi (2021)

Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
		Komunikatif dan interaktif	3

Sumber : Adopsi dari SA Putri Krisna Dewi (2021)

Hasil penilaian oleh para ahli akan dianalisis dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$: rata-rata skor

$\sum x$: jumlah skor

n : jumlah item pertanyaan

2. Teknik Tes

Tes digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar peserta didik. Tes terdiri atas serangkaian pertanyaan, latihan, atau instrumen lain yang berfungsi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat individu maupun kelompok. Penelitian ini menggunakan tes dalam bentuk pretest dan posttest dengan soal pilihan ganda. Data yang diperoleh berupa angka, sehingga model yang digunakan bersifat kuantitatif.

Indikator hasil belajar peserta didik mengacu pada tingkat kognitif dalam Taksonomi Bloom. C1 (Mengingat) mengukur kemampuan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. C2 (Memahami) menilai kemampuan menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri. C3 (Menerapkan) menguji kemampuan menggunakan konsep dalam situasi baru atau pemecahan masalah. C4 (Menganalisis) mengidentifikasi kemampuan menguraikan informasi menjadi bagian-bagian kecil untuk memahami hubungan antarbagian. C5 (Menilai) menilai kemampuan mengevaluasi suatu informasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Kisi-kisi instrumen tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik berdasarkan indikator tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Level Kognitif	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
1	C1 (Mengingat)	Pilihan Ganda	4	1,2,3,4
2	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	4	5,6,7,8
3	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	4	9,10,11,12
4	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	4	13,14,15,16
5	C5 (Menilai)	Pilihan Ganda	4	17,18,19,20

F. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji untuk mengukur tingkat kevalidan butir soal, pada uji ini digunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan aplikasi SPSS.

Validasi instrumen dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, dinyatakan valid dengan klasifikasi pada tabel berikut.

Tabel 12. Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah (SR)
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah (R)
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang (Sd)
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi (T)
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi (ST)

(Arikunto, 2010)

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama, untuk mengukur tingkat keajegan butir soal maka digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \alpha_1^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir soal

$\sum \alpha_1^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap

α_1^2 = varians skor total

Tabel 13. Indeks Reliabilitas

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

(Arikunto, 2010)

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah ukuran yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu soal dapat dijawab dengan benar oleh peserta didik. Semakin banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar, maka tingkat kesukarannya rendah (soal mudah). Sebaliknya, jika hanya sedikit peserta didik yang dapat menjawab benar, maka soal tersebut memiliki tingkat kesukaran tinggi (soal sulit). Tingkat kesukaran ini penting dalam evaluasi pembelajaran untuk memastikan bahwa soal yang diberikan sesuai dengan kemampuan peserta didik

4. Daya Beda

Uji pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Penghitungan indeks daya pembeda dilakukan dengan mengurutkan terlebih dahulu seluruh hasil peserta didik dari nilai terendah hingga tertinggi. Setelah itu, diambil 50% peserta didik dengan nilai tertinggi sebagai kelompok atas dan 50% peserta didik dengan nilai terendah sebagai kelompok bawah. Selisih proporsi jawaban benar dari kedua kelompok tersebut menunjukkan seberapa baik soal tersebut membedakan kemampuan peserta didik. Interpretasi nilai uji pembeda biasanya dikategorikan menjadi cukup, baik, dan sangat baik, tergantung pada besarnya indeks yang diperoleh dari perhitungan tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti melibatkan data kualitatif yang terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dan data kuantitatif yang terdiri dari analisis validitas dan efektivitas.

1. Kualitatif

a. Reduksi Data

Mengidentifikasi, memilah, dan merangkum data yang relevan dari wawancara, dan dokumentasi. Tahap ini melibatkan pengelompokan informasi penting berdasarkan tema atau kategori tertentu.

b. Penyajian Data

Data yang telah diringkas disajikan dalam bentuk narasi, tabel, atau peta konsep. Penyajian data membantu peneliti memahami pola dan hubungan antardata sehingga memudahkan dalam proses analisis lebih lanjut.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan ditarik berdasarkan temuan yang didapat dari data yang telah disusun. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi dengan mengkaji ulang data (membandingkan hasil wawancara dan dokumentasi) untuk memastikan validitas temuan.

2. Kuantitatif

Data kuantitatif dianalisis menggunakan metode statistik untuk mengukur validitas dan efektivitas media atau intervensi yang dikembangkan. Teknik yang digunakan meliputi:

a. Analisis Data Validitas

Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 4 jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan pada instrumen} \times 4}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}}$$

b. Analisis Data Keefektifan

Data hasil uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan secara semi sumatif evaluasi, hal ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan mengenai apakah

prototipe memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Rangkaian uji keefektifan ini meliputi 1) Uji normalitas, 2) Uji homogenitas, 3) Uji hipotesis

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan Video Animasi Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan video animasi berbasis model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang dirancang secara sistematis melalui tahapan 4D (define, design, develop, disseminate). Video ini menampilkan karakter dan alur cerita kontekstual yang mengikuti tahapan *discovery learning*. Setiap adegan dirancang untuk mendorong keaktifan peserta didik melalui pengamatan, diskusi, dan refleksi, yang sejalan dengan teori belajar konstruktivisme. Dengan durasi sekitar 14 menit untuk dua kali pertemuan, video ini dirancang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Proses validasi dilakukan untuk memastikan kualitas video animasi sebagai media pembelajaran yang efektif. Validasi melibatkan ahli materi, bahasa, serta tampilan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi layak digunakan dengan dilakukan revisi. Beberapa revisi dilakukan untuk meningkatkan kejelasan tampilan dan bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat.
3. Penelitian ini membuktikan bahwa video animasi berbasis *Discovery Learning* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, video animasi berbasis *Discovery Learning* terbukti membantu peserta didik memahami materi lebih baik dibandingkan metode konvensional.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi media pembelajaran inovatif seperti video animasi berbasis *Discovery Learning* dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi yang mendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal.

2. Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan video animasi berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Selain itu, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan umpan balik yang efektif agar peserta didik dapat lebih memahami dan menerapkan penggunaan huruf kapital dengan benar.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengeksplorasi materi melalui video animasi berbasis *Discovery Learning* serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut hasil belajar. Dengan demikian, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis yang lebih baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan cakupan materi yang lebih luas serta mengkaji efektivitasnya pada berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67.
<https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Afiani, A. N., & Mukhibat, M. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Kelas Viii Mts Negeri 3 Ponorogo. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 2(1), 49–62. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v2i1.509>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anggraini, Y. (2022). Program Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

- Audina, R., & Dewi, D. F. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105364 Lubuk Rotan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1(3), 147–158.
<https://doi.org/10.58939/afosj-las.v1i3.102>
- Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Makrufi, A. D., & Samsudin, M. (2022). Pembelajaran Online dalam Perspektif Teori Behavioristik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(4), 1285.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1055>
- Azizah, N., & Wathon, A. (2021). Manfaat Aplikasi Komputer Terhadap Kedisiplinan Siswa. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(2), 483–510.
- Bandaso, H., Sinring, A., Priska, D., & Ero, E. L. (2023). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 10(2), 105–121.
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100.
<https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Budiman, B., Sari, Y., Dalimunthe, F. A., & Putri, P. (2023). Implikasi Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran Bahasa. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 12(2), 177.
<https://doi.org/10.31000/lgrm.v12i2.8772>
- Burhayani, Nuridah, S., Saputra, A. M. A., Sarumaha, Y. A., & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 166–172.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/ondex/php/jrpp>
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(2), 468–470.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>

- Dedy Kasingku, J., & Lotulung, M. S. D. (2024). Disiplin Sebagai Kunci Sukses Meraih Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 4785–4797.
- Deviyanti, T. A. (2021). Peran Motivasi Belajar Pada Hubungan Antara Faktor Eksternal Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 22(4), 390–403. <https://doi.org/10.32424/jeba.v22i4.1769>
- Eny Hartadiyati WH, Latifa Nur Anisa, D. (2023). Manajemen Kelas yang Efektif Pada Kelas Indoor Dengan Menggunakan Discovery Learning. *Prosiding Webinar Biofair*, 138–154.
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/biofair/article/download/4187/2853>
- Ermawati, D., Nur Anisa, R., Saputro, R. W., Ummah, N., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 2, 82–92.
- Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya*, 1(1), 1–31.
- Fikriyah, A., Ratnaningsih, A., & Suyoto. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Discovery Learning pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Journal Tecaheer Education*, 5(3), 150–155.
- Firdaus, A., Sugilar, H., & ... (2023). Teori Konstruktivisme dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28, 30–38.
<http://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1776>
- Firmansyah, D. C., & Pramono, A. (2022). Perancangan Animasi Stop-Motion Iklan CV Tan Chocolate untuk Branding Sosial Media. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(2), 191–104.
<https://doi.org/10.17977/um064v2i22022p191-104>
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Fitri, R., Jamaris, & Solfema. (2023). Teori Belajar Konstruktivisme dalam Perkuliahan Keanekaragaman Tumbuhan. *Pedagogi Hayati*, 6(1), 1–11.
<https://doi.org/10.31629/ph.v6i1.5121>

- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177>
- Hafiz, A., Romdaniah, L., Ahmad Nizar, R., Mauliza, S., Nata, A., & Mu'ti, A. (2023). Teori Pendidikan Ibn Sina dan Jean Piaget: Perbandingan antara Perkembangan Kognitif dan Pertumbuhan Usia Peserta Didik. *Rayah Al-Islam*, 7(3), 1268–1285. <https://doi.org/10.37274/rais.v7i3.819>
- Harianja, S. I., Utami, W. S., Siregar, M., & Muazzomi, N. (2024). *Pentingnya Media Sensory Motorik Bagi Anak Usia Dini*. Salim.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Helen Suhasri, A., Juli Astuti, N., & . A. (2023). Perkembangan Bahasa Dan Sosial Pada Fase Anak Usia Sekolah. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 120–126. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.38437>
- Herpratiwi, Ramadani, A., & Sugiyanto. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III SD Negeri 4 Karang Anyar. *Ahsanta Jurnal Pendidikan*, 11(1), 18–27.
- Hijrati, I., Khairuddin, & Rohayuni. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas X Mia 1 SMA Negeri 8 Mataram Irfa. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 1–4.
- Himawan, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat di SMP. *Prosiding Samasta*, 1–6.
- Hulqi, R. H., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas VI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Mi Muhammadiyah 2 Kedungbanteng. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 237. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.12873>

- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Rihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Deestiyan, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 2003–2005.
www.aging-us.com
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Indriawati, D., Giyartini, R., & Loita, A. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6300–6311.
<https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8948%0A>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Ismatuddiyanah, Meganingrum, R. J. A. A., Putri, F. A., & Mahardika, I. K. (2023). Ciri dan Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja Awal dan Menengah Serta Pengaruhnya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(3), 27236.
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2021). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50–54. <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>

- Laila Qadaria, Khoirul Bariah Rambe, Wapiatul Khairiah, Rahmanita Minta Ito Pulungan, & Elvira Zahratunnisa. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97–106.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675>
- Lase, A. (2019). Pengaruh Pelayanan Purna Jual Terhadap Loyalitas Konsumen Pada Asus Service Center Kota Jambi Adri Yeri Pratama Lase. *Science of Management and Students Research Journal*, 1(6), 193–199.
<https://doi.org/10.33087/sms.v1i6.30>
- Lasmini, N. W. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 2 Tatura. *Kreatif Tadulaki*, 4(4), 329–342.
<https://media.neliti.com/media/publications/116269-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- Lestari, P. D. J. P., Bahrozi, I., & Yuliana, I. (2023). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(3), 153–160.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n3.p153-160>
- Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Intelletika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153.
<https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Manurung, A. A., Nasution, M. D., & Nisah, K. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Melalui Strategi Belajar Small Group Work Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Numeracy*, 8(2), 83–89.
<https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i2.1561>
- Maria Sinta Ardanari, Wantoro, J., Riyanti, R. F., Siswanto, H., & Lazwardi, A. (2024). Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan

- Kompetensi Materi Pengurangan Mata Pelajaran Matematika bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4, 1–13. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.168>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2191.
- Mawardi, A. (2023). Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, 6(1), 8566–8576. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4290>
- Miftahul Ulum, & Ahmad Fauzi. (2023). Behaviorism Theory and Its Implications for Learning. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 53–57. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.41>
- Mirna, Nursalam, & Nawir, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Kinemaster Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS. *Cendekiawan*, 4(2), 154–164. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.273>
- Mukarromah, A. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Model Discovery Learning Berdasarkan Pembelajaran Tematik. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.11844>
- Mulyati, S. (2022). Kemampuan Siswa dalam Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Penulisan Karangan Deskripsi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Munarisa, Taniya, F., Suntoro, I., & Ambarita, A. (2019). The Development of Student Worksheets Based on Discovery Learning Subtema Utilizing Natural

- Wealth in Indonesia in Fourth Grade Elementary Schools. *Journal of Education and Practice*, 10(4), 1–7. <https://doi.org/10.7176/jep/10-35-14>
- Mustafa, P. S., & Masgumelar, N. K. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani. *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 31–49. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1093>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrn Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurhadi. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme dalam Belajar dan Pembelajaran. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 16–34. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/540>
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pangesti, R. A., Ma'rufah, F., & Kusuma, H. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 0–5.
- Pramudiyanti, P., Prakoso, B. H., & Utami, H. S. (2023). Analisis Media Animasi Berbasis Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10787–10794. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3404>

- Prastawa, S., & Radiyanto, A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Era Pasca Pandemi Covid 19 Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Brilliant Journal of Education*, 1(1), 5–14. <https://doi.org/10.62952/brijoe.v1i1.16>
- Purnamasari, I., Winarni, R., Indrastoeti, J., & Poerwanti, S. (2024). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca dalam Menulis Karangan Sederhana Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(2), 73–78.
- Purwidianoro, M. H., & Agustin, T. (2024). *Strategi MOOC untuk Meningkatkan Potensi Bakat Masyarakat dalam Pendidikan Ilmu Komputer dengan ADDIE dan Design Thinking*. 15(3), 87–94.
- Putu, L., Wedanthi, R., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Implementasi Teori Behaviorisme Skinner untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V. *JHIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 2392–2396.
- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Rizki, N. J. (2024). Teori Perkembangan Sosial dan Kepribadian dari Erikson. *Epistemic*, 3(3), 462–481.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Yuniarti, V. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9106–9114.
- Sakurina, I. A., & Khuriyah. (2022). Sebaran Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama: Ditinjau dari Sistem Zonasi. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 19(1), 41–60. <https://10.0.143.59/bestari.v19i1.1191>
- Samiha, Y. T., Zakiyah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Putri, S. P., & Juliana, S. A. (2023). Penerapan konsep dasar bahasa indonesia di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *JIMR: Journal of International Mutidisciplinary Research*, 02(1), 53–65.

- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(1).
- Santiana, Asdianan, Elyana, & Soekarno, A. (2023). *Media Inovasi Pembelajaran* (Issue June). <https://doi.org/10.31219/osf.io/7e59k>
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article Text-6388-1-10-20230712.pdf
- Sayid Ahmad Fauzi, & Benny Angga Permadi. (2023). Penerapan Reward Dan Punishment Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Kelas IV Mi Miftahul Ulum Pandan Arum. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 60–67. <https://doi.org/10.59373/academicus.v2i2.23>
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Siregar, L. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPS Di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(1), 11–21.
- Sopinal, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metoda Pembelajaran Discovery Learning di Kelas X Teknik Pemesinan di SMKN 1 Bangkinang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 670–682. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/519/454>
- Sriwahyuni, N., Rahardjo, R., indradni, N., Keleng, S., Pasirsari, S., & Candi, S. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Tegak Bersambung Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 4(2), 2021. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>

- Sufyan, D. K. P., & Marzuki. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Struktur Bunga dengan Menggunakan Media Visual. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 298–303.
<https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i1.1107>
- Sufyan, Q. A. (2023). Implementasi Teori Belajar yang Melandasi Pembelajaran IPA di SD/MI. *Cocnitive*, 1(1).
- Sulastri, H. P., Irvani, A. I., & Warliani, R. (2024). Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Project Based Learning (Pjbl) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 97–111.
<https://doi.org/10.37478/optika.v8i1.3696>
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suriana. (2023). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penugasan Berbasis Portofolio Dalam Pelajaran Fikih Di Mis Al-Khairi. *JURNAL KUALITAS PENDIDIKAN*, 1(1), 157–171.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>

- Syah, M. (2019). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Taufik, A., & Akip, M. (2021). Pembentukan Karakter Disiplin bagi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(2), 122–136.
<https://doi.org/10.33367/ji.v11i2.1674>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. : : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02).
<https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002%0A>
- Wati, A. R. Z., & Trihantoyo, S. (2020). Strategi Pengelolaan Kelas Unggulan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 5(1), 46. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p46-57>
- Widaningsih, R., Margo Irianto, D., & Yuniarti, Y. (2023). Pembelajaran Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 9–16. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p9-16>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>