

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN BANDUNGREJOSARI 3 MALANG

Nury Yuniasih, Didik Iswahyudi, Yaneti Ngailo*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
yanetingailo@gmail.com

Abstract : This research is motivated by the importance of discovery learning models that are able to change learning to further improve student learning outcomes. This study aims to determine the effect of the Discovery Learning Learning Model assisted by video animation on the learning outcomes of class III students in thematic learning at SDN Bandungrejosari 3 Malang. The approach used is quantitative research with the type of experimental quasi research. Research samples IIIA and IIIB totaling 51 students. The research instrument uses tests in the form of pretest and posttest. The independent variable in this study is the Discovery Learning Learning Model assisted by animated video while the dependent variable is student learning outcomes. The research subjects were students of Class III SDN BandungRejosari 3 Malang. Based on the results of the hypothesis testing a significant value of $0.05 > 0.046$ which means H_1 is received and H_0 is rejected. Based on these results it can be concluded that the Discovery Learning Model assisted by video animation on student learning outcomes has an influence.

Keywords: Discovery Learning Learning Model, Animated Videos, and Student Learning Outcomes

Pendahuluan

Pembelajaran kurikulum 2013 merupakan pembelajaran kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik. Penguatan proses pembelajaran dilakukan melalui pendekatan saintifik, mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati, menanya, mencoba/ mengumpulkan data, mengasosiasi/ menalar, dan mengkomunikasikan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 tahun 2013 menegaskan bahwa kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar, yang diberlakukan dari tingkat kelas I sampai kelas VI. Menurut Fernandes, (2017) pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan bahasan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema, yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena karakteristik siswa yang pada umumnya berada pada tingkat perkembangan yang masih memandang segala sesuatu sebagai satu keutuhan dan memahami hubungan antar konsep secara sederhana. Pada saat pembelajaran tidak lagi diarahkan untuk mempelajari masing-masing mata pelajaran secara

terpisah melainkan memadukan berbagai mata pelajaran dan menghubungkannya melalui suatu tema.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran tematik kelas III SDN Bandungrejosari 3 Malang pembelajaran masih belum efektif dalam pelaksanaan pembelajaran karena masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang menyebabkan siswa tidak terlalu aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah dan mengakibatkan siswa cenderung selama proses pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi yang sesuai dengan materi sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran itu harus ada media yang bisa membuat siswa termotivasi, semangat, dan menarik perhatian siswa. Dengan adanya model pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengeluarkan pendapat di kelas dan menemukan konsepnya sendiri salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Sibuea, dkk (2019), model pembelajaran *discovery learning* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui pendapat dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar siswa dapat belajar sendiri. Kemendikbud (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* lebih menekankan pada apa yang ditemukan, seperti konsep atau prinsip yang dihadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa guru, penggunaan *discovery learning* yaitu untuk mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Media video animasi adalah urutan gambar yang bergerak yang diiringi juga dengan suara. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa. Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada siswa sebagai viewer atau penyimak. Tiap-tiap gambar itu disebut frame (Alek Kurniawan 2015).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Sri Adnyani, dkk (2020) tentang Pengaruh model *discovery learning* berbantuan media audio visual terhadap kompetensi pengetahuan IPA, dengan metode eksperimen semu dengan desain eksperimen (quasi experiment). Perbedaan peneliti terdahulu membahas tentang kompetensi pengetahuan IPA sedangkan penelitian saya membahas tentang hasil belajar siswa berbantuan video animasi. Penelitian yang dilakukan oleh Supradnyana, dkk (2016) dengan judul pengaruh *discovery learning* berbantuan audio visual terhadap hasil belajar IPA kelas IV, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen semu (quasi experimental research). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media audio visual dan

siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Perbedaan penelitian terdahulu membahas tentang hasil belajar IPA berbantuan media audio visual sedangkan penelitian ini membahas tentang video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik di SDN Bandungrejosari 3 Malang.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Ekperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono 2015 : 114). Dalam rancangan penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kedua kelas sama-sama diberi pretest dan posttest, tetapi dalam kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi, dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (konvensional). Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IIIB dan kelas IIIA adalah kelas kontrol. Skema model penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Subyek	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Kontrol A	O ₁	-	O ₂
Kelas Eksperimen B	O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2015)

Keterangan :

X : Pemberian perlakuan dengan model *discovery learning* berbantuan video animasi

A : Kelas kontrol

B : Kelas eksperimen

O₁ : Nilai pretest kelas A dan Kelas B

O₂ : Nilai posttest kelas A dan kelas B

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IIIA dan kelas IIIB yang berjumlah 51 siswa di SDN Bandungrejosari 3 Malang.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian, (Sugiyono 2015). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa tes dan observasi. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa menggunakan tes soal pilihan ganda. Instrumen pengukuran hasil belajar menggunakan bentuk tes pilihan ganda 20 soal yang disusun sebagai tujuan pembelajaran tematik dalam RPP. Soal tes ini diberikan kepada sampel dengan konsep yang diberikan selama perlakuan berlangsung. Lembar tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam penelitian ini. Lembar tes ini diberikan kepada sampel dan waktu pelaksanaan pengambilan data (penelitian). Tes hasil belajar yang digunakan sudah diuji validitas dan reliabilitas. Setelah penelitian

dilakukan, peneliti melakukan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis hingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Uji statistik berbantuan SPSS 25 for windows yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov. Data dari hasil uji normalitas pretest di kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Kolmogorov Smirnov $0,200 > 0,05$ pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan data dari hasil uji normalitas posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Kolmogorov Smirnov $0,151 > 0,05$ pada kelas eksperimen dan $0,145 > 0,05$ pada kelas kontrol sehingga data berdistribusi normal.

Selanjutnya pada uji homogenitas, diketahui nilai signifikan (sig) adalah sebesar $0,571 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan varians data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Sedangkan uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,311 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa sama atau homogen.

Selanjutnya hasil uji hipotesis atau penarikan kesimpulan. Uji hipotesis menggunakan *uji independent samples t test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	.944	.336	2.045	49	.046	6.069	2.968	.105	12.034
	Equal variances not assumed			2.052	48.063	.046	6.069	2.957	.123	12.015

Sumber : Hasil Analisis Data dengan menggunakan SPSS 25

Disimpulkan hasil uji independent samples t test diperoleh $0,046 < 0,05$ sehingga menunjukkan maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model *discovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Bangdungrejosari 3 Malang.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai yang telah diujikan. Peneliti melakukan pengujian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang dilakukan yaitu pretest dan posttest. Rata-rata nilai *pretest* siswa kelas eksperimen yaitu 45 dan kelas kontrol 43,076. Sedangkan posttest rata-rata nilai siswa kelas eksperimen yaitu 62,8 dan kelas kontrol 56,730.

Tes awal yang diberikan sebelum mendapat perlakuan mendapatkan hasil yang diasumsikan semua sama yaitu pada pretest kelas eksperimen dengan rata-rata 45 dan kelas kontrol dengan rata-rata 43,076. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 62,8 dan kelas kontrol yaitu 56.730. Dengan demikian ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi.

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengembangkan belajar belajar siswa aktif, yang mana siswa mencari dan menemukan sendiri konsep pembelajaran yang dipelajari, sehingga hasil belajar yang didapatkan akan mudah ditangkap dalam ingatan siswa, dan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa menurut (Setianingrum dan Wardani 2018) Tujuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yaitu agar proses pembelajaran di kelas semakin bervariasi dan tidak terlalu membosankan, karena kondisi ini akan merubah pembelajaran yang berorientasi pada guru menjadi berorientasi pada siswa. Sejalan dengan penelitian Aprilia Rahmayani dkk (2019) berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media video Terhadap Hasil Belajar, untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih percaya diri, aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan sehingga siswa mempunyai minat belajar. Pelaksanaan proses pembelajaran melalui model *Discovery Learning* dengan menggunakan media video animasi dapat membuat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian penggunaan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, serta menyenangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SDN Bandingrejosari 3 Malang.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mendapatkan hasil adanya pengaruh *model discovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas

III di SDN Bandungrejosari 3 Malang. Dengan perolehan pengujian hipotesis mendapatkan hasil yang berpengaruh dengan taraf signifikan 0,05 menunjukkan $0,046 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan video terhadap hasil belajar siswa. Saran yang disampaikan penulis untuk peneliti selanjutnya 1. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif agar siswa lebih aktif untuk mendukung proses pembelajaran, dan 2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

Daftar Rujukan

- Adnyani, N. P.S., Manuaba, I.S., & Putra, D.K.N.S. (2020). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2020,4.3:398-408.
- Ali Gunawan, Muhammad. 2016. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial*. Yogyakarta : Parama Publishing.
- Budiwanto, S. (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Metode Statistika, 1-191.
- Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1469-1479.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., ... & Gebang, A. A. I Made DwiMertha Adyana. (2021). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Fadilah Wulan, and Syafri Ahmad. "Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4.2 (2020): 1469-1479.
- Hidayat, T., Mawardi, M., & Astuti, S. (2019). *Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas IV melalui model pembelajaran discovery learning pada tema indahny keberagaman di negeriku. Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 1-9.
- Indawati, N., Chrisyarani, D. D., & Purnama, D. (2020, November). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Lengkong Wol Kecamatan Welak Kabupaten Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2019/2020*. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 4, No. 1, pp. 361-374)*.
- Joko, W. (2018). *Evaluasi Pembelajaran (Sesuai dengan Kurikulum 2013)*. Madiun Jawa Timur : UNIPMA PRESS.
- Noviyanto, W. Y., & Wardani, N. S. (2020). *Meta Analisis Pengaruh Pendekatan Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Tematik Muatan IPA. Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 1-7.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budima, M. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246-253.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Supradnyana, K.W., Garminah, N.N., & Rati, N.W. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV*. *MIMBAR PGSD Undiksha*,4(1).