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], Mory Victor Febrianto [3]
[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
Email: heni09012004@gmail.com, amaliarisqipuspitamingtyas@gmail.com, Mory_victor@unars.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menguji perbedaan capaian belajar Bahasa Indonesia antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran Discovery Learning dengan dukungan video animasi dan peserta didik yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan kuasi-eksperimen. Subjek penelitian adalah 42 siswa kelas II SDN 1 Jatisari, yang terdiri dari 28 siswa pada kelas eksperimen dan 14 siswa pada kelas kontrol. Informasi penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, serta tes hasil belajar. Analisis data mencakup statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, dan independent samples t-test dengan IBM SPSS Statistics 32. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 77,50, sedangkan kelas kontrol sebesar 46,07. Selisih kedua rata-rata tersebut adalah 31,429 poin. Hasil uji independent samples t-test memperoleh signifikansi dua arah kurang dari 0,001. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Berdasarkan hasil tersebut, kombinasi Discovery Learning dan video animasi dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SDN 1 Jatisari.
Kata Kunci: Discovery Learning, Video Animasi, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

Abstract

This research examined the difference in Indonesian language achievement between students who learned through Discovery Learning supported by animated video and students who received conventional instruction. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed. The participants were 42 second-grade students of SDN 1 Jatisari, comprising 28 students in the experimental class and 14 students in the control class. Data were obtained through observation, interviews, and learning-outcome tests. The analysis involved descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, a homogeneity test, and an independent samples t-test using IBM SPSS Statistics 32. The experimental group obtained a mean post-test score of 77.50, while the control group obtained 46.07. The difference between the two means was 31.429 points. The independent samples t-test produced a two-tailed significance value below 0.001. These results demonstrate a significant difference in learning outcomes between the two groups. Therefore, within the setting of this study, Discovery Learning supported by animated video can be considered an alternative approach for Indonesian language instruction in the second grade.
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

Pembelajaran di sekolah dasar harus memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, proses tersebut berkaitan dengan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Karena itu, kegiatan belajar tidak cukup hanya mengandalkan penjelasan guru, tetapi perlu melibatkan siswa dalam mengamati, bertanya, mengolah informasi, mencoba, serta menyampaikan hasil pemahamannya.
Pendidikan merupakan upaya yang disengaja, sistematis, dan terencana yang bertujuan untuk membentuk perilaku manusia ke arah yang diinginkan. Dalam konteks pendidikan modern di Indonesia, kompetensi siswa sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi. Namun, Kemajuan teknologi yang ada di Indonesia sering kali belum digunakan dengan baik dalam proses belajar mengajar di sekolah (Potabuga dkk., 2025). Para pendidik cenderung mengandalkan metode pengajaran yang konvensional dan monoton, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi dan berdampak pada penurunan hasil belajar dari waktu ke waktu.

Discovery Learning merupakan salah satu model yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif menemukan konsep melalui proses penyelidikan. Dalam penerapannya, siswa memperoleh rangsangan, mengenali permasalahan, mengumpulkan informasi, mengolah data, melakukan verifikasi, dan merumuskan kesimpulan. Marisya dan Sukma (2020) menjelaskan bahwa konsep Discovery Learning menempatkan siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Manasikana (2022) juga menekankan aktivitas penemuan, inkuiri, dan pemecahan masalah sebagai bagian penting dari model tersebut.

Penerapan Discovery Learning bagi siswa kelas rendah harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka. Siswa kelas dua sekolah dasar lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui contoh konkret dan stimulus visual; oleh karena itu, video animasi dapat menjadi media pendukung. Video animasi merupakan media audiovisual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak secara berurutan dalam durasi tertentu, serta memadukan unsur suara, dialog, dan musik latar (Husni, 2021). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti dapat memperjelas konsep abstrak, membangkitkan minat dan antusiasme siswa, serta melibatkan indra penglihatan dan pendengaran secara optimal (Fajar dkk., 2023).

Hasil belajar menunjukkan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengikuti proses belajar. Perubahan tersebut bisa terkait dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik (Wahyuni, 2021). Pencapaian siswa dipengaruhi oleh banyak hal, mulai dari faktor dalam diri mereka sendiri seperti ketertarikan dan semangat belajar, hingga faktor di luar diri mereka seperti cara mengajar, kondisi sekitar, dan alat yang digunakan dalam proses belajar (Khairinal dkk., 2020). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan kemampuan berbahasa menjadi bagian penting karena keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis digunakan dalam komunikasi sehari-hari (Linggasari & Rochaendi, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di SDN 1 Jatisari, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II masih belum mencapai target yang ditetapkan. Beberapa siswa belum mencapai batas ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 75%. Pembelajaran yang masih banyak menggunakan ceramah, keterlibatan siswa yang terbatas, dan penggunaan media audiovisual yang belum optimal menjadi beberapa kondisi yang ditemukan di lapangan. Faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar tersebut antara lain ketergantungan pada metode ceramah, kurangnya partisipasi aktif siswa, serta penggunaan media pembelajaran audiovisual interaktif seperti video animasi yang belum optimal. Selain itu, keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi di kelas turut memperparah situasi, sehingga menciptakan suasana kelas yang pasif dan membosankan (Saputri dkk., 2025).

Model Discovery Learning dapat diterapkan secara efektif, khususnya bagi siswa kelas dua sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Untuk meningkatkan efektivitas model tersebut, diperlukan dukungan media pembelajaran yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran, yaitu video animasi. Video animasi merupakan media audiovisual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak disertai suara, musik, dan narasi; media ini mempermudah pemahaman materi pelajaran, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan semangat belajar (Nurhasanah & Alfurqan, 2024). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Discovery Learning yang menggunakan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas dua di SDN 1 Jatisari.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen. Desain yang digunakan adalah kelompok kontrol non-ekuivalen. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Jatisari Kabupaten Situbondo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Berikut Desain Penelitian ini :

E	**X**	**O1**

K	**-**	**O2**

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

Populasi penelitian berjumlah 42 siswa kelas II. Seluruh anggota populasi dijadikan sampel, sehingga penelitian melibatkan 28 siswa kelas IIA sebagai kelompok eksperimen dan 14 siswa kelas IIB sebagai kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen, pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan Discovery Learning yang didukung video animasi. Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dan diberikan setelah proses pembelajaran selesai. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, soal telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas pada siswa kelas III SDN 1 Jatisari. Pengolahan data meliputi statistik deskriptif dan statistik inferensial. Untuk memastikan kelayakan penggunaan analisis parametrik, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas varians. Pengujian perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol selanjutnya dilakukan menggunakan independent samples t-test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 32. Tingkat kesalahan yang digunakan adalah 5% atau $\alpha = 0,05$. Data dianggap memenuhi asumsi normalitas maupun homogenitas apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

HASIL PENELITIAN

Penelitian membandingkan hasil post-test dua kelompok. Kelas IIA bertindak sebagai kelompok eksperimen dan memperoleh Discovery Learning dengan bantuan video animasi, sedangkan kelas IIB menjadi kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hasil pengukuran menunjukkan perbedaan capaian yang cukup jelas. Kelompok eksperimen yang beranggotakan 28 siswa memperoleh total skor 2.170. Rata-rata post-test mencapai 77,50, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65. Pada kelompok kontrol yang terdiri atas 14 siswa, total skor yang diperoleh adalah 645 dengan rata-rata 46,07. Nilai tertinggi pada kelompok kontrol adalah 65 dan nilai terendah 25. Dengan demikian, selisih rata-rata post-test kedua kelompok adalah 31,43 poin.

Sebelum memulai pengujian hipotesis, dilakukan uji awal khususnya untuk mengecek apakah data memiliki distribusi normal dan varians yang seragam, agar memastikan data layak digunakan dalam metode statistik parametrik. Uji-uji ini dilaksanakan pada tingkat signifikansi 0,05. Data dianggap memiliki distribusi normal dan homogen jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Analisis melibatkan data hasil ujian akhir untuk mengetahui kemajuan belajar bahasa Indonesia siswa di kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian normalitas dan homogenitas tersebut ditampilkan di bawah ini.

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

Uji Shapiro-Wilk untuk normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,328 pada kelompok eksperimen dan 0,530 pada kelompok kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data post-test pada kedua kelompok memenuhi syarat normalitas. Selanjutnya, uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,215. Nilai tersebut juga melebihi 0,05, sehingga varians dari kedua kelompok dapat dianggap sama. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran discovery learning yang menggunakan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas dua. Pengujian ini menggunakan analisis data dengan metode Independent Sample T-Test melalui program SPSS Statistics 32. Jika angka signifikansi (2 sisi) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan. Hasil pengujian hipotesis tersebut ditampilkan di bawah ini.

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

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means							
				Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error 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

Setelah syarat uji telah dipenuhi, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t sampel independen. Hasil analisis menunjukkan nilai t sebesar 10,005, dengan derajat kebebasan 40, dan signifikansi dua arah lebih kecil dari 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Mean difference yang diperoleh sebesar 31,429 poin.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipelajari secara mendalam menggunakan perangkat lunak statistik, penelitian ini menunjukkan secara nyata bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning yang diimbangi dengan media video animasi berdampak besar 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. Dengan menganalisis data secara deskriptif, kelas yang menerima perlakuan khusus mencapai skor rata-rata sebesar 77,50, yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas lain yang hanya mendapat skor rata-rata 46,07. Perbedaan nilai rata-rata yang sangat besar hingga mencapai 31,43 poin menunjukkan bahwa penerapan model Discovery Learning memberikan dampak positif yang lebih efektif terhadap pemahaman materi esensial dibandingkan metode mengajar dengan ceramah yang masih sering digunakan sebelumnya.

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 lengkap mencakup empat aspek yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang harus dialami dan dilatih langsung oleh para siswa. 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 menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi 0,328 untuk kelompok kelas eksperimen dan 0,530 untuk kelompok kelas kontrol.Kedua nilai tersebut lebih besar

dari ambang batas normalitas (Sig > 0,05), artinya data dari kedua kelompok tersebut mengikuti distribusi normal.

Uji homogenitas varians yang dilakukan selanjutnya menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan rata-rata sebesar 0,215 (Sig > 0,05), yang menunjukkan bahwa varians data di antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau tidak berbeda secara signifikan. Penuhi nya kedua uji prasyarat asumsi dasar ini memberikan bukti statistik yang sah dan tidak bisa dibantah bahwa menggunakan uji parametrik berupa Independent Sample T-Test untuk menguji hipotesis penelitian adalah langkah metode yang paling tepat dan akurat.

Puncak dari rangkaian analisis kuantitatif ini adalah hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai statistik hitung sebesar 10,005 dan nilai signifikansi (2-tailed) yang lebih kecil dari 0,001. Karena nilai signifikansi tersebut jauh di bawah batas kesalahan 0,05, maka secara statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat jelas, dalam, dan signifikan antara kelompok kelas eksperimen dengan 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 masih berada dalam tahap perkembangan kognitif yang disebut operasional konkret, sehingga mereka merasa sangat terbantu dengan adanya media audio-visual yang membantu proses pemahaman mereka dari konsep yang abstrak ke bentuk yang lebih 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, menunjukkan bahwa rata-rata post-test siswa yang memperoleh Discovery Learning berbantuan video animasi adalah 77,50, sedangkan rata-rata kelompok dengan pembelajaran konvensional sebesar 46,07. Selisih kedua kelompok mencapai 31,429 poin. Hasil independent samples t-test menghasilkan nilai t sebesar 10,005 dengan df 40 dan signifikansi dua arah kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan temuan tersebut, Discovery Learning yang dipadukan dengan video animasi dapat digunakan sebagai salah satu pilihan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SDN 1 Jatisari.

DAFTAR PUSTAKA

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).

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

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

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

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

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.

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

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

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.

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