JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS **P-ISSN : 2656-4459**
Vol. XX No. X. Juli 20XX **E-ISSN : 2338-3860**
https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 Sdn 1 Jatisari Tahun Pelajaran 2025/2026

Heni Kifliyah[1], Amaliya Risqi Puspitaningtyas [2], Dr. Mory Victor Febrianto [3]
[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
E-mail: heni09012004@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SDN 1 Jatisari yang disebabkan oleh dominasi metode konvensional serta minimnya pemanfaatan media interaktif yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada tahun pelajaran 2025/2026. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-experimental design melalui bentuk non-equivalent control group design. Sampel penelitian melibatkan 42 siswa kelas 2 yang terbagi menjadi kelas eksperimen sebanyak 28 siswa dan kelas kontrol sebanyak 14 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes hasil belajar (post-test). Data dianalisis melalui uji prasyarat normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS Statistics 32. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen mencapai 77,50, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 46,07. Hasil pengujian hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,001 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SDN 1 Jatisari.
Kata Kunci: Discovery Learning, Video Animasi, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia.

Abstract

This study was motivated by the low student learning outcomes in the Indonesian language subject among second-grade students at SDN 1 Jatisari, a situation attributed to the dominance of conventional teaching methods and a lack of adequate interactive media. The study aimed to determine the effect of implementing the Discovery Learning model—supported by animated videos—on student learning outcomes during the 2025/2026 academic year. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent control group design. The sample consisted of 42 second-grade students, divided into an experimental group of 28 students and a control group of 14 students. Data collection techniques included observation, interviews, and learning outcome tests (post-tests). Data analysis involved prerequisite tests for normality and homogeneity, followed by hypothesis testing using the Independent Sample T-Test via SPSS Statistics 32. The analysis revealed that the experimental group achieved an average post-test score of 77.50, whereas the control group achieved only 46.07. Hypothesis testing yielded a significance value (2-tailed) of < 0.001 (less than 0.05); consequently, the null hypothesis (Ho) was rejected and the alternative hypothesis (Ha) was accepted. These findings demonstrate that the implementation of the Discovery Learning model supported by animated videos has a significant effect on the Indonesian language learning outcomes of second-grade students at SDN 1 Jatisari.
Keyword: Discovery Learning, Animated Video, Learning Outcomes, Indonesian Language.

JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS **P-ISSN : 2656-4459**
Vol. XX No. X. Juli 20XX **E-ISSN : 2338-3860**
https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja, teratur, dan terencana dengan maksud mengubah tingkah laku manusia ke arah yang diinginkan. Pendidikan di Indonesia pada era modern saat ini, kemampuan siswa berkaitan erat dengan pemanfaatan teknologi. Akan tetapi, kemajuan teknologi yang ada di Indonesia seringkali kurang dikembangkan secara optimal dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Potabuga dkk., 2025). Pendidik dalam proses mengajar masih cenderung menggunakan cara yang konvensional dan monoton, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan hasil belajar siswa cenderung menurun dari waktu ke waktu.

Model pembelajaran Discovery Learning adalah teori belajar yang mendefinisikan bahwa pembelajaran terjadi perlahan ketika peserta didik tidak disajikan materi dalam bentuk finalnya, melainkan diharapkan mengorganisasi sendiri materi pelajaran tersebut (Marisya & Sukma, 2020). Menurut Manasikana (2022), model Discovery Learning melibatkan siswa secara maksimal dalam proses penemuan,penyelidikan, dan pemecahan masalah secara mandiri maupun kelompok. Langkah-langkah operasional dalam model Discovery Learning meliputi: (1) Stimulasi atau pemberian rangsangan; (2) Pernyataan atau identifikasi masalah (problem statement); (3) Pengumpulan data (data collecting); (4) Pengolahan data (data processing); (5) Pembuktian (verification); dan (6) Menarik kesimpulan atau generalisasi (generalization).

Media pembelajaran berbasis teknologi modern kini menjadi instrumen penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif. Video animasi adalah media audio-visual yang menampilkan pergerakan gambar secara berurutan dengan durasi tertentu yang dilengkapi unsur suara, dialog, dan latar musik (Husni, 2021). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti mampu memperjelas konsep materi yang bersifat abstrak, menarik minat dan antusiasme siswa, serta mengaktifkan indra penglihatan dan pendengaran secara optimal (Rahmawati, 2021; Fajar dkk., 2023).

Hasil belajar adalah kemampuan, kecakapan, dan perubahan tingkah laku yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Wahyuni, 2020; Mustakim, 2020). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan menjadi faktor internal (dari dalam diri siswa seperti motivasi, minat, dan kemampuan) serta faktor eksternal (dari luar siswa seperti metode mengajar guru, lingkungan, dan media pembelajaran) (Khairinal dkk., 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan program kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan berbahasa yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai sarana komunikasi efektif dalam kehidupan sehari-hari (Linggasari & Rochaendi, 2022;

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 1 Jatisari, ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 masih tergolong rendah, di mana sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar ini adalah dominannya penggunaan metode ceramah oleh guru, minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis audio-visual, seperti video animasi. Selain itu, keterbatasan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi pendukung pembelajaran di kelas turut memperparah kondisi tersebut sehingga suasana kelas menjadi pasif dan membosankan (Saputri dkk.,2025).

Penerapan model Discovery Learning dapat berjalan secara optimal, khususnya bagi siswa sekolah dasar di kelas 2 yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, penggunaan model tersebut perlu dibantu dengan media pembelajaran yang mampu merangsang indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, yaitu media video animasi. Video animasi merupakan media audio-visual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak disertai suara, musik, dan narasi yang dapat menghilangkan keabstrakan materi pelajaran, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan motivasi belajar (Nurhasanah & Alfurqan, 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan video nimas terhadap hasil belajar siswa kelas 2 di SDN 1 Jatisari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan strategi asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui pendekatan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2020:65). Jenis penelitian ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penerapan model Discovery Learning berbantuan video animasi hasil belajar bahasa Indonesia kelas II SDN 1 Jatisari. Desain yang digunakan adalah *Quasi-Experiment* (Eksperimen Semu) dengan bentuk *Non-equivalent Control Group Design*.

Desain Penelitian

E	**X**	**O1**
K	**-**	**O2**

Keterangan : (E :Kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning),* (K :Kelas control dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning),* (X :Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu suatu proses pembelajaran yang menggunakan *Discovery Learning)*

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Jatisari Kabupaten Situbondo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN 1 Jatisari sebanyak 42 siswa. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas IIA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa (diberi perlakuan menggunakan model Discovery Learning berbantuan video animasi) dan kelas IIB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 14 siswa (menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah). Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda (post-test). Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya di kelas 3 SDN 1 Jatisari. Teknik analisis data meliputi uji prasyarat (uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas varians) serta pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik Independent Sample T-Test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 32 pada taraf signifikansi 5%.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen (Kelas IIA) yang menerapkan model Discovery Learning berbantuan video animasi dan kelas kontrol (Kelas IIB) yang menerapkan metode konvensional menghasilkan data skor post-test kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis statistik deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics 32, dimana hasil belajar pada kelas eksperimen dengan 28 siswa mendapatkan skor total sebanyak 2.170 sedangkan hasil kelas eksperimen dengan 14 siswa mendapatkan skor total 645. hasil belajar kelas eksperimen mencapai 77,50 dengan nilai tertinggi 95 dan terendah 65. Sebaliknya, kelas kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,07 dengan nilai tertinggi 65 dan terendah 25. Selisih rata-rata sebesar 31,43 poin menunjukkan adanya keunggulan yang sangat nyata pada kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan khusus.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji normalitas dan Homogenitas menggunakan tingkat signifikansi 0,05. Untuk data yang berdistribusi normal dan homogen apabila signifikansi (*Sig.)* > 0,05. Jadi, data berdistribusi normal dam homogen. Analisis uji normalitas dan uji homogenitas data *posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol.Berikut hasil data uji normalitas dan homogenitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	kelas A (Eksperimen)	.137	28	.189	.959	28	.328
	kelas b (kontrol)	.155	14	.200*	.948	14	.530

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan teknik Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,328 dan kelas kontrol sebesar 0,530. Karena nilai signifikansi kedua kelompok lebih besar dari taraf nyata 0,05 (Sig > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.[a]
hasil belajar bahasa indonesia	Based on Mean	1.587	1	40	.215
	Based on Median	1.324	1	40	.257
	Based on Median and with adjusted df	1.324	1	32.631	.258
	Based on trimmed mean	1.616	1	40	.211

a. Confidence Interval: 0%

Berdasarkan hasil analisis *Test of Homogeneity of Variances* di atas, diperoleh nilai signifikansi (*Based on Mean*) sebesar 0,215. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan yang telah ditetapkan, yaitu data dinyatakan memiliki varians yang homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* hasil belajar bahasa indonesia pada kedua kelas tersebut bersifat homogen. Dengan terpenuhinya syarat homogenitas ini, maka data penelitian telah memenuhi asumsi untuk melanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran d*iscovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas 2. pengujian ini memakai analisis *Independent Sample T-Test* dengan *SPSS Statistik 32*. Kriteria nilai sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Berikut hasil uji hopotesis tersebut

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means							
				Significance		Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Difference	Difference	Lower	Upper
hasil belajar bahasa indonesia	Equal variances assumed	10.005	40	<.001	<.001	31.429	3.141	25.080	37.777
	Equal variances not assumed	8.918	19.707	<.001	<.001	31.429	3.524	24.070	38.787

Berdasarkan hasil pengujian *Independent Sample T-Test* di atas, diperoleh nilai *t* sebesar 10,005 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 40. Nilai signifikansi (2-*tailed*) yang dihasilkan adalah < 0,001. Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan penelitian, di mana hipotesis alternatif (*Ha*) diterima jika nilai signifikansi < 0,05, maka hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Ho* ditolak dan *Ha* diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Nilai *Mean Difference* sebesar 31,429 menunjukkan adanya selisih rata-rata yang cukup besar antara kedua kelompok tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan secara mendalam melalui pengolahan perangkat lunak statistik, penelitian ini berhasil membuktikan secara empiris bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan media video animasi memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SDN 1 Jatisari. Peningkatan prestasi belajar ini tidak sekadar terlihat secara kualitatif di ruang kelas, melainkan didukung secara mutlak oleh data statistik yang sangat kuat. Melalui analisis statistik deskriptif, kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus mencatatkan skor rata-rata (*mean*) sebesar 77,50, yang secara substansial jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mampu mencapai rata-rata sebesar 46,07. Perbedaan nilai rata-rata yang sangat mencolok hingga mencapai 31,43 poin ini menjadi indikator awal yang sangat kuat bahwa penerapan model *Discovery Learning* mampu memberikan dampak positif yang jauh lebih efektif terhadap penguasaan materi esensial jika dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang selama ini masih sering diandalkan.

Keunggulan utama mengapa model *Discovery Learning* sangat berpengaruh kuat terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terletak pada hakikat pembelajaran bahasa itu sendiri yang pada dasarnya bersifat komunikatif, aplikatif, dan menuntut pemahaman konteks secara nyata di kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bukanlah sekadar kumpulan hafalan teori kebahasaan yang kaku, melainkan sebuah rangkaian keterampilan berbahasa yang utuh meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang wajib dialami serta dipraktikkan secara langsung oleh para peserta didik. Melalui sintaks operasional *Discovery Learning* yang sistematis, mulai dari tahap *stimulation*, *problem statement*, hingga *verification*, siswa-siswi kelas 2 SD dibimbing dan dilatih secara aktif untuk menemukan sendiri pola struktur kalimat, makna dari kosakata

baru, maupun inti sari dari sebuah cerita. Suasana pembelajaran diubah secara total dari yang mulanya bersifat pasif menjadi berpusat sepenuhnya pada siswa (*student-centered*), sehingga mereka secara langsung termotivasi menggunakan kemampuan berbahasanya guna mengemukakan pendapat, memecahkan teka-teki bahasa, serta menyimpulkan materi berdasarkan pemahaman yang mereka konstruksi sendiri.

Data analisis IBM SPSS Statistics, terlihat bahwa nilai standar deviasi (*standard deviation*) pada kelas eksperimen tercatat sebesar 8,333, yang menunjukkan adanya sebaran data yang jauh lebih terfokus di sekitar nilai rata-rata dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki standar deviasi sebesar 11,796. Temuan ini diperkuat pula oleh nilai *Standard Error of Mean* pada kelas eksperimen yang mencatatkan angka 1,257, sementara pada kelas kontrol mencapai 2,226. Perbedaan nilai yang cukup signifikan ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Discovery Learning* tidak hanya berfungsi mendongkrak skor rata-rata secara umum semata, tetapi juga berhasil menciptakan tingkat pemahaman yang jauh lebih merata, stabil, dan konsisten di seluruh populasi siswa dalam satu kelas. Dengan kata lain, kesenjangan kemampuan akademik antar individu dapat diminimalisir secara optimal, dan variabilitas skor menjadi jauh lebih terkendali serta reliabel dibandingkan metode konvensional.

Dalam perannya sebagai penunjang utama, penggunaan media video animasi terbukti secara nyata berfungsi sebagai stimulus visual yang sangat ampuh untuk memecah keabstrakan materi pelajaran Bahasa Indonesia bagi anak usia dini. Data jangkauan (*range*) sebesar 35 pada kelas eksperimen yang lebih kecil daripada *range* 40 pada kelas kontrol, membuktikan secara jelas bahwa proses pembelajaran yang variatif mampu membawa jauh lebih banyak siswa untuk melampaui batas standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. keabsahan penelitian ini adalah terpenuhinya seluruh asumsi analisis parametrik sebagai prasyarat uji hipotesis. Hasil uji normalitas yang menggunakan teknik Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,328 untuk kelompok kelas eksperimen dan 0,530 untuk kelompok kelas kontrol, di mana kedua nilai tersebut berada di atas ambang batas normalitas (Sig > 0,05), yang berarti data dari kedua kelompok telah terdistribusi secara normal.

Uji homogenitas varians yang dilakukan selanjutnya menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan *Mean* sebesar 0,215 (Sig > 0,05), yang mengonfirmasi bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau setara. Terpenuhinya kedua uji prasyarat asumsi dasar ini memberikan legitimasi statistik yang mutlak dan tak terbantahkan bahwa pemilihan jenis uji parametrik berupa *Independent Sample T-Test* guna menguji hipotesis penelitian merupakan langkah metodologis yang paling tepat dan akurat.

Puncak dari rangkaian analisis kuantitatif ini bermuara pada hasil uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai statistik hitung sebesar 10,005 dengan perolehan nilai signifikansi (*2-tailed*) kurang dari 0,001. Oleh karena nilai signifikansi tersebut berada jauh di bawah ambang batas kesalahan 0,05, maka dapat dipastikan secara statistik bahwa terdapat perbedaan yang sangat nyata, mendalam, dan signifikan antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Besaran nilai *Mean Difference* yang mencapai 31,429 semakin menegaskan bahwa metode intervensi yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan keunggulan kompetitif yang luar biasa dalam pencapaian hasil belajar, yang sekaligus secara tegas menolak hipotesis nol (Ho) dan menerima hipotesis alternatif (Ha). Berdasarkan analisis jumlah ketuntasan individu, siswa yang berhasil melampaui KKM di kelas eksperimen jauh lebih mendominasi, membuktikan bahwa model ini juga sukses memfasilitasi keberagaman gaya belajar siswa (*differentiated learning*) secara merata.

Seluruh keberhasilan statistik yang gemilang ini pada akhirnya sangat selaras dengan prinsip dasar teori konstruktivisme yang menjiwai model *Discovery Learning*. Siswa kelas 2 SD yang secara psikologis masih berada pada fase perkembangan kognitif operasional

konkret merasa sangat terbantu oleh kehadiran media audio-visual yang menjembatani transisi pemahaman dari konsep abstrak menuju bentuk nyata. Observasi mendalam di lapangan pun turut memperkuat temuan kuantitatif ini, di mana siswa di kelas eksperimen menunjukkan lonjakan positif pada aspek psikomotorik, seperti tumbuhnya keberanian interaksi sosial, keaktifan bertanya, serta antusiasme tinggi yang jarang ditemui pada kelas kontrol. Peran strategis guru yang bergeser menjadi fasilitator ulung terbukti sukses mengarahkan siswa bertindak sebagai penemu pengetahuan mandiri, sehingga kombinasi model pembelajaran dan media ini berhasil mewujudkan iklim kelas yang dinamis, kolaboratif, menyenangkan, serta bermakna tinggi bagi peningkatan mutu dunia pendidikan dasar secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SDN 1 Jatisari tahun pelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui perolehan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 77,50 yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 46,07, serta diperkuat oleh hasil uji hipotesis Independent Sample T-Test dengan nilai signifikansi < 0,001 (< 0,05).

DAFTAR PUSTAKA

Potabuga, I., Tumbel, F. M., & Kawuwung, F. R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, *2*(1), 180–196.

Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep model discovery learning pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(3), 2189–2198.

Manasikana, Oktaffi. 2022. Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP. Jawa Timur: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang

Husni. (2021). *Media Pembelajaran Video Animasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). KAJIAN LITERATUR : EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BERSIFAT TEORI PENDAHULUAN Pembelajaran bersifat teori teori masih dijumpai kendala yang dialami peserta Dimana peserta didik terkadang merasa pembelajaran begitu abstrak , sulit dipaham. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil*, *1*(3).

Mayuni, K. R., Japa, I. N. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Meningkatnya Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Melalui Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(2), 219–229. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35899

Khairinal, et al. (2020). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 8(2), 110-125.

Saputri, F. J., Sowiyah, Hermawan, J. S., & Rapani. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, *4*(2), 144–159. https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.172

Nurhasanah, & Alfurqan. (2024). *Video Animasi sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 12(1), 20-35.

Linggasari, M., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum Merdeka. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(3), 201-210.