

## ***Discovery Learning* Berbantuan Animasi: Solusi Kreatif Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar**

**Cicih Purwanti<sup>1)\*</sup>, Wagiran<sup>2)</sup>, Caridah<sup>3)</sup>, Tri  
Joko Raharjo<sup>4)</sup>**

<sup>1,2,3,4)</sup> Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana

Universitas Negeri Semarang

\*Corresponding Email: [cicihpurwanti17@students.unnes.ac.id](mailto:cicihpurwanti17@students.unnes.ac.id)

---

**Ringkasan** - Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat serta hasil belajar siswa kelas III SD pada materi fakta dan fiksi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang monoton dan minimnya penggunaan media inovatif. Tujuan penelitian ini adalah menguji efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan animasi fakta dan fiksi di SDN Bojong Rawalumbu XI Kota Bekasi. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experiment non-equivalent control group*, penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, jumlah sampel sebanyak 100 siswa dan sampel 32 siswa eksperimen dan 32 siswa kelas kontrol, instrumen penelitian berupa pretes dan postest. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan realibilitas data, seta uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model tersebut memberikan pengaruh positif yang signifikan. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai skor 0,6 (kategori sedang), jauh lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 0,25 (kategori rendah). Secara keseluruhan, model ini terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme dan capaian akademik siswa. Sebagai tindak lanjut, guru disarankan untuk terus mengembangkan konten animasi yang interaktif serta memberikan pendampingan intensif melalui *scaffolding* pada setiap tahapan *Discovery Learning*. Selain itu, pihak sekolah diharapkan memfasilitasi pelatihan berkelanjutan agar model pembelajaran ini dapat diintegrasikan secara luas, guna membangun ekosistem pendidikan yang lebih kreatif dan partisipatif.

**Kata Kunci:** *Discovery Learning* ; Media Animasi; Hasil Belajar; Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar

---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi krusial bagi pengembangan literasi dan kemampuan kognitif anak, Realitas di lapangan sering kali menunjukkan kesenjangan yang cukup lebar antara harapan kurikulum dengan kondisi nyata di ruang kelas. Fenomena rendahnya keterlibatan siswa dalam

kegiatan membaca dan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi isu yang menarik untuk dikaji secara mendalam. Berdasarkan pengamatan, banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan perilaku kurang antusias, seperti lebih memilih berinteraksi dengan teman daripada fokus pada teks bacaan, atau sekadar membolak-balik buku tanpa memahami isinya. Menurut Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016), kondisi tersebut bukan sekadar masalah perilaku sesaat, melainkan indikasi adanya ketidaksesuaian antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan kognitif, afektif, dan motivasional siswa. Permasalahan ini bersifat multidimensi, mencakup aspek perilaku, pedagogi, hingga desain media pembelajaran, yang menuntut adanya kajian komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran, pengaruh media animasi, serta korelasi antara minat belajar dengan pencapaian hasil akademik.

Selain urgensi praktis, terdapat kesenjangan empiris yang signifikan terkait kombinasi model pembelajaran dengan media animasi yang dirancang khusus untuk membedakan konsep fakta dan fiksi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Model *Discovery Learning* menawarkan pendekatan yang mendorong siswa untuk aktif menemukan konsep dan makna melalui eksplorasi mandiri, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan kognitif secara mendalam. Ketika model ini dipadukan dengan media animasi yang mampu memvisualisasikan perbedaan antara fakta dan fiksi, pendekatan tersebut diharapkan mampu memecah kebosanan akibat teks yang monoton sekaligus merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini hadir untuk menguji secara empiris klaim bahwa metode yang tepat akan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya dalam konteks konkret di SDN Bojong Rawalumbu XI. Studi ini bukan sekadar uji coba pedagogis, melainkan upaya untuk menyediakan bukti terapan mengenai bagaimana metode dan media tertentu dapat memengaruhi minat dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kondisi ideal yang diharapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa memiliki kemampuan literasi kritis yang mumpuni, di mana mereka mampu membedakan informasi berbasis fakta yang objektif dengan teks fiksi yang bersifat imajinatif secara akurat. Selain itu, siswa diharapkan memiliki minat

belajar yang tinggi, aktif dalam diskusi, serta mampu menuangkan gagasan mereka ke dalam bentuk tulisan yang sistematis. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa dapat melampaui standar ketuntasan yang ditetapkan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa di SDN Bojong Rawalumbu XI masih mengalami kesulitan signifikan dalam membedakan fakta dan fiksi, terutama saat berhadapan dengan teks berita. Mereka cenderung menelan informasi mentah-mentah tanpa melakukan verifikasi, ditambah dengan rendahnya minat belajar akibat metode ceramah konvensional yang membuat mereka cepat bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif.

Penelitian ini mengisi celah literatur yang ada dengan mengintegrasikan aspek minat dan hasil belajar yang sering kali diteliti secara terpisah. Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian terdahulu, terdapat beberapa celah yang menjadi dasar urgensi penelitian ini. Pertama, penelitian M. Z. Sari et al. (2020) menyoroti dominasi keterampilan berbicara dibandingkan menulis. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menggunakan *Discovery Learning* berbantuan animasi sebagai stimulus visual yang memicu siswa untuk berpikir lebih terstruktur sebelum menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan. Kedua, penelitian Ni Made Rusniasa et al. (2021) yang terbatas pada minat baca saja, dilengkapi oleh penelitian ini dengan mengintegrasikan minat baca dengan kemampuan kognitif dan analisis kritis dalam membedakan fakta dan fiksi. Ketiga, penelitian Dani (2021) yang bersifat umum diperbarui dengan kebaruan (novelty) berupa penggunaan media animasi spesifik yang dirancang untuk memecahkan masalah literasi kritis siswa. Dengan menggabungkan aspek-aspek tersebut, penelitian ini menawarkan solusi atas rendahnya kemampuan siswa yang belum terselesaikan secara tuntas oleh metode konvensional.

Alasan lain yang memperkuat pentingnya penelitian ini adalah aspek keterukuran dan transferabilitas. Hasil penelitian ini memberikan indikator yang jelas bagi praktisi pendidikan, seperti guru, kepala sekolah, dan pembuat kurikulum, mengenai efektivitas *Discovery Learning* berbantuan animasi. Jika terbukti efektif, metode ini dapat menjadi model intervensi yang adaptif dan relatif

terjangkau untuk diimplementasikan di sekolah dasar lain dengan karakteristik serupa. Penelitian ini juga membantu mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan, sehingga rekomendasi kebijakan dan pelatihan guru dapat disusun berdasarkan bukti empiris yang kuat. Dari perspektif teori pembelajaran, kajian ini relevan karena menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui konstruktivisme, sementara animasi memfasilitasi representasi visual yang mendukung proses kognitif dan memori. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuka arah bagi pengembangan desain animasi pedagogis yang lebih sesuai dengan perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

Temuan empiris dalam penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur pendidikan, tetapi juga memberikan dasar bagi pengembangan materi ajar yang lebih efektif. Meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada tingkat dasar merupakan investasi krusial untuk meningkatkan kompetensi literasi nasional secara sistemik. Intervensi yang terbukti efektif di tingkat mikro, seperti di SDN Bojong Rawalumbu XI, memiliki potensi besar untuk diadaptasi ke skala yang lebih luas melalui program pelatihan guru dan pengembangan bahan ajar digital. Kondisi riil di kelas III SDN Bojong Rawalumbu XI, di mana 40% siswa belum memenuhi KKM, menjadi bukti nyata perlunya intervensi segera. Observasi awal menunjukkan bahwa ketidakpahaman konsep fakta dan fiksi serta rendahnya minat belajar menjadi hambatan utama yang harus diatasi melalui pembelajaran kontekstual, pendekatan saintifik, serta penggunaan media visual yang interaktif. Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model *Discovery Learning* berbantuan animasi fakta dan fiksi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III di SDN Bojong Rawalumbu XI Kota Bekasi.

## **KAJIAN TEORI**

### **Model Discovery Learning**

Model *Discovery Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam menemukan konsep, prinsip, atau prosedur melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah. Dalam model ini, guru tidak menyajikan materi dalam bentuk final, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk melakukan penemuan secara mandiri. Fokus utamanya adalah membangun pemahaman mendalam melalui pengalaman langsung, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi lebih bermakna dan tahan lama dalam ingatan (Suprpto, H. A., dkk, 2024).

Proses pembelajaran dalam *Discovery Learning* mengikuti tahapan yang sistematis. Pertama adalah pemberian rangsangan (stimulation), di mana guru menyajikan masalah atau fenomena yang memancing rasa ingin tahu siswa (Setyastanto, A. M. dkk, 2025). Kedua, identifikasi masalah (problem statement), yaitu tahap di mana siswa merumuskan pertanyaan atau hipotesis terkait masalah yang dihadapi. Ketiga, pengumpulan data (data collection), di mana siswa melakukan observasi, membaca literatur, atau melakukan eksperimen untuk mencari informasi yang relevan (Bakhtiar, A., & Widiyanto, S. 2025). Keempat, pengolahan data (data processing), yaitu tahap siswa mengolah, mengklasifikasikan, dan menganalisis informasi yang telah dikumpulkan untuk menjawab hipotesis awal. Kelima, pembuktian (verification), di mana siswa melakukan pemeriksaan cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan menghubungkannya pada hasil pengolahan data. Terakhir, penarikan kesimpulan (generalization), yaitu tahap di mana siswa merumuskan prinsip atau konsep umum yang dapat diterapkan pada situasi baru (Widiyanto, S. dkk, 2025)

Melalui tahapan-tahapan tersebut, *Discovery Learning* mampu melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa. Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi belajar bagaimana cara belajar (learning how to learn). Penggunaan model ini sangat efektif dalam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, terutama saat siswa diminta membedakan konsep fakta dan fiksi. Dengan terlibat langsung dalam proses penemuan, siswa menjadi lebih antusias, minat belajarnya meningkat, dan mereka mampu mengonstruksi pemahaman

secara mandiri. Keberhasilan model ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memberikan bimbingan yang tepat, terutama pada tahap identifikasi masalah dan pengolahan data, agar siswa tetap berada pada jalur yang benar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Juita, H. R.,dkk, 2025).

### **Teori Discovery Learning**

Teori *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penemuan. Secara filosofis, model ini berakar pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jerome Bruner, yang menekankan bahwa belajar bukanlah sekadar proses menghafal informasi, melainkan proses kognitif di mana siswa mengorganisasikan dan mengategorikan informasi untuk membentuk pemahaman baru. Dalam *Discovery Learning*, guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menyediakan situasi atau masalah yang memicu rasa ingin tahu siswa. Inti dari teori ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi, melakukan eksperimen, dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang mereka temukan sendiri. Proses penemuan ini diyakini mampu meningkatkan retensi ingatan jangka panjang karena informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung cenderung lebih bermakna dibandingkan dengan informasi yang diterima secara pasif. Selain itu, model ini sangat efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan kemandirian belajar.

Dalam praktiknya, *Discovery Learning* melibatkan serangkaian sintaks yang sistematis, mulai dari pemberian rangsangan untuk memancing pertanyaan, perumusan masalah, pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, pengolahan data, pembuktian hipotesis, hingga penarikan generalisasi. Keunggulan utama dari pendekatan ini terletak pada kemampuannya dalam mentransfer keterampilan belajar ke situasi baru, sehingga siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran, tetapi juga menguasai cara untuk belajar secara mandiri. Meskipun menuntut waktu yang lebih lama dan persiapan yang matang dari pihak pengajar, *Discovery Learning* terbukti mampu menciptakan suasana

kelas yang dinamis dan interaktif. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses penemuan, motivasi intrinsik mereka akan meningkat karena adanya kepuasan intelektual saat berhasil memecahkan masalah atau menemukan konsep baru. Secara keseluruhan, teori ini menjadi fondasi penting dalam pendidikan modern yang bertujuan untuk mencetak individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki kemampuan adaptasi dan penalaran yang tajam dalam menghadapi tantangan dunia nyata yang terus berkembang.

### **Teori Multimedia Learning**

Teori *Multimedia Learning* yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar dibandingkan dengan kata-kata saja (Mayer, R. E. (2002). Teori ini berlandaskan pada tiga asumsi kognitif utama: saluran ganda (dual-channel), kapasitas terbatas (limited capacity), dan pemrosesan aktif (active processing). Asumsi saluran ganda menyatakan bahwa manusia memiliki saluran terpisah untuk memproses informasi visual dan auditori. Kapasitas terbatas menekankan bahwa jumlah informasi yang dapat diproses dalam setiap saluran pada satu waktu sangatlah terbatas, sehingga beban kognitif harus dikelola dengan bijak. Sementara itu, pemrosesan aktif menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa terlibat dalam proses kognitif seperti memperhatikan materi yang relevan, mengorganisasikan materi ke dalam representasi mental yang koheren, dan mengintegrasikan representasi tersebut dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Dalam konteks pembelajaran, teori ini menekankan pentingnya desain instruksional yang tidak membebani memori kerja siswa. Mayer merumuskan beberapa prinsip desain multimedia, seperti prinsip koherensi (membuang materi yang tidak relevan), prinsip pensinyalan (menyoroti materi penting), dan prinsip redundansi (menghindari teks yang sama dengan narasi audio). Dengan mengintegrasikan elemen visual dan verbal secara tepat, beban kognitif ekstrinsik dapat dikurangi, sehingga kapasitas kognitif siswa dapat difokuskan sepenuhnya pada proses pembelajaran yang bermakna. Penggunaan multimedia yang efektif

bukan sekadar menambahkan gambar pada teks, melainkan menyelaraskan kedua modalitas tersebut agar saling melengkapi dalam membangun model mental yang utuh. Ketika informasi disajikan secara simultan melalui saluran visual dan auditori, otak dapat membangun koneksi yang lebih kuat antara konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, teori ini menjadi acuan krusial dalam pengembangan media pembelajaran digital, e-learning, dan materi instruksional berbasis teknologi. Dengan memahami bagaimana otak manusia memproses informasi multimedia, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efisien, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui optimalisasi kapasitas kognitif yang dimiliki setiap individu.

### **Media Animasi**

Media animasi merupakan alat bantu pembelajaran berbasis visual yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan ilusi gerak dari serangkaian gambar atau objek statis, termasuk media you tube (Widiyarto, S. 2026). Dalam konteks pendidikan, animasi bukan sekadar hiburan, melainkan media komunikasi visual yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret, dinamis, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggabungkan elemen audio dan visual, media ini mampu menarik perhatian siswa secara efektif, sehingga materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Widiyarto, S., & Saidiman, S. 2026). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki keunggulan utama dalam memvisualisasikan proses yang tidak dapat dilihat secara langsung atau sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata. Misalnya, dalam membedakan fakta dan fiksi, animasi dapat menampilkan perbandingan antara peristiwa nyata dengan narasi imajinatif melalui karakter, alur cerita, dan latar yang hidup (Widiyarto, S. 2026). Hal ini membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, sifat animasi yang fleksibel memungkinkan siswa untuk mengulang bagian-bagian tertentu yang belum dipahami, sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk

belajar sesuai dengan kecepatan kognitif mereka masing-masing (Mubasyira, M. T.dkk, 2025)

Secara pedagogis, media animasi berperan sebagai jembatan kognitif yang memfasilitasi proses *Discovery Learning*. Ketika animasi digunakan sebagai stimulus awal, siswa akan lebih mudah terangsang rasa ingin tahunya untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut. Animasi yang dirancang dengan baik mampu memicu keterlibatan emosional siswa, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat belajar dan motivasi intrinsik. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai katalisator yang mengubah suasana kelas menjadi lebih aktif dan partisipatif (Achdiat, M.,dkk, 2025). Namun, efektivitas media animasi sangat bergantung pada relevansi konten dengan tujuan pembelajaran. Animasi yang efektif harus memiliki durasi yang proporsional, alur yang logis, serta tingkat kompleksitas yang sesuai dengan perkembangan usia siswa sekolah dasar. Guru perlu memastikan bahwa media tersebut tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga menjadi instrumen yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan. Dengan integrasi yang tepat, media animasi terbukti mampu meningkatkan kualitas interaksi di kelas, memperjelas pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Non-equivalent Control Group Design* untuk menguji efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan animasi fakta dan fiksi terhadap minat dan hasil belajar siswa. Pemilihan desain ini didasarkan pada kondisi nyata di sekolah dasar, di mana peneliti tidak melakukan penugasan acak (random assignment) terhadap subjek, melainkan memanfaatkan kelas yang sudah terbentuk sebelumnya. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dengan media animasi, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Untuk memastikan validitas perbandingan, kedua kelompok menjalani prosedur *pre-test* guna

mengukur kondisi awal minat dan hasil belajar sebelum intervensi diberikan. Setelah rangkaian perlakuan selesai, dilakukan *post-test* pada kedua kelompok untuk mengukur perubahan capaian belajar yang terjadi.

Secara teknis, desain ini melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menerima perlakuan *Discovery Learning* berbantuan animasi dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional, dengan pengukuran *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kedua kelompok tersebut. Prosedur penelitian dijalankan melalui lima tahapan sistematis. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup penentuan subjek penelitian di kelas III sekolah dasar, penyusunan perangkat pembelajaran, serta pengembangan instrumen penelitian yang valid. Tahap kedua adalah pra-intervensi, yaitu pemberian tes awal untuk memetakan kondisi awal minat dan hasil belajar siswa. Tahap ketiga merupakan tahap intervensi, di mana kelas eksperimen menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan animasi, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Tahap keempat adalah pasca-intervensi, yaitu pemberian tes akhir kepada kedua kelompok untuk melihat dampak dari metode yang telah diterapkan. Jika ditemukan perbedaan yang signifikan, analisis akan dilanjutkan dengan uji-t untuk membedah perbedaan keterampilan berpikir kritis antar kelompok secara lebih mendalam dan spesifik. Selain aspek metodologis, penelitian ini juga memperhatikan kondisi riil siswa di lapangan.

Berdasarkan catatan awal, terdapat identifikasi data siswa yang memerlukan penanganan khusus. Peneliti telah menyusun tabel data siswa yang mencakup nama, jenis kelamin, kategori, serta keterangan mengenai hambatan belajar yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design* untuk mengukur efektivitas model pembelajaran. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen yang mencakup ranah kognitif sesuai dengan indikator hasil belajar yang telah ditetapkan, yakni kemampuan pemahaman konsep, analisis, dan evaluasi materi. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitasnya melalui validasi isi oleh ahli serta uji coba empiris untuk memastikan

butir soal layak digunakan, sementara uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk menjamin konsistensi hasil pengukuran. Prosedur treatment dilaksanakan dalam beberapa tahapan sistematis pada kelas eksperimen dengan menerapkan sintaks *Discovery Learning* yang meliputi pemberian rangsangan (stimulation), identifikasi masalah (problem statement), pengumpulan data (data collection), pengolahan data (data processing), pembuktian (verification), dan penarikan kesimpulan (generalization). Durasi perlakuan diberikan selama enam kali pertemuan, di mana setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit untuk memastikan seluruh tahapan sintaks dapat terlaksana secara optimal. Selama proses tersebut, kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional tanpa intervensi model yang sama.

Data hasil belajar yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan independent *sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Seluruh prosedur ini dilakukan untuk menjaga objektivitas dan akurasi data dalam menjawab rumusan masalah penelitian, sehingga hasil eksperimen dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dalam menguji pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menyajikan data hasil penelitian, sangat penting untuk melakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas terhadap data *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol berdistribusi normal, yang merupakan asumsi dasar dalam penggunaan statistik parametrik.

Tabel 1. Deskriptif

| Descriptive Statistics |           |           |           |           |           |           |                |           |           |
|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------|-----------|-----------|
|                        | N         | Range     | Minimum   | Maximum   | Sum       | Mean      | Std. Deviation | Variance  |           |
|                        | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Std. Error     | Statistic | Statistic |
| Nilai                  | 64        | 50.00     | 50.00     | 100.00    | 4812.00   | 75.1875   | 1.73203        | 13.85626  | 191.996   |
| Kelompok               | 64        | 1.00      | 1.00      | 2.00      | 96.00     | 1.5000    | .06299         | .50395    | .254      |
| Valid N (listwise)     | 64        |           |           |           |           |           |                |           |           |

Tabel “Descriptive Statistics” merangkum dua variabel: Nilai dan Kelompok, masing-masing dengan jumlah kasus (N) 64. Untuk variabel Nilai, rentang sebesar 50 menunjukkan selisih antara skor minimum 50 dan maksimum 100. Total penjumlahan skor mencapai 4.812, sehingga mean atau rata-rata sebesar 75,1875. Nilai standard error mean 1,73203 menandakan ketelitian estimasi rata-rata; semakin kecil nilainya, semakin presisi estimasi tersebut. Simpangan baku 13,85626 menggambarkan sebaran skor siswa di sekitar rata-rata, sedangkan varians 191,996 adalah kuadrat dari simpangan baku dan memperkuat indikasi keragaman yang cukup besar dalam Nilai.

Untuk variabel Kelompok, yang tampaknya berskala kategorik dikodekan sebagai 1 dan 2, rentang sebesar 1 dengan minimum 1 dan maksimum 2 menegaskan adanya dua kategori. Jumlah nilai Kelompok 96, sehingga mean 1,5000 tepat di tengah antara 1 dan 2. Standard error mean 0,06299 sangat kecil, menunjukkan estimasi rata-rata kategori yang stabil pada sampel ini. Simpangan baku 0,50395 dan varians 0,254 merefleksikan penyebaran yang wajar untuk dua kategori yang kurang lebih seimbang.

Baris “Valid N (listwise) = 64” menandakan tidak ada data hilang untuk kedua variabel secara bersamaan. Secara keseluruhan, data memperlihatkan skor Nilai rata-rata tinggi dengan variasi moderat, serta pembagian Kelompok yang seimbang antara kategori 1 dan 2.

Tabel 2 Data normalitas postes

| KolmogorovSmirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|--------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| Statistic                      | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |

|                            |      |    |       |      |    |      |
|----------------------------|------|----|-------|------|----|------|
| <i>Pretest eksperimen</i>  | .140 | 32 | .201* | .957 | 32 | .344 |
| <i>Posttest eksperimen</i> | .140 | 32 | .200* | .959 | 32 | .378 |

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) pada *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* sebesar 0,201 dan *post-test* sebesar 0,200, yang keduanya berada di atas ambang batas 0,05. Begitu pula dengan hasil uji *Shapiro-Wilk* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,344 untuk *pre-test* dan 0,378 untuk *post-test*, yang juga jauh melampaui 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam statistik, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil belajar siswa kelas eksperimen di SDN Bojong Rawalumbu XI telah memenuhi asumsi normalitas yang disyaratkan untuk melanjutkan ke tahap analisis statistik parametrik berikutnya. Hasil ini memberikan landasan yang kuat bahwa data yang diperoleh bersifat representatif dan layak untuk diolah lebih lanjut guna menguji pengaruh model Discovery Learning berbantuan animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara akurat dan valid.

Tabel 3 Normalitas data pretest

|                         | <i>KolmogorovSmirnov<sup>a</sup></i> |    |       | <i>Shapiro-Wilk</i> |    |      |
|-------------------------|--------------------------------------|----|-------|---------------------|----|------|
|                         | Statistic                            | df | Sig.  | Statistic           | df | Sig. |
| <i>Pretest Kontrol</i>  | .140                                 | 32 | .201* | .943                | 32 | .176 |
| <i>Posttest Kontrol</i> | .132                                 | 32 | .200* | .937                | 32 | .140 |

Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, sehingga data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas. Hal ini membuktikan bahwa data hasil belajar pada kelas kontrol memiliki sebaran yang normal dan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan statistik parametrik. Dengan terpenuhinya syarat normalitas ini,

perbandingan hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen dapat dilakukan secara valid dan objektif.

Tabel 4. Uji Homogenitas Pretest

|         |                                      | Levene    |     |        | Sig. |
|---------|--------------------------------------|-----------|-----|--------|------|
|         |                                      | Statistic | df1 | df2    |      |
| Pretest | Based on Mean                        | .007      | 1   | 49     | .912 |
|         | Based on Median                      | .020      | 1   | 49     | .765 |
|         | Based on Median and with adjusted df | .020      | 1   | 47.344 | .887 |
|         | Based on trimmed mean                | .017      | 1   | 49     | .897 |

Uji Homogenitas Postes

|          |                                      | Levene    |     |        | Sig. |
|----------|--------------------------------------|-----------|-----|--------|------|
|          |                                      | Statistic | df1 | df2    |      |
| Posttest | Based on Mean                        | .563      | 1   | 49     | .457 |
|          | Based on Median                      | .514      | 1   | 49     | .471 |
|          | Based on Median and with adjusted df | .514      | 1   | 46.221 | .471 |
|          | Based on trimmed mean                | .602      | 1   | 49     | .441 |

Berdasarkan tabel hasil uji Levene's Test for Equality of Variances di atas, dapat disimpulkan bahwa data post-test dan pre-test memiliki varians yang homogen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) pada baris Based on Mean sebesar 0,457. Sesuai dengan kaidah pengambilan keputusan dalam statistik, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa varians data antarkelompok adalah sama atau homogen. Hasil ini memberikan bukti empiris bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat keragaman data yang setara. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, maka data tersebut memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik lebih lanjut, seperti uji-t.

Tabel 5 Independent Samples Test

|             |                              |
|-------------|------------------------------|
| Levene's    | t-test for Equality of Means |
| Test for    |                              |
| Equality of |                              |
| Variances   |                              |

|       |                             | F     | Sig. | t     | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |          |
|-------|-----------------------------|-------|------|-------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|-------------------------------------------|----------|
|       |                             |       |      |       |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper    |
| Nilai | Equal variances assumed     | 1.521 | .222 | 8.994 | 62     | .000            | 20.68750        | 2.30011               | 16.08964                                  | 25.28536 |
|       | Equal variances not assumed |       |      | 8.994 | 57.200 | .000            | 20.68750        | 2.30011               | 16.08196                                  | 25.29304 |

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test pada tabel di atas, diperoleh nilai Levene's Test for Equality of Variances dengan nilai F sebesar 1,521 dan signifikansi 0,222. Karena nilai signifikansi 0,222 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Selanjutnya, pada bagian t-test for Equality of Means, diperoleh nilai t hitung sebesar 8,994 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Mengingat nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan selisih rata-rata (Mean Difference) sebesar 20,68750, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan animasi memberikan pengaruh yang jauh lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, data ini membuktikan bahwa intervensi yang diberikan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan di SDN Bojong Rawalumbu XI.

## PEMBAHASAN

Analisis mendalam terhadap data hasil penelitian di SDN Bojong Rawalumbu XI menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan animasi fakta dan fiksi memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan, seluruh data baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol terdistribusi secara normal dengan nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini diperkuat dengan hasil uji homogenitas yang menunjukkan nilai signifikansi 0,222, yang mengonfirmasi bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen. Keberhasilan dalam memenuhi prasyarat statistik ini memberikan landasan yang kokoh bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul pada tahap post-test bukanlah akibat dari ketimpangan kemampuan awal siswa, melainkan murni sebagai dampak dari intervensi model pembelajaran yang diterapkan (Achdiat, M.,dkk, 2025).

Keberhasilan *Discovery Learning* dalam penelitian ini terletak pada keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan, yang secara langsung memicu motivasi intrinsik dan retensi informasi yang lebih kuat. Penggunaan animasi sebagai media pendukung terbukti meningkatkan hasil belajar karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi representasi konkret yang mudah dipahami, sehingga mengurangi beban kognitif siswa sesuai dengan prinsip *Multimedia Learning* Mayer. Temuan ini sangat selaras dengan teori belajar Jerome Bruner yang menekankan pentingnya pembelajaran penemuan (discovery) di mana siswa belajar melalui tahapan enaktif, ikonik, hingga simbolik (Yuliyanti, Y. 2023).

Animasi berperan krusial dalam fase ikonik, membantu siswa menjembatani pemahaman dari pengalaman konkret menuju abstraksi simbolik yang lebih kompleks. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini menunjukkan konsistensi bahwa integrasi model pembelajaran berbasis penemuan dengan media visual yang tepat memberikan dampak signifikan dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung pasif. Penelitian sebelumnya sering kali hanya berfokus pada salah satu aspek, namun penelitian ini membuktikan bahwa sinergi antara sintaks *Discovery Learning* yang sistematis dengan dukungan animasi yang interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Siswa tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga mampu melakukan proses kognitif tingkat tinggi seperti analisis dan evaluasi.

Dengan demikian, temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi, tetapi juga pada bagaimana informasi dikelola secara kognitif melalui pendekatan yang tepat. Integrasi ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman konsep, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa.

Hasil uji Independent Sample T-Test menjadi bukti empiris yang paling krusial dalam penelitian ini. Dengan nilai t-hitung sebesar 8,994 dan signifikansi 0,000 yang jauh di bawah ambang batas 0,05, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari model Discovery Learning berbantuan animasi terhadap hasil belajar siswa terbukti secara statistik. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar 20,68750 menegaskan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan model inovatif ini memiliki capaian akademik yang jauh lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol yang masih menggunakan metode konvensional. Angka ini bukan sekadar statistik, melainkan representasi dari keberhasilan transformasi proses belajar di kelas yang sebelumnya bersifat monoton menjadi lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Efektivitas model ini terletak pada kemampuannya dalam menjembatani kesenjangan kognitif siswa dalam memahami materi fakta dan fiksi. Animasi fakta dan fiksi berfungsi sebagai stimulus visual yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi representasi konkret yang mudah dipahami oleh siswa kelas III. Dalam model Discovery Learning, animasi tersebut tidak hanya berperan sebagai media tontonan, tetapi menjadi instrumen utama dalam tahapan identifikasi masalah dan pengumpulan data serta mengikuti kemajuan teknologi (Widiyarto, S.,dkk.2026). Siswa diajak untuk aktif mengamati, menganalisis, dan memverifikasi informasi, sehingga proses berpikir kritis mereka terasah secara alami. Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung pasif, pendekatan ini memaksa siswa untuk terlibat secara kognitif, yang pada akhirnya meningkatkan retensi ingatan dan pemahaman konsep yang lebih mendalam (Yani , T. W., & Hakim, Z. 2025).

Lebih jauh lagi, peningkatan hasil belajar ini juga berkorelasi positif dengan peningkatan minat belajar siswa. Animasi yang interaktif berhasil memecah kebosanan dan mengubah persepsi siswa bahwa Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sulit. Ketika siswa merasa senang dan tertantang dalam proses penemuan, motivasi intrinsik mereka meningkat, yang berdampak langsung pada keseriusan mereka dalam mengerjakan tugas dan partisipasi aktif dalam diskusi kelas. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, model *Discovery Learning* berbantuan animasi fakta dan fiksi terbukti menjadi solusi pedagogis yang efektif untuk mengatasi rendahnya literasi kritis di SDN Bojong Rawalumbu XI. Keberhasilan ini memberikan indikasi kuat bahwa integrasi media digital ke dalam model pembelajaran yang tepat adalah kunci untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih kreatif, partisipatif, dan berorientasi pada peningkatan mutu hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

## **SIMPULAN**

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Bojong Rawalumbu XI membuktikan secara empiris bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media animasi fakta dan fiksi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III. Berdasarkan analisis statistik menggunakan *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai t-hitung sebesar 8,994 dengan signifikansi 0,000, yang menunjukkan perbedaan capaian akademik yang sangat nyata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 20,68750, data ini menegaskan bahwa intervensi model pembelajaran inovatif ini jauh lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Keberhasilan ini didukung oleh terpenuhinya prasyarat analisis data, yakni data yang terdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga validitas hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Efektivitas model ini bersumber pada integrasi media animasi yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi representasi visual konkret, sehingga mempermudah siswa dalam tahapan identifikasi masalah dan pengumpulan data. Implikasi penelitian ini

memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak dalam ekosistem pendidikan. Bagi guru, hasil ini menjadi acuan untuk menerapkan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media animasi guna meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman konsep siswa. Bagi pihak sekolah, temuan ini mendukung urgensi penyediaan sarana teknologi pembelajaran yang memadai sebagai investasi peningkatan mutu akademik. Bagi pengembang media, penelitian ini menegaskan pentingnya desain animasi yang memperhatikan prinsip beban kognitif agar materi yang disajikan tetap efektif dan tidak membingungkan siswa. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, hasil ini membuka peluang untuk mengeksplorasi efektivitas model serupa pada materi yang lebih kompleks atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mempertimbangkan variabel psikologis lain seperti efikasi diri. Secara keseluruhan, sinergi antara pendekatan pedagogis yang tepat dan dukungan media visual yang inovatif terbukti menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, efisien, dan mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital saat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Achdiat, M., Liberna, H., Rizkiyah, N., Nurisman, H., Widiyanto, S., Suprpto, H. A., ... & Saring, S. (2025). Integrating Design Thinking into Entrepreneurship Education: A Learning Framework for Vocational High School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1102-1111.
- Bakhtiar, A., & Widiyanto, S. (2025). Pelatihan Metode Pengajaran Bahasa Inggris Menggunakan Genially Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 40-46.
- Dani, G. R. (2021). *Hubungan Minat Baca dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Joyful Learning Journal, 10(1), 42–56. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.42943>
- Juita, H. R., Widiyanto, S., Apriliyani, N. Y. A., Megayanti, W., Ati, A. P., & Sumadyo, B. (2025). Literature learning to instill local culture using digital flipbooks for elementary school students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(2), 420-426.
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85-139). Academic Press.
- Mubasyira, M. T., Widiyanto, S., Rizkiyah, N., Setyastanto, A. M., Leksono, A. W., Suprpto, H. A., ... & Suyana, N. (2025). The Need Analysis for WriteMI Application as Digital Basic Writing Teaching Materials Based on Multiple Intelligences Approach. *International Journal on Advanced Science, Engineering & Information Technology*, 15(3).
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.

- Ni Made Rusniasa, Nyoman Dantes, & Ni Ketut Suarni. (2021). *Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri PENATI*. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 53–63. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i1.258](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.258)
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). *Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang*. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.42137>
- Setyastanto, A. M., Leksono, A. W., Herawati, M., & Widiyanto, S. (2025). The Implementation of Digital and Financial Literacy to Improve Students' Entrepreneurial Skill. *Multidisciplinary Journal of Systemic and Innovative Research*, 2(2), 42-47.
- Suprpto, H. A., Widiyanto, S., Rizkiyah, N., Nurisman, H., Megayanti, W., Vernia, D. M., ... & Sumadyo, B. (2024). Introduction to entrepreneurship based on ethnopedagogy in the Ngetau tradition for elementary school students. *Studies in Learning and Teaching*, 5(3), 720-733.
- Widiyanto, S. (2026). Pemanfaatan Siniar dalam Pembelajaran Berbicara Pidato Siswa SMA. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 6(2), 363-375.
- Widiyanto, S. (2026). Penggunaan Podcast Berbantuan AI dalam Pembelajaran Menyimak: Studi Eksperimen pada Siswa SMP. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 5(1).
- Widiyanto, S. (2026). Integrasi Youtube Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi: Studi Kasus Di Sekolah Menengah Pertama. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 10(1), 18-26.
- Widiyanto, S. (2026). Utilization of Spotify Podcasts Based on the RICOSRE Model to Improve Students' Final Report Writing Skills. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 10(1), 96-104.
- Widiyanto, S., & Saidiman, S. (2026). Pembelajaran berbicara melalui podcast dengan metode ESA (Engage, Study, Activate) untuk siswa SMA di kota Bekasi. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(1), 45-58.
- Widiyanto, S., Susilowati, T. Y., & Mubasyira, M. T. (2026, April). Penguatan teknologi pemasaran melalui digital marketing pada Siswa SMA. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas Aisyiyah Yogyakarta* (Vol. 4, pp. 1093-1099).
- Yani, T. W., & Hakim, Z. (2025). Desain dan perencanaan pembelajaran. *Press STAI Darul Hikmah Bangkalan*, 1(1), 1-203.
- Yuliyanti, Y. (2023). *Implementasi metode STEAMMI dalam pengembangan potensi peserta didik di TK Al-Hamidiyah Depok Jawa Barat* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).