

# Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Geosfer di SMA Dian Andalas

Reza Audina<sup>1</sup>, Lailatur Rahmi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Padang

e-mail: [rezaaudina2001@gmail.com](mailto:rezaaudina2001@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Pemahaman penerapan pendekatan pembelajaran *Discovery Learning* yang didukung video animasi pada kelas X SMA Dian Andalas 2) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh hasil belajar siswa kelas X SMA Dian Andalas dengan strategi pembelajaran *Discovery Learning* dengan video animasi. Penelitian ini menguji perbedaan skor pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan pendekatan penelitian quasi eksperimen design yaitu nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah kelas X E1 untuk kelas eksperimen dan kelas X E2 untuk kelas kontrol. Data dianalisis dengan menggunakan hasil uji one way ANOVA yang menghasilkan  $F_{hitung}$  sebesar 14.090 dan  $F_{tabel}$  sebesar 4,38. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas X SMA Dian Andalas Padang memanfaatkan paradigma *Discovery Learning* yang dilengkapi dengan film animasi, karena  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  sehingga menyebabkan penolakan  $H_0$ .

**Kata kunci:** *Discovery Learning, Video Animasi, Hasil Belajar*

## Abstract

This research aims to: 1) Understand the application of the *Discovery Learning* learning approach supported by animated videos in class X SMA Dian Andalas 2) To find out how the learning outcomes of class This research tested the differences in pretest and posttest scores between the experimental class and the control class using a quasi-experimental design research approach, namely nonequivalent control group design. The research population was class X E1 for the experimental class and class X E2 for the control class. The data were analyzed using the results of the one way ANOVA test which produced an  $F_{count}$  of 14,090 and an  $F_{table}$  of 4.38. This shows that class

**Keywords:** *Discovery Learning, animated videos, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan atau pendidikan pada umumnya adalah melahirkan peserta didik yang aktif mengembangkan potensinya guna memenuhi tuntutan masyarakat dan dirinya sendiri (Isam et al., 2014). Pendidikan sendiri yaitu adanya situasi belajar ilmu pengetahuan yang dilakukan sepanjang hayat dan bisa dilakukan dimana saja yang nantinya akan memberikan suatu pengaruh positif pada perkembangan dan pengetahuan setiap individu. Hal ini menyiratkan bahwa pendidikan membimbing seluruh kekuatan yang melekat pada diri anak, sehingga mereka dapat mencapai tingkat keamanan dan kebahagiaan tertinggi sebagai individu dan anggota masyarakat. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai "usaha yang terfokus dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar yang membantu Siswa

secara aktif mengembangkan kapasitas moralitas, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, dan kekuatan agama dan spiritual.." (Pristiwanti dkk., 2022).

Pemerintah Indonesia baru-baru ini meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia melalui berbagai pendekatan. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan pendidikan Indonesia dan mempersiapkannya bersaing dalam masyarakat yang semakin kompleks ini. Di Indonesia, inisiatif pendidikan tidak hanya dipimpin oleh pemerintah, namun juga oleh sektor swasta, lembaga pendidikan, dan, tentu saja, partisipasi masyarakat.

Namun, akan selalu ada sejumlah masalah dalam sekolah, Permasalahan mikro dan makro merupakan dua persoalan yang menurut Fajri dihadapi dunia pendidikan. permasalahan yang paling mendasar dalam pendidikan yaitu pelaksanaan belajar mengajar itu sendiri. Yang mana disanalah semuanya akan berjalan atau berproses. Survey awal yang peneliti lakukan di SMA Dian Andalas mendapatkan bahwa mereka belum menggunakan model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa karena mereka masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional. Tidak hanya itu media pembelajaran pun kurang lengkap serta sarana prasarana pun kurang memadai sehingga proses belajar mengajar pun kurang maksimal.

**Tabel 1. Data nilai Ulangan Harian 1 semester ganjil peserta didik kelas X SMA Dian Andalas**

| No            | Nama kelas | KKM | Ketuntasan           |                |                            |                | Jumlah peserta didik |
|---------------|------------|-----|----------------------|----------------|----------------------------|----------------|----------------------|
|               |            |     | Peserta didik tuntas |                | Peserta didik belum tuntas |                |                      |
|               |            |     | Jumlah peserta didik | Persentase (%) | Jumlah peserta didik       | Persentase (%) |                      |
| 1.            | X E1       | 78  | 1                    | 9              | 10                         | 90             | 11                   |
| 2.            | X E2       | 78  | 2                    | 20             | 8                          | 80             | 10                   |
| <b>Jumlah</b> |            |     | <b>3</b>             | <b>14</b>      | <b>18</b>                  | <b>86</b>      | <b>21</b>            |

Dapat kita lihat bahwasanya dari data diatas yang merupakan hasil belajar siswa kelas X masih banyak terdapat siswa yang tidak mencapai standar ketuntasan dari pada siswa yang mencapai standar ketuntasan. Yang mana 86 % siswa yang tidak tuntas atau sebanyak 18 orang dan peserta yang tuntas yaitu 14 % atau sebanyak 3 orang.

Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran agar siswa tetap tertarik. Paradigma pembelajaran penemuan merupakan salah satu pendekatan yang dapat dilakukan. *Discovery learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan intuisi untuk memahami konsep, makna, dan hubungan sebelum mencapai suatu kesimpulan.

Tidak hanya menggunakan gaya belajar yang beragam, media juga harus didiversifikasi agar siswa tidak bosan saat belajar. Oleh karena itu, video animasi merupakan salah satu konten edukasi yang dapat dimanfaatkan. Video adalah gambar bergerak yang dilengkapi audio. Animasi dibuat dengan menggabungkan foto benda bergerak dengan efek tertentu agar tampak realistis dan menarik (Mashuri, 2020).

Sumber belajar tersedia, siswa berada dalam lingkungan belajar, dan pembelajaran tercipta melalui interaksi antara pengajar dan siswa. Guru mendukung pembelajaran dengan membantu siswa dalam membentuk sikap dan keyakinan, menguasai keterampilan dan rutinitas, serta memperoleh pengetahuan dan informasi.

Menurut Maryani (2016), geografi adalah cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji bumi, ruang angkasa, dan lokasi. Ini mengintegrasikan atau menghubungkan ilmu alam dan ilmu sosial untuk mempelajari Sistem Manusia-Bumi secara holistik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksplorasi kuantitatif. Nana Syaodih Sukmadinat (2010) menegaskan bahwa filosofi penelitian kuantitatif positivis menekankan pada analisis kuantitatif atau numerik terhadap fenomena objektif, pemrosesan statistik, struktur, dan eksperimen terkontrol. Sementara itu, pendekatan penelitian kuasi eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan metodis untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat adalah penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah komponen kunci dari model penelitian kuantitatif. Dalam penelitian eksperimental, Peneliti memisahkan objek atau subjek penelitian menjadi dua kelompok: kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan dan kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan. Penelitian ini diikuti oleh seluruh siswa kelas X SMA Dian Andalas Padang. Menurut Sugiyono (2016), sampel berfungsi sebagai representasi dari besarnya populasi dan susunannya. Siswa kelas X E1 dan kelas X E2 dijadikan sebagai sampel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis data, model pembelajaran Discovery Learning yang didukung film animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Dian Andalas.

### Hasil

#### 1. Hasil data *pre-test* siswa

Sebelumnya peneliti mengadakan sebuah *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Yang mana diadakan di kelas X E1 yang mana merupakan kelas eksperimen dan kelas X E2 yang mana merupakan kelas kontrol.

**Tabel 2. Data Hasil Pre-Test kelas X E1 dan Kelas X E2**

| Kelas | Rata-rata | Nilai tertinggi | Nilai terendah |
|-------|-----------|-----------------|----------------|
| X E1  | 32,5      | 48              | 26             |
| X E2  | 34,8      | 60              | 22             |

Dari data diatas dapat kita simpulkan bahwa rata-rata kemampuan belajar siswa yang belum diberikan tindakan pada kelas X E1 yaitu 32,5 yang mana untuk nilai tertingginya 48 dan nilai terendahnya 26. Sedangkan pada kelas X E2 rata-rata kemampuan belajar siswa 34,8 dengan nilai tertingginya 60 dan nilai terendahnya 22.

#### 2. Hasil data *post-test* siswa

Selanjutnya peneliti mengadakan *pre-test* yang mana untuk mengetahui hasil kemampuan belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Yang mana pada kelas X E1 yang merupakan kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran *discovery learning* berbantu video animasi. Dan di kelas X E2 yang merupakan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional.

**Tabel 3. Data Hasil Post-Test Kelas X E1 dan Kelas X E2**

| Kelas | Rata-rata | Nilai tertinggi | Nilai terendah |
|-------|-----------|-----------------|----------------|
| X E1  | 92        | 100             | 80             |
| X E2  | 71        | 92              | 50             |

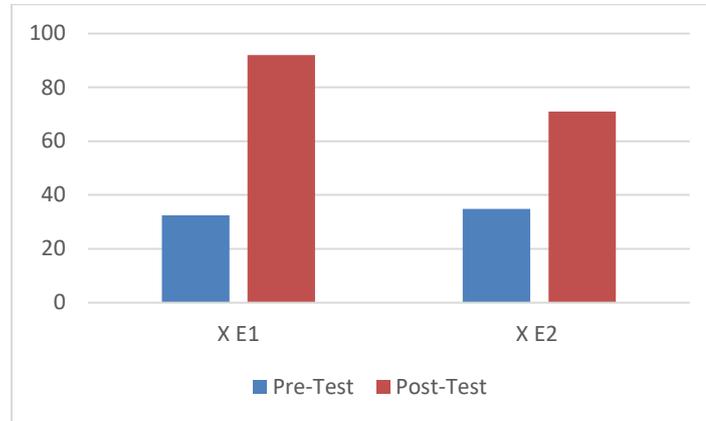
Terlihat bahwa nilai rata-rata anak yang mendapat perlakuan kelas X E1 adalah 92, dengan nilai 100 mewakili nilai tertinggi dan 80 mewakili nilai terendah. Sebaliknya, rata-rata nilai posttest kelas X E2 adalah 71, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 50.

#### 3. Data peningkatan hasil belajar peserta didik

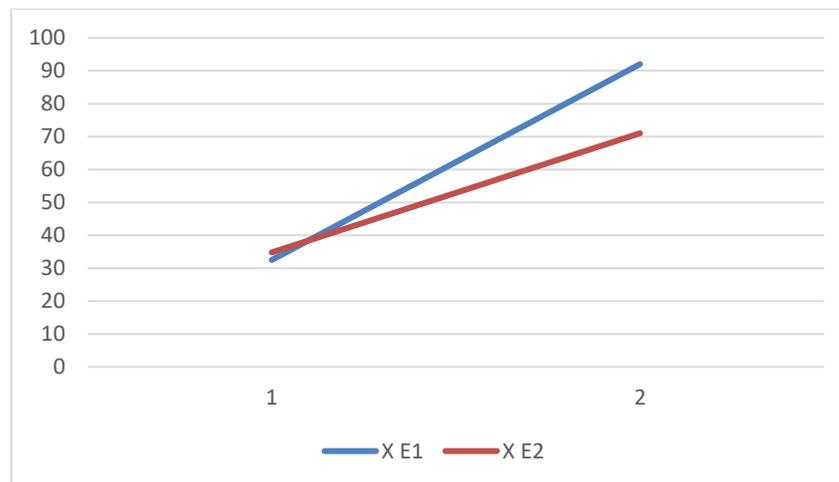
Data peningkatan hasil belajar siswa kelas X E1 kelas eksperimen dan kelas X E2 kelas kontrol disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X E1 dan Kelas X E2**

| Kelas | Rata-rata |           | Peningkatan |
|-------|-----------|-----------|-------------|
|       | Pre-test  | Post-test |             |
| X E1  | 32,5      | 92        | 59,5        |
| X E2  | 34,8      | 71        | 36,2        |



**Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**



**Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**

Berdasarkan data di atas, rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebesar 92 pada kelas eksperimen (X E1) dan sebesar 71 pada kelas kontrol (X E2).

4. Uji anova satu arah (one away anova)

Dalam penelitian ini dilakukan uji ANOVA satu arah dengan menggunakan SPSS 29.0 untuk menguji pengaruh atau pengaruh suatu faktor yang terdiri dari beberapa tingkat berhingga terhadap variabel terikat. Berikut temuan perhitungan tersebut.

**ANOVA**

| Hasil_Belajar  | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig. |
|----------------|----------------|----|-------------|--------|------|
| Between Groups | 2358.249       | 1  | 2358.249    | 14.090 | .001 |
| Within Groups  | 3180.036       | 19 | 167.370     |        |      |
| Total          | 5538.286       | 20 |             |        |      |

Diperoleh F (tabel) sebesar 4,38 dan F<sub>hitung</sub> sebesar 14,090. Karena bagaimana paradigma pembelajaran Discovery Learning dengan penggunaan film animasi mempengaruhi tujuan pembelajaran di kelas sehingga H<sub>0</sub> di tolak.

## Pembahasan

Peneliti kemudian membuat perspektif dan penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis PAK-21 dengan menggunakan analisis data sebagai acuan dan pedoman selain informasi yang diperoleh melalui data yang diperoleh baik primer maupun sekunder. Jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran standar atau konvensional pada siswa kelas X SMA Dian Andalas, salah satu model pembelajaran Discovery Learning menunjukkan perbedaan hasil belajar yang cukup besar.

Kelas X E1 dan kelas X E2 merupakan dua kelas X di SMA Dian Andalas Padang. Hal ini sesuai dengan kelas X E2 untuk kelas kontrol dan kelas X E1 untuk kelas eksperimen. Sedangkan kelas eksperimen atau kelas X E1 menggunakan model pembelajaran Discovery Learning, sedangkan kelas kontrol atau kelas X E2 menggunakan model pembelajaran standar. 3 periode 45 menit untuk pembelajaran.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pertama guru akan memberikan *pre-test* terlebih dahulu. Dilanjutkan dengan arahan yang diberikan guru terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan. Lalu guru akan memberikan rangsangan yang berupa sebuah video animasi yang mana meminta siswa untuk mengumpulkan informasi yang ada pada video tersebut, sehingga siswa diminta untuk berfikir kritis dan juga dapat merangsang fokus siswa. Lalu siswa diminta untuk menganalisis terkait informasi yang sudah didapat dan saling bertukar informasi dengan teman yang lain nya lalu dilanjutkan dengan presentasi untuk menyampaikan informasi yang sudah di dapat dan saling bertukar pendapat dengan siswa lain nya. Lalu guru akan menyimpulkan terkait materi tersebut. Dan dilanjutkan dengan *post-test* yang diberikan. Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* siswa diminta untuk berfikir kritis dan juga menimbulkan daya saing untuk mendapatkan informasi terlebih dahulu, sehingga suasana pembelajaran akan terasa menyenangkan dan juga tidak akan terasa membosankan.

Pada kelas kontrol sendiri menggunakan model pembelajaran konvensional. Yang mana Para guru menggunakan paradigma ini, yang berfokus pada format tanya jawab, pekerjaan rumah, dan tugas, sehingga memberikan sedikit ruang bagi otonomi siswa dan jarang memberikan peluang untuk penyampaian pesan secara aktif, dibandingkan pasif terutama dalam konteks pendidikan digital saat ini. Pada kelas kontrol juga diberikan *pre-test* terlebih dahulu. Dan model pembelajaran konvensional cenderung dengan guru yang menjelaskan pembelajaran dan siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa sedikit bosan. Siswa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa tidak mengerjakan tugasnya dengan serius dan sering meniru teman sekelasnya. Siswa hanya aktif mencatat sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi hafalan sehingga sulit dipahami siswa sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

## SIMPULAN

Pencarian dan penguraian informasi mengungkapkan bahwa penggunaan film animasi yang dipadukan dengan paradigma Discovery Learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Dari hasil perhitungan anova satu jalur (one way anova) yang memperoleh signifikasnsi hasil uji p 0,001 sedangkan taraf signifikansi 0,05. Jika dibandingkan signifikansi hasil uji (sig) < taraf signifikansi (0,001 < 0,05), maka H<sub>0</sub> ditolak.

## DAFTAR PUSTAKA

Isam, H., Zain, M. I. M., Mutalib, M. A., & Haron, R. (2014). Semantic Prosody of [pendidikan/education] from Khaled Nordin's Perspective: An Analysis of Speech

- Texts based on Corpus Linguistic Methodology. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 118, 172–179. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.023>
- Maryani, E. (2016). Pendidikan Geografi Sebagai Perekat Kebhinekaan Untuk Menuju Kesatuan Bangsa Indonesia.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. 8(5).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. 4.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.