



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Discovery Learning* pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita

Azimatul Fikriyah¹, Arum Ratnaningsih², Suyoto³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: azimatulfikriyah9@gmail.com, arumratna@umpwr.ac.id,
suyoto.ump@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran video animasi dikembangkan menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SDN Borowetan dengan jumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Discovery* mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,81 termasuk kategori "Sangat Layak". Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan jumlah skor 37 dengan rata-rata percentage agreement sebesar 95,8%, sehingga data yang didapatkan adalah sangat reliabel. Kepraktisan Media menggunakan uji coba terbatas dan luas. Hasil pada uji coba terbatas adalah sangat baik dengan persentase 86,90%, dan pada uji coba lebih luas adalah sangat baik dengan persentase 93,25%. Keterlaksanaan pembelajaran pada hari pertama diperoleh persentase 90,44% dengan kategori sangat baik. Pertemuan kedua diperoleh persentase 94,85% dengan kategori sangat baik. Pertemuan ketiga diperoleh persentase 99,26% dengan kategori sangat baik. Keefektifan media video animasi berbasis *discovery learning* yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 87.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Media, Video Animasi.

Abstract

Animated video learning media was developed using the ADDIE development research method. The research subjects were class V students at Borowetan State Elementary School with a total of 22 students. Data collection techniques in this research are questionnaires, observation, interviews and documentation. Feasibility of *Discovery-Based Animation Video Learning Media* received an overall average score of 3.81, including the "Very Feasible" category. The results of the reliability test show a total score of 37 with an average percentage agreement of 95.8%, so the data obtained is very reliable. Practicality Media uses limited and extensive trials. The results in the limited trial were very good with a percentage of 86.90%, and in the wider trial it was very good with a percentage of 93.25%. The percentage of learning implementation on the first day was 90.44% in the very good category. The second meeting obtained a percentage of 94.85% in the very good category. The third meeting obtained a percentage of 99.26% in the very good category. The effectiveness of the *discovery learning-based* animated video media developed obtained an average of 87.

Keywords: *Discovery Learning*, Media, Animated Videos.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini perlu diperhatikan supaya dapat memberikan wawasan yang luas bagi pendidik. Salah satu tujuan yang dicapai dalam pendidikan adalah mengembangkan potensi dan mecerdaskan peserta didik dengan lebih baik. Menurut Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Sistem pendidikan saat ini dengan menggunakan kurikulum 2013 yang didalamnya terdapat pembelajaran tematik. Menurut Beans (dalam Syaefuddin dkk, 2017) pembelajaran tematik sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan kemampuan pengetahuannya. Trianto (2020), juga menambahkan yang dimaksud dengan pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

Peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari kemudian menghubungkannya dengan konsep lain yang telah mereka kuasai. Pembelajaran tematik di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran terpadu yang meliputi muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, PPKn dan SBdP. Mata pembelajara tematik adalah mata pelajaran yang menekankan pada perpaduan kurikulum 2013 yang berisi materi pelajaran yang diterapkan di sekolah. Menurut Yolanda (2018) pelaksanaan proses belajar mengajar tematik yaitu model belajar mengajar terpadu yang menerapkan tema untuk menghubungkan topik yang berbeda dan menyuguhkan pengalaman yang berkesan kepada peserta didik. Pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan secara mulus materi yang berbeda dan beberapa topik terkait untuk memberikan peserta didik pengalaman belajar yang bermakna.

Peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran tematik adalah memudahkan peserta didik untuk menghubungkan dari berbagai mata pelajaran lainnya menjadi bermakna, memahami konsep-konsep yang diterapkan pada pembelajaran yang telah diajarkan. Peserta didik dapat menerapkan dan bereksplorasi dengan lingkungan disekitarnya terutama pada tema “Lingkungan Sahabat Kita.” Pada materi tersebut, berfokus pada pembelajaran yang dimana peserta didik dapat mencoba dan melihat pengalaman secara langsung sesuatu yang berada di lingkungan sekitarnya. Peserta didik dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki dan memecahkan masalah yang mereka temui. Oleh sebab itu, perlu menerapkan model *Discovery Learning*.

Menurut Elvadola, (2022), *Discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang dirancang dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kemampuan

kreativitas untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, yang menekankan pada pentingnya peserta didik sehingga memahami ide-ide konsep suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dan memberikan kepercayaan bahwa pembelajaran yang sesungguhnya terjadi melalui penemuan secara pribadi. Pembelajaran *discovery learning* memiliki sintak yang menekankan peserta didik untuk mampu menemukan jalan keluar dari permasalahannya sendiri Panjaitan (2020).

Ngazizah, (2011) menjelaskan model *discovery learning* tidak akan berjalan dengan optimal jika pembelajaran yang dilakukan monoton atau hanya menggunakan metode ekspositori. Kristin, (2016) juga menambahkan bahwa *discovery* merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen atau tindakan ilmiah hingga memperoleh kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut). Ciri-ciri model *discovery learning* menurut Riana, (2016) adalah; 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) Berpusat pada peserta didik; 3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Berikut langkah-langkah penerapan pembelajaran dengan *discovery learning* menurut Marisyah & Sukma (2020) sintak atau langkah-langkah model *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan/stimulus)
Tahap ini merupakan tahap dimana guru menghadapkan peserta didik pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, agar timbul motivasi peserta didik untuk menyelidiki.
- 2) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)
Pada tahap ini peserta didik melakukan identifikasi masalah yang terjadi sesuai dengan sejumlah hasil bacaannya tadi.
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)
Pada tahap ini guru mengkondisikan peserta didik untuk melakukan proses mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan sesuai dengan kebutuhan proses menjawab dan membuktikan jawaban-jawaban sementara dari tahap sebelumnya.
- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data)
Pada tahap ini guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mampu mengolah sejumlah data dan informasi berkenaan dengan upaya merumuskan jawaban atas hipotesis.
- 5) *Verification* (Pembuktian)
Pada tahap ini peserta didik menyajikan hasil diskusi kelompok secara bersama didepan kelas. Kemudian akan ditanggapi oleh kelompok lain.
- 6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan)
Pada tahap ini, peserta didik dan guru secara bersama mengambil kesimpulan.

Terutama di masa pandemi covid 19 ini, semua pembelajaran dilakukan secara daring dan memerlukan pembelajaran dengan media digital, video animasi contohnya. Media merupakan salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang untuk memahami sesuatu (Rosyid et

al., 2019). Melati et al., (2023) juga menegaskan media animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Melalui penggunaan animasi, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Selain penggunaan animasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang mengungkapkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran, terutama di masa pandemi. Pembelajaran yang terintegrasi disetiap mata pelajaran membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi. Media yang digunakan guru masih menggunakan media konvensional. Oleh karena itu, peserta didik dalam menerima penjelasan yang disampaikan guru cenderung pasif belum ada respon dari peserta didik. Pada pembelajaran yang dilakukan juga masih menggunakan model ekspositori. sehingga peserta didik hanya mengetahui secara sekilas saja tidak secara mendalam dan masih menghafal materi sehingga ketika diingatkan kembali sudah lupa. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti akan pengembangan media video animasi *stop motion* yang diintegrasikan dengan model *discovery learning*, dengan judul penelitian, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Discovery Learning* Pada Kelas V Tema Lingkungan Sahabat Kita.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *stop motion*. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas V SDN Borowetan yang berjumlah 22 dengan peserta didik laki-laki sebanyak 11 orang dan peserta didik perempuan sebanyak 11 orang. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, angket, tes (evaluasi), dan dokumentasi. Teknik analysis data dengan menggunakan validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi. Penelitian ini menggunakan respon peserta didik dengan menggunakan uji luas dan uji terbatas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Hasil uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *discovery learning* meliputi kelayakan media pembelajaran pembelajaran video animasi, respon peserta didik, dan keterlaksanaan pembelajaran dengan penerapan media video animasi yang dikembangkan. Berikut hasil data uji coba media video animasi:

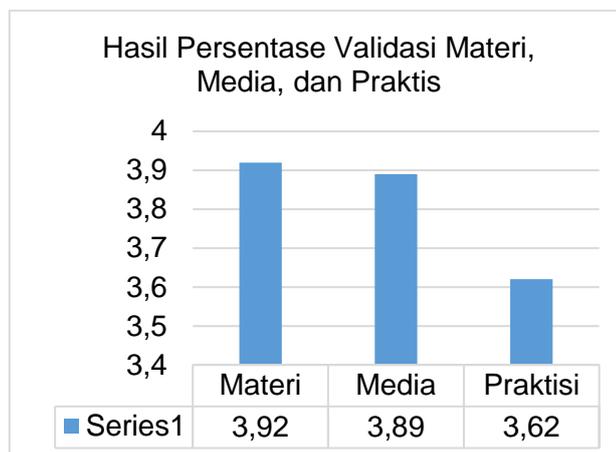
Hasil Kelayakan Media Video Animasi Berbasis *Discovery Learning*

Validasi Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi

Berikut merupakan hasil analisis validasi yang dilakukan oleh tiga validator ahli materi, ahli media, dan praktisi terhadap media video animasi berbasis *discovery learning*.

Tabel 1. Hasil Validasi Dosen Ahli & Praktisi terhadap Media video animasi berbasis *Discovery Learning*

No	Keterangan	Nilai	Kriteria
1	Materi	3,92	Sangat Layak
2	Media	3,89	Sangat Layak
3	Praktisi	3,62	Sangat Layak
Rata-rata		3,81	Sangat Layak



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Media Video Animasi

Hasil rata-rata validasi materi terdapat 3,92%. Untuk validasi ahli media memperoleh hasil 3,89%, dan ahli praktisi mendapatkan 3,62%. Maka video animasi berbasis *Discovery Learning* tersebut memperoleh rata-rata 3,81 atau sangat layak. Hasil kelayakan terhadap media pembelajaran video animasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Kelayakan terhadap Media Video Animasi

No	Aspek yang dinilai	Skor		Jumlah	Persentase	Kriteria
		Ahli	Praktisi			
1	Kelayakan Isi	47	42	89	92,7%	Sangat Reliabel
2	Kebahasaan	8	8	16	100%	Sangat Reliabel
3	Tampilan Menyeluruh	15	14	29	90,6%	Sangat Reliabel
4	Anatomi Media	12	12	24	100%	Sangat Reliabel
Rata-rata				37	95,8%	Sangat Reliabel

Instrumen dikatakan reliabel jika nilai Percentage Agreement (PA) lebih dari atau sama dengan 75% (Trianto, 2020: 240). Uji reliabilitas media video animasi dikatakan sangat reliabel apabila mencapai nilai persentase 76-100 %. Berdasarkan analisis data reliabel yang didapat dari ketiga ahli validator dapat kita lihat perolehan hasil uji reliabilitas pada aspek kelayakan isi diperoleh reliabilitas sebesar 92,7% dengan kriteria sangat reliabel. Nilai pada aspek kelayakan isi belum maksimal karena terdapat kekurangan pada indikator kejelasan materi soal yang masih kurang sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran, dan indikator konsep yang disajikan masih kurang detail. Hasil validasi aspek kebahasaan diperoleh reliabilitas sebesar 100% dengan kriteria sangat reliabel. Aspek tampilan menyeluruh diperoleh reliabilitas sebesar 90,60%. Aspek anatomi media diperoleh

reliabilitas sebesar 100% dengan kriteria sangat reliabel. Rata-rata reliabilitas dari seluruh aspek yang dinilai adalah 95,8% dengan kriteria sangat reliabel.

Hasil Kepraktisan Media Video Animasi Berbasis *Discovery Learning*

Respon peserta didik menggunakan media video animasi terdapat dua aspek yaitu aspek penerapan dikatakan layak jika media pembelajaran video animasi dapat memberikan ketertarikan untuk belajardan bahasa mudah dipahami oleh peserta didik sedangkan pada aspek penerapan media video animasi berbasis *discovery learning* dikatakan layak apabila memuat aspek penerapan model *discovery learning* yang meliputi pemberian stimulus, pengidentifikasian masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Dengan demikian, keseluruhan aspek mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik.

Hasil persentase yang sangat baik ini didapatkan karena adanya beberapa faktor antara lain antusias yang besar yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang peserta didik inginkan, mengingat situasi saat ini sedang ada pandemi sehingga membuat kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan seperti biasanya dengan tatap muka melainkan dilakukan dengan sistem daring. Adanya penelitian ini mereka juga dapat kembali merasakan suasana belajar bersama teman-teman yang sudah sejak beberapa bulan lalu tidak mereka rasakan.

Uji Coba Terbatas dengan 11 Peserta Didik

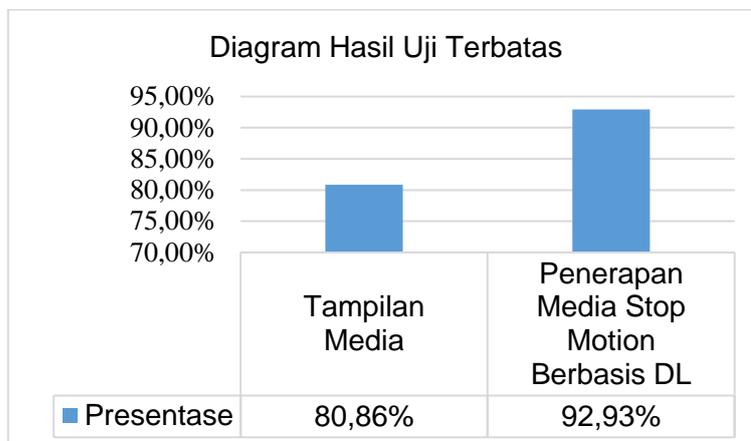
Respon berartireaksi atau tanggapan yaitu penerimaan atau penolakan, serta sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya. Respon peserta didik ditelusuri melalui angket yang diisi setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran video animasi berbasis *discovery learning*. Indikator dalam instrumen respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi dibagi menjadi 2 aspek yaitu aspek tampilan multimedia dan aspek penerapan multimedia. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik Uji Terbatas

	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1	Tampilan Media	71	80,86%	Baik
2	Penerapan Media Video Animasi Stop Motion Berbasis <i>Discovery Learning</i>	368	92,93%	Sangat Baik
	Rata-rata		86,90%	Sangat Baik

Hasil kelayakan media pembelajaran video animasi dikatakan sangat layak apabila mendapatkan nilai persentase 86%-100%. Berdasarkan hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh hasil pada masing-masing aspek yaitu, pada aspek tampilan media mendapat presentase 80,86% dengan kriteria baik. Penerapan media video animasi mendapat presentase 92,93% dengan kriteria sangat baik. Sehingga rata-rata respon uji coba terbatas mendapat presentase 86,90% dengan kriteria sangat baik. Data yang diperoleh belum mencapai persentase 100% karena pada uji coba terbatas media pembelajaran video animasi terdapat kekurangan pada aspek tampilan media. Berdasarkan

hal tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis discovery learning adalah sangat baik. Berikut diagram respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis discovery learning.



Gambar 2. Diagram Hasil Uji Terbatas

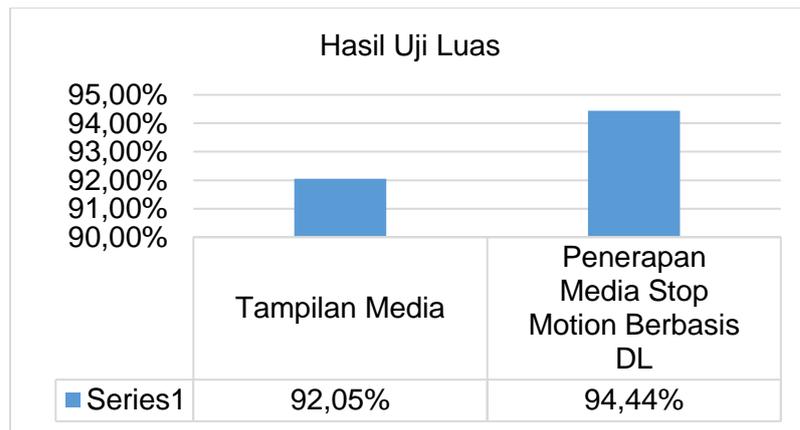
Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lebih Luas

Uji coba luas dilakukan sebanyak 11 peserta didik. Berdasarkan data hasil respon peserta didik pada uji coba lebih luas dapat dijabarkan pada aspek tampilan media mendapat presentase 92,05% dengan kriteria sangat baik. Aspek penerapan media berbasis discovery learning mendapat presentase 94,44% dengan kriteria sangat baik. Hal ini dapat diamati melalui tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji coba luas

No	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1	Tampilan Media	81	92,05%	Sangat Baik
2	Penerapan Media video animasi Stop Motion Berbasis Discovery Learning	374	94,44%	Sangat Baik
	Rata-rata		93,25%	Sangat Baik

Sehingga rata-rata respon uji coba terbatas mendapat presentase 93,25% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media video animasi adalah sangat baik. Data yang diperoleh belum mencapai standar maksimal dengan persentase 100% karena pada uji coba lebih luas terhadap penerapan media pembelajaran pembelajaran video animasi terdapat kekurangan pada aspek penerapan media dalam hal peserta didik masih kurang optimal ketika proses presentasi hasil pembelajaran ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan untuk berpendapat atau mengkomunikasikannya kepada teman yang lain. Hasil respon peserta didik dari uji coba terbatas ke uji coba lebih luas mengalami kenaikan ditinjau dari aspek tampilan dan penerapan. Berikut ini data hasil uji luas dalam bentuk diagram batang, dapat diamati pada gambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Luas

Hasil angket menunjukkan angka yang tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik senang belajar menggunakan media video animasi. Kesan dimaksudkan di sini tentu berupa ilmu dan pengetahuanyang diperoleh setelah belajar.

Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi Berbasis Discovery Learning

Media Pembelajaran video animasi yang telah diuji cobakan terbatas dan direvisi kemudian diujikan secara luas melalui tahap penyebaran. Penyebaran dilakukan di SDN Borowetan di kelas V dengan jumlah 22 peserta didik. Pada tahap ini dilakukan 3 kali pertemuan. Sebelum melakukan pertemuan dilakukan tahap persiapan sesuai kondisi lapangan. Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melihat karakteristik peserta didik tentang bahan ajar yang sesuai untuk digunakan pada saat pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar kemudian membuat RPP berdasarkan pendekatan saintifik dengan model Discovery Learning

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Media Video Animasi Berbasis Discovery Learning Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sekolah Dasar pada tahap penerapan media dilakukan evaluasi oleh dua observer. Observer memberikan evaluasi dan nilai pada lembar observasi yang telah disediakan. Data tersebut kemudian peneliti rekap dan memperoleh hasil seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran 1,2 dan 3

No.	Aspek	I		II		III	
		1	2	1	2	1	2
1.	Kegiatan Pendahuluan	23	23	24	23	24	24
2.	Kegiatan Inti	20	21	21	23	24	23
3.	Kegiatan Penutup	18	18	19	19	20	20
Jumlah Aktual		61	62	64	65	68	67
Total Keseluruhan		123		129		135	
Persentase (100%)		90,44%		94,85%		99,26%	
Kriteria		Sangat Baik		Sangat Baik		Sangat Baik	

Uji reliabilitas pada pertemuan pertama diperoleh persentase 90,44%, pertemuan kedua diperoleh persentase 94,85%, dan pertemuan ketiga diperoleh persentase 99,26%. Hasil perhitungan uji reliabilitas sudah mendapat kriteria sangat baik akan tetapi belum bisa mencapai hasil presentase maksimal 100%, hal ini karena masih terdapat kekurangan pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama terdapat kendala pada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik saat menjawab pertanyaan secara logis dan sistematis ada beberapa peserta didik yang masih menjawab soal kurang runtut atau terbalik balik. Pertemuan kedua dan ketiga ini terdapat kendala dalam hal memunculkan potensi keberanian pada diri peserta didik untuk berani mengemukakan apa yang telah mereka pelajari atau peserta didik masih kesulitan mengolah data.

Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sangat antusias dan aktif berpartisipasi serta memiliki rasa ingintahu yang besar. Pertama kali peneliti berjumpa kepada peserta didik kelas V, peneliti mengajukan sebuah pertanyaan lalu peneliti melihat hampir semua peserta didik langsung aktif menjawabnya dengan lantang dan berani. Peserta didik menjawab berapa pertanyaan yang terdapat dalam Video Animasi Berbasis *Discovery Learning*. Setelah itu peneliti bersama peserta didik lainnya memberi masukan atau membahas bersama terhadap hasil pekerjaan peserta didik dengan benar dan memberikan apresiasi. Setelah kegiatan pembelajaran selesai peserta didik ditunjuk untuk menyimpulkan hasil belajar pada hari ini setelah itu diperkuat oleh peneliti.

Setelah itu peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari pada hari ini. Setelah pembelajaran selesai peneliti bersama dengan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Video Animasi Berbasis *Discovery Learning* dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Ketiga aspek tersebut telah terpenuhi dalam proses pembelajaran sehingga keterlaksanaan pembelajaran mendapatkan hasil yang sangat baik, karena menampilkan pembelajaran yang berbeda dari biasanya yaitu menggunakan Video Animasi Berbasis *Discovery Learning*.

Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Discovery Learning*

Keefektifan media video animasi berbasis *discovery learning* dilihat dari nilai pretest dan posttest peserta didik. Nilai tersebut didapatkan dari kelas V SDN Borowetan yang berjumlah 22 peserta didik. Perolehan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan rata-rata. Rata-rata pelaksanaan pretest yang diperoleh adalah 68, dan belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 71. Hasil pretest mendapatkan rata-rata keseluruhan 68 dengan jumlah 8 peserta didik yang lulus KKM, sedangkan 13 peserta didik dinyatakan tidak lulus. Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video animasi, peserta didik mendapatkan rata-rata nilai keseluruhan sebesar 87 dengan hanya 1 peserta didik yang tidak lulus KKM.

Hal ini di ungkapkan oleh Elvadola (2022) penerapan model *discovery learning* yang diintegrasikan dengan media pembelajaran sangat membantu dalam upaya guru meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tidak hanya itu, model

ini juga membantu dalam meningkatkan keaktifan guru dan peserta didik, kepercayaan diri peserta didik, dan kemampuan bekerja mandiri dalam pemecahan masalah. Oleh sebab itu, media video animasi berbasis discovery learning ini dikatakan efektif.

Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan terdapat enam materi pembelajaran pada subtema 1 manusia dan lingkungan. Produk pengembangan dapat diakses pada link berikut: <https://drive.google.com/file/d/1ZJj7IUhyB-z8XLLxp7X0KqJ4YqHSHbih/view?usp=drivesdk>

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Model *Discovery Learning* Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sekolah Dasar, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran Video Animasi yang dihasilkan memuat pembelajaran dengan sintak discovery learning. Tahapan dalam pengembangan ADDIE tersebut meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluation. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Discovery mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,81 termasuk kategori “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran sebagai sumber media pembelajaran. Hasil dari uji reliabilitas menunjukkan jumlah skor 37 dengan rata-rata percentage agreement sebesar 95,8%, sehingga data yang didapatkan adalah sangat reliabel.

Kepraktisan Media video animasi berbasis discovery learning yang dikembangkan dengan menggunakan uji coba terbatas dan luas. Hasil pada uji coba terbatas adalah sangat baik dengan persentase 86,90%, dengan kategori sangat baik dan pada uji coba lebih luas adalah sangat baik dengan presentase 93,25%. Keterlaksanaan pembelajaran pada hari pertama diperoleh presentase 90,44% dengan kategori sangat baik. Pertemuan kedua diperoleh presentase 94,85% dengan kategori sangat baik. Pertemuan ketiga diperoleh presentase 99,26% dengan kategori sangat baik. Keefektivan media video animasi berbasis discovery learning yang dikembangkan memperoleh rata-rata sebesar 87, dengan jumlah 21 peserta didik yang lulus KKM dan 1 peserta didik tidak lulus KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.732>
- Kristin, Firosalia. 2016. Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2.1. 90-98. <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/25>. Diakses pada tanggal 5 Mei 2021.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., &

- Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Ngazizah, Nur. 2011. *Pengembangan Subject Spesific Pedagogy (SSP) Berbasis Domain Sikap Sains untuk Menanamkan Karakter Siswa SMP*. Thesis, tidak diterbitkan. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Riana, A., Dirdjosoemarto, S., Nurlaelah, I., Program, M., Pendidikan, S., Program, D., & Pendidikan, S. (2016). *Discovery learning*. 8(1).
- Rosyid, Moh. Zaiful, Halimatus Sa'diyah dan Nanda Septiana. 2019. Ragam Media Pembelajaran, Visual, Audio Visual, Interactive Video, Power Point, E-Learning. Jakarta: Literasi Nusantara. <http://www.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/63948>.
- Syaefuddin, Mohammad. 2017. Implementasi pembelajaran tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2.2. 139-144. <https://pdfs.semanticscholar.org/f0b2/5e72dac522106af131e3c8006f2979767b9f.pdf>.
- Trianto. 2020. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Yolanda, Y. (2018). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *PAKAR Pendidikan*, 16(2), 29–39. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43>