

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA SMP

Ariel Monica

Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang

e-mail: [arielmonica123@gmail.com](mailto:arielmonica123@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar IPA kelas XI SMP dengan penerapan model *discovery learning* dengan bantuan video animasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (CAR). Subjek penelitian ini sebanyak satu kelas, terdiri dari 28 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk pilihan berganda. Pembelajaran dilakukan dengan memberikan *post-test* I dan *post-test* II pada setiap akhir siklus. Data hasil belajar dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif yaitu dengan mencari rata-rata nilai peserta didik dan ketuntasan belajar. Data siklus I menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar mencapai 82.1 ketuntasan belajar mencapai 71.4% dengan kriteria cukup. Pada siklus II menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar mencapai 86.6 dan ketuntasan belajar 85.7% dengan kriteria tinggi. Maka, penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMP. Adanya penerapan model *discovery learning* yaitu peserta didik berperan aktif memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, pengalaman langsung saat belajar, keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran berpusat pada peserta didik.

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

### Abstract

This study aims to observe the improvement in science learning outcomes of Grade XI junior high school students through the implementation of the discovery learning model assisted by animated videos. This type of research is classroom action research (CAR). The subjects of this study were one class consisting of 28 students. The instrument used in this research was a multiple-choice test. Learning was conducted by administering Post-Test I and Post-Test II at the end of each cycle. The learning outcome data were analyzed using a quantitative descriptive technique by calculating the students' average scores and learning mastery. The data from Cycle I showed that the average learning outcome score reached 82.1 with a learning mastery rate of 71.4%, categorized as moderate. In Cycle II, the average score increased to 86.6 with a learning mastery rate of 85.7%, categorized as high. Therefore, the implementation of the discovery learning model can improve the learning outcomes of Grade XI junior high school students. Through the application of the discovery learning model, students actively engage in solving various problems, gain direct learning experiences, and participate actively in the learning process, making the learning more student-centered.

**Keywords:**

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu pokok yang penting untuk mengembangkan sumber daya Pendidikan menjadi salah satu pendorong keberhasilan masa depan peserta didik, maka mereka harus memiliki potensi dan keterampilan agar mampu terhadap perkembangan zaman. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di jenjang SMP kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang monoton merupakan salah satu penyebabnya, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami konsep dalam pembelajaran IPA.

Dalam hal ini proses pembelajaran merupakan bagian penting dari pendidikan dimana guru dan peserta didik melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi awal didapatkan hasil belajar peserta didik berada di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu di SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Hal ini dilihat dari penilaian harian dan sumatif yang rendah. Selain itu peserta didik dinilai kurang terlibat dalam proses pembelajaran, rendahnya motivasi belajar, serta kurang optimalnya penerapan model pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Kondisi ini menuntut adanya evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran untuk memastikan tercapainya tujuan pendidikan secara lebih efektif dan merata.

Model pembelajaran menurut Trianto (2007) menyatakan bahwa suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai sebuah pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Model *discovery learning* mengedepankan pendekatan yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam menemukan konsep melalui proses eksplorasi dan penyelidikan. Hal ini sejalan dengan sebuah penelitian dimana adanya peningkatan nilai rata-rata *post-test* peserta didik, dengan N-gain sebesar 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang dengan penerapan model *discovery learning* berbantuan video animasi (Putri et al 2022).

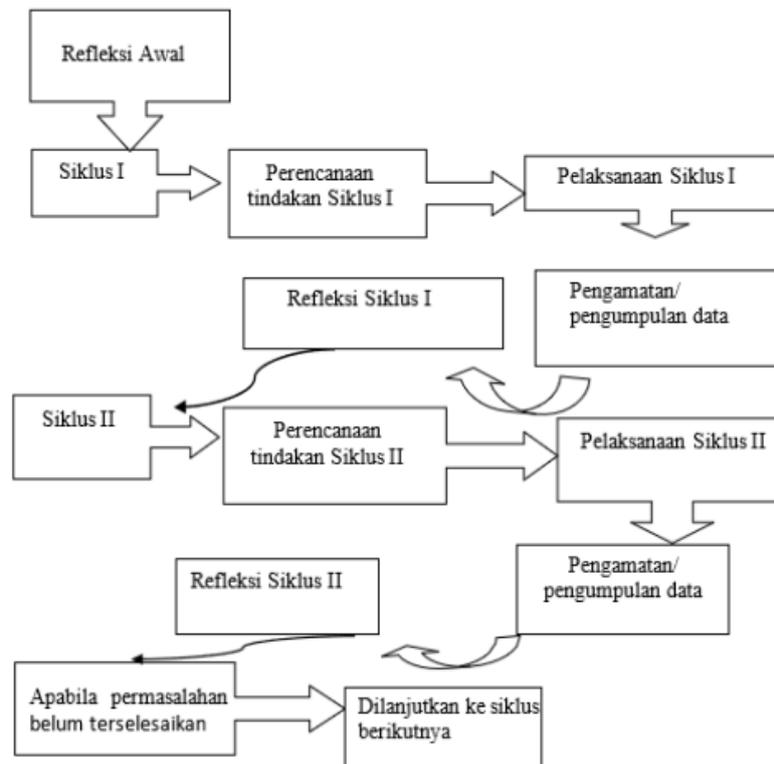
Menurut Nurfadhillah et al., (2021); Tafonao (2018), media pembelajaran adalah sarana dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk membantu merangsang perhatian, pikiran, perasaan serta keterampilan peserta didik, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif

Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi dalam proses pengajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperjelas penginformasian pesan dan materi kepada peserta didik (Yudi, 2022). Menurut Nurrita (2018), hubungan baik antara guru dengan peserta didik akan terjalin dan proses pembelajaran efektif dan efisien jika menggunakan media pembelajaran. Adanya kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, media pembelajaran pada saat sekarang bisa diakses oleh peserta didik secara mudah melalui media pembelajaran elektronik (Pimada & Amrulloh, 2020). Salah satunya dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA menunjukkan hasil yang positif. Hal ini sesuai dengan Alwardah et al., (2020) menemukan adanya peningkatan nilai rata-rata *post-test* dengan penerapan model *discovery learning* dengan bantuan video animasi.

Melihat uraian latar belakang yang telah dijelaskan, diperlukan adanya suatu inovasi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model yang sesuai dengan masalah yang ada di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu judul penelitian tindakan kelas yang diangkat yaitu "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA SMP".

## **METODE**

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan melalui proses reflektif dan partisipatif, bersifat berkelanjutan dan kolaboratif, unruk meningkatkan sistem, metode, kinerja, proses, dan situasi pembelajaran, materi, dan kompetensi. (Arikunto, 2009). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Dimana pada pada setiap siklus terdiri dari langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan refleksi.



**Gambar 1. Spiral Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Nurdin, 2016)**

Objek Penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik, dengan subjeknya adalah laki-laki 14 orang dan perempuan 14 orang dengan jumlah 28 peserta didik, di kelas IX SMP Pembangunan Laboratorium UNP, yang, penelitian dilakukan pada Februari-Maret 2025. Teknik yang digunakan yaitu teknik tes dan non-tes. Instrumen pengumpulan data yakni instrumen post-test dan observasi. *Post-test* digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan observasi untuk mengobservasi aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran. Pada setiap akhir siklus dilakukan *post-test* I dan *post-test* II. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data hasil peserta didik dianalisis menggunakan analisis persentase berikut ini

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{rata - rata klasikal}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

**Tabel 1. Kategori Tingkat Penguasaan**

Tingkat Penguasaan	Kategori
86%-100%	Sangat Tinggi
76%-85%	Tinggi
60%-75%	Cukup
55%-59%	Rendah
≤54%	Sangat Rendah

Sumber: (Agung, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa capaian belajar peserta didik yang diukur melalui *post-test* di akhir setiap siklus menghasilkan rata-rata sebesar 82,1. Jika nilai ini diubah ke dalam kategori hasil belajar IPA, angka tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Terdapat 20 peserta didik, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 71,4%, yang mendapatkan nilai setara atau melebihi KKM dari total 28 peserta didik. Sementara itu, 8 peserta didik atau 28,6% masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan demikian, hasil belajar IPA pada siklus I belum

memenuhi standar keberhasilan penelitian tindakan kelas, di mana setidaknya 80% peserta didik harus mencapai persentase kelulusan yang diharapkan pada akhir siklus. Oleh sebab itu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik harus dilakukan penelitian dilanjutkan yaitu pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Penyempurnaan dilakukan pada tahap perencanaan, dari hasil refleksi siklus I, dimana penyusunan modul ajar dengan mengoptimalkan alokasi waktu, penggunaan video pembelajaran serta kegiatan pengolahan data dan presentasi oleh peserta didik. Pada tahap pelaksanaan dilakukan proses pembelajaran dengan modul ajar yang sudah disesuaikan dengan hasil refleksi dengan menerapkan model *discovery learning*.

Pada siklus II, didapatkan hasil belajar IPA dengan rata-rata hasil belajar adalah 86.6. Terdapat 24 peserta didik (85.7%) yang memperoleh nilai sama dan di atas KKM, dari 28 peserta didik dengan kriteria tinggi. Sedangkan 14.3% lainnya yaitu 4 peserta didik masih mendapatkan nilai yang rendah dari KKM. Dengan demikian, pada siklus II didapatkan hasil belajar IPA memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas, dikarenakan rata-rata pencapaian hasil belajar peserta didik tergolong tinggi dan tingkat ketuntasan klasikal telah melebihi 80% dari total jumlah peserta didik pada akhir siklus II. Berdasarkan hasil data selama dua siklus, didapatkan bahwa hampir sebagian besar peserta didik sudah mampu mengikuti pembelajaran dengan model *discovery learning*. Oleh sebab itu keberhasilan PTK ada pada siklus II. Peningkatan persentase ketuntasan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Peserta Didik	28	28
2	Jumlah Nilai	2298	2425
3	Nilai Rata-Rata	82,1	86.6
4	Jumlah Peserta Didik Tuntas	20	24
5	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	8	4
6	Persentase Ketuntasan	71.4%	85.7%
7	Persentase Tidak Tuntas	28.6%	14.3%

Peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 4.51 dari siklus I ke siklus II, dan 14.3% ketuntasan klasikal. Adanya peningkatan hasil belajar kelas XI pada materi IPA menunjukkan bahwa pengimplementasian model *discovery learning* menunjukkan peserta didik dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain itu, partisipasi aktif peserta didik juga mengalami peningkatan berkat penggunaan video animasi yang relevan dan menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa penerapan *discovery learning* dengan bantuan video animasi di kelas XI mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Model *Discovery learning* dapat menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menemukan sendiri konsep-konsep atau prinsip-prinsip melalui kegiatan eksplorasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Dalam model ini, guru tidak menyampaikan materi secara langsung, melainkan memberikan stimulus berupa permasalahan, pertanyaan terbuka, atau kegiatan eksploratif yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mandiri. Rahayu et al., (2019) dan Ula et al., (2019) juga berpendapat bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan model *discovery learning* berfokus pada peserta didik, sehingga mampu mendorong peningkatan aktivitas dan pencapaian hasil belajar mereka (Kusumayuni et al., 2023; Artawan et al., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Alwardah et al (2020); Hizbi et al., (2021), yang menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPA peserta didik dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan video animasi. Video animasi juga dapat menarik minat peserta didik karena peserta didik dapat melihat secara visual hal yang terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik tertarik dalam menonton video animasi tersebut. Hal ini didukung oleh Sari et al., (2023); Kusumawardani et al (2022); Aini et al (2021) yang menyatakan penggunaan media video dalam pembelajaran secara signifikan dapat

meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Pratiwi et al., (2024) juga menyatakan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dan kompetensi pengetahuan peserta didik dengan penggunaan media video animasi berbasis *discovery learning*.

## SIMPULAN

Penerapan **model *discovery learning* berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP.** Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh diharapkan model *discovery learning* dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pada jenjang kelas dan materi pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2010). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 417–426. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Alwardah, N., Wahyuni, R., & Zubir, M. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inpafi*, 8(2), 50–57.
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Artawan, P. G. O., Kusmaryatni, N., & Sudana, D. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 452. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29456>
- Hizbi, A., Suarjana, I., & Sudarmawan, G. A. (2021). *Model Discovery Learning Berbatuan Power Point Meningkatkan Hasil Belajar Tematik ( Muatan Pelajaran IPA )*. 4, 393–402.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Kusumayuni, P. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Model Discovery Learning Berbasis STEAM: Dampaknya Terhadap Hasil Belajar IPA dan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 186–195. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59771>
- Nurdin, H. S. (2016). Guru Profesional dan Penelitian Tindakan Kelas. *El-Rusyd*, 1(1). <https://ejournal.stitahlussunnah.ac.id/index.php/el-rusyd/article/view/35>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pimada, L. H., & Amrulloh, M. A. (2020). Penerapan Media Elektronik Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 120–128. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v1i2.819>
- Pratiwi, D. A. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Video Animasi berbasis Discovery Learning Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.74303>
- Putri, A. K., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. A. (2022). Penerapan Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan .... *Jurnal Education ...*, 10(3), 571–577. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4277%0Ahttp://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/4277/2666>
- Rahayu, I. P., Christian Relmasira, S., & Asri Hardini, A. T. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education*

*Action Research*, 3(3), 193. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17369>

- Sari, W. K., Rahayu, H. M., & Sunandar, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Pada Materi Virus Di Sman 01 Kubu Kalimantan Barat. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 14(2), 166. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v14i2.7996>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Trianto. (2007). *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.
- Ula, M., Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). Efektivitas pembelajaran discovery learning dengan media komik pada pembelajaran garis dan sudut di Smp Negeri 7 Surabaya (effectiveness of discovery learning with comic media on line and corner learning in SMP Negeri 7 Surabaya). *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 17–28. <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jmpm/article/view/1292%0Ahttp://journal.unipdu.ac.id/index.php/jmpm/article/download/1292/897>
- Yudi, H. (2022). *Pentingnya Penggunaan Media dalam Pembelajaran PAK*. 7, 173–179.