

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Berdasarkan pengertian tersebut, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara menyeluruh. Sejalan dengan hal tersebut, Baiti dkk. (2024, hlm. 132) menyatakan bahwa pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan dan kemajuan masyarakat karena tidak hanya berperan dalam menyalurkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, nilai-nilai, serta keterampilan yang dibutuhkan individu dalam kehidupan sosial. Selain itu, Handayani & Subakti, (dalam Huda dkk., 2023, hlm. 65) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang direncanakan secara sadar agar kegiatan belajar dapat berlangsung dengan menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri mereka, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kompetensi, maupun akhlak mulia yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara.

Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam ajaran Islam yang mendorong umat manusia untuk menuntut ilmu pengetahuan. Hal tersebut tercantum dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’

maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadilah: 11).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Melalui ilmu, seseorang dapat meningkatkan kualitas diri, berpikir secara rasional, serta memahami berbagai persoalan kehidupan dengan lebih baik. Oleh karena itu, menuntut ilmu menjadi salah satu kewajiban bagi setiap manusia sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas diri serta memberikan manfaat bagi kehidupan bermasyarakat. Ilmu pengetahuan juga menjadi landasan bagi manusia dalam mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan menghadapi perkembangan zaman yang terus berubah. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana bagi setiap individu untuk memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

Pandangan mengenai pentingnya pendidikan tersebut juga selaras dengan kearifan lokal masyarakat Sunda yang tercermin dalam peribahasa “*Tuntut ilmu nepi ka liang kubur*” yang bermakna bahwa proses menuntut ilmu berlangsung sepanjang hayat. Peribahasa tersebut menegaskan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang tidak terbatas oleh usia maupun waktu. Melalui pendidikan, individu dapat meningkatkan kualitas diri, memperluas wawasan, serta membentuk sikap dan perilaku yang bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat.

Seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, pelaksanaan pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, terutama melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran (Zamhari dkk., 2023, hlm. 6). Namun demikian, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan antarwilayah, perbedaan kualitas pendidik, serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, keberhasilan proses pendidikan salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya (Purwaningsih, 2022, hlm. 423). Sejalan dengan pendapat tersebut, Siburian dkk. (2025, hlm. 96) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai dampak dari proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Senada dengan itu, Turnip (2025, hlm. 293) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada aspek perilaku, pengetahuan, dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran. Sementara itu, Hali dkk. (2024, hlm. 392) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan), sehingga mencerminkan pencapaian kompetensi yang diperoleh dari pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang difokuskan adalah ranah kognitif. Penegasan fokus ini diperlukan agar pengukuran hasil belajar selaras dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang menekankan pencapaian hasil belajar kognitif adalah IPAS. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Menurut Allutfia & Setyaningsih (2023, hlm. 334), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati serta mengkaji kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Pembelajaran IPAS bertujuan membangun pemahaman siswa tentang keterkaitan fenomena alam dan kehidupan sosial, agar peserta didik dapat mengembangkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar (Halizah dkk., 2025, hlm. 2015). Oleh karena itu, hasil belajar kognitif menjadi indikator penting untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS. Namun, pada kenyataannya hasil belajar IPAS peserta didik belum mencapai tingkat yang optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Kondisi hasil belajar peserta didik dalam bidang pendidikan masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya terkait rendahnya capaian hasil belajar. Secara internasional, capaian literasi sains menjadi salah satu indikator penting kualitas pendidikan suatu negara. Salah satu tolok ukur yang sering digunakan adalah *Programme for International Student Assessment (PISA)*, yang menilai kemampuan literasi sains siswa usia sekitar 15 tahun dan mencerminkan efektivitas pendidikan dasar. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa skor literasi sains Indonesia relatif rendah, yaitu sekitar 383 poin, masih berada di bawah rata-rata OECD sekitar 485 poin. Meskipun terdapat peningkatan dibandingkan hasil PISA sebelumnya, capaian tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai kompetensi literasi sains yang optimal. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran sains perlu terus dikembangkan agar peserta didik mampu berpikir ilmiah lebih mendalam serta mampu bersaing pada tingkat global. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya inovasi pembelajaran sejak pendidikan dasar agar peserta didik memiliki pemahaman konsep yang lebih baik serta mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.

Kondisi rendahnya capaian literasi sains tersebut juga sejalan dengan kondisi pembelajaran sains di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Pada tingkat nasional, hasil belajar IPAS siswa Sekolah Dasar masih menunjukkan ketuntasan yang belum optimal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran konvensional, banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta pemahaman konsepnya belum merata. Namun, ketuntasan dan pemahaman peserta didik cenderung meningkat ketika diterapkan model pembelajaran inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, serta hasil belajar, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Permasalahan serupa juga ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 066 Halimun. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilaksanakan pada bulan November-Januari selama kegiatan PLP II serta data diperoleh dari observasi nilai sumatif, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Dari 28 peserta didik hanya 12 peserta didik

(sekitar 43%) yang mencapai nilai ≥ 70 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, sedangkan 16 peserta didik (sekitar 57%) memperoleh nilai di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik terhadap materi IPAS belum optimal. Beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar meliputi kurangnya partisipasi dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran, yang disebabkan oleh rendahnya tingkat aktivitas belajar serta keterbatasan penguasaan dan pemahaman materi. Selain itu, pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered*, di mana pendidik lebih dominan dibandingkan peserta didik, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran juga turut berkontribusi terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar IPAS.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi. Model ini dipilih karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui model tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga dilatih untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan observasi, diskusi, bertanya, serta menarik kesimpulan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri konsep atau pengetahuan yang dipelajari melalui proses pengamatan, pengumpulan informasi, dan pemecahan masalah dengan bimbingan guru. Zulfatul & Fatonah (2024, hlm. 508) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya peserta didik menemukan konsep secara mandiri. Selanjutnya, Fatmawati dkk. (2025, hlm. 4528) menjelaskan bahwa model ini memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman dan penemuan secara mandiri dengan cara menjelajahi, mengajukan pertanyaan, serta mencari dan menemukan informasi baru. Selain itu, Safitri dkk. (2022, hlm. 9108) menyatakan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar serta

mengembangkan cara belajar peserta didik yang aktif sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menekankan proses penemuan konsep secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar yang dilakukan oleh. Penelitian Sabrina dkk. (2025) dalam penelitian berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 104213*” menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Sejalan dengan pendapat Turnip dkk. (2025) dalam penelitian “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*” menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian oleh Laili dkk. (2024) dalam penelitian “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD*” menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa. Penelitian oleh Mahmada & Hilyana (2023) berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD 3 Tenggeles*” menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III. Penelitian oleh Wati, dkk., (2023) berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD*” membuktikan bahwa model *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SD.

Agar penerapan model *Discovery Learning* lebih optimal, penggunaan media pembelajaran yang mendukung juga diperlukan, salah satunya melalui media video animasi berbantuan aplikasi Canva. Media video animasi dipilih karena dapat mendukung model pembelajaran *Discovery Learning*, menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman konsep yang sulit, serta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif. Media video animasi merupakan

media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menarik perhatian peserta didik serta mempermudah pemahaman materi (Apriansyah dalam Fajar dkk., 2023, hlm. 151). Sejalan dengan itu, Andrasari (dalam Siburian, 2025, hlm. 33) media video animasi mengintegrasikan gambar, teks, audio, dan video untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran. Selain itu, Pradana (2025, hlm. 34) menyatakan bahwa video animasi dalam pembelajaran adalah media visual dinamis yang menggabungkan gambar bergerak, teks, dan audio untuk menyajikan materi secara interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan audio, visual, teks, dan gambar bergerak secara dinamis, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman materi, dan menyajikan pembelajaran secara interaktif. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan video animasi diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar, memperjelas pemahaman konsep, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Nurbaiti dkk. (2026) dalam penelitiannya berjudul “*Pengaruh Media Video Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Sejalan dengan pendapat Limbong dkk. (2025) dengan berjudul “*Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar*” menyimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian oleh Suryani dkk. (2024) berjudul “*Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*”, menyimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian oleh Ningrum & Safrul (2024) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil

belajar IPAS siswa. Sementara itu, Nio dkk. (2024) berjudul “*Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDI Watujara*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di SD*”. Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran IPAS masih cenderung berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) dan didominasi oleh metode pembelajaran konvensional.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS masih belum optimal.
4. Partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS masih relatif rendah.
5. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.
6. Proses pembelajaran IPAS perlu ditingkatkan agar dapat mendorong keterlibatan dan interaksi aktif peserta didik.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibatasi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, karena cakupan ketiga ranah tersebut cukup luas, penelitian ini hanya difokuskan pada ranah kognitif. Berdasarkan pendapat B. S. Bloom (dalam Listiani, 2022, hlm. 399) ranah kognitif meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Adapun aspek hasil belajar yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif C1 sampai C4.
2. Penelitian berfokus pada mata pelajaran IPAS tentang Perubahan Wujud Zat.
3. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas III pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dan model *Direct Instruction* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dan model *Direct Instruction* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dan model *Direct Instruction* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dan model *Direct Instruction* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai sumber informasi dan alternatif solusi pembelajaran terkait penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai penerapan model *Discovery Learning* yang didukung media video animasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal dalam mengembangkan kemampuan merancang pembelajaran yang inovatif sebagai calon pendidik.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar serta keaktifan dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber wawasan bagi pendidik dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik serta interaktif, sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPAS.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih efektif.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses menemukan pengetahuan secara mandiri. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Menurut Khoiriyah & Fatonah (2024, hlm. 508), model *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya peserta didik menemukan konsep atau prinsip secara mandiri melalui proses penemuan. Rahmat (dalam Suriadi, 2023, hlm. 486) menyatakan bahwa model ini mendorong peserta didik untuk aktif menyelidiki dan menemukan konsep secara mandiri sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna, bertahan lama dalam ingatan, serta tidak mudah dilupakan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wati & Efendi (2022, hlm. 12689) menjelaskan bahwa dalam *Discovery Learning* informasi tidak disampaikan secara langsung oleh guru, tetapi peserta didik didorong untuk mengorganisasi dan memahami informasi secara mandiri melalui proses pemecahan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang membuat peserta didik belajar dengan cara mencari dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Dalam model ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberi arahan, sedangkan peserta didik berperan aktif dalam berpikir dan mencari jawaban. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih aktif dan pemahaman peserta didik menjadi lebih kuat.

2. Media Video Animasi

Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual yang menampilkan gambar bergerak disertai suara untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Husni (dalam Asnawati, 2023, hlm. 69) menyatakan bahwa video animasi merupakan rangkaian gambar yang berbeda dan ditampilkan secara berurutan dalam rentang waktu tertentu sehingga menimbulkan kesan gerak yang didukung oleh unsur suara, seperti narasi, percakapan atau dialog, serta berbagai efek suara lain yang memperkuat tampilan gambar. Rohman & Nisa (2024, hlm. 400) menjelaskan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan beberapa unsur, seperti audio, teks, dan gambar menjadi satu kesatuan penyajian sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan serta membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Selanjutnya, Eldiva & Winata (2025, hlm. 2880) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi tidak hanya menyajikan unsur audio untuk didengarkan, tetapi juga menampilkan gambar bergerak berupa animasi yang dapat dilihat dan diamati secara langsung oleh peserta didik.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media video animasi adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur, seperti template, animasi, gambar, teks, video, audio, dan elemen visual lainnya yang dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi Canva memiliki tampilan yang sederhana dan mudah digunakan serta dapat diakses melalui telepon genggam maupun komputer, sehingga mempermudah pendidik dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran audiovisual yang memadukan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media video animasi dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media video animasi dibuat

menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil merujuk pada perolehan yang diperoleh setelah dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang menyebabkan perubahan secara fungsional, sedangkan belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku. Menurut Hardi (dalam Rohman & Nisa, 2024, hlm. 400), hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, Halizah dkk. (2025, hlm. 2025) menyatakan bahwa hasil belajar adalah serangkaian nilai atau perubahan sikap dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kurniawan dkk. (2024, hlm. 181) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman belajar. Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Di tingkat sekolah dasar, hasil belajar dapat diamati pada berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kurikulum Merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS, karena peserta didik SD cenderung berpikir secara utuh dan masih berada pada tahap konkret (Purnawanto dalam Andreani & Gunansyah, 2023, hlm. 1842). IPAS mengintegrasikan kajian ilmu alam dan sosial, meliputi makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial (Allutfia & Setyaningsih, 2023, hlm. 334). Selain itu, IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, termasuk alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan (Suhelayanti dalam Adha, dkk., 2025, hlm. 326). Pembelajaran IPAS bertujuan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong keterlibatan aktif, serta mengembangkan pemahaman konsep tentang diri dan lingkungan (Agustina dalam Kurniawan, dkk., 2024, hlm. 181).

Dengan demikian, hasil belajar IPAS adalah perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) di sekolah dasar. Perubahan kemampuan ini mencakup tiga ranah, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, fokus penilaian difokuskan pada ranah kognitif melalui tes tertulis, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi disusun untuk membantu peneliti dalam menata dan menyajikan penelitian secara sistematis sehingga memudahkan proses penulisan dan pemahaman isi skripsi. Penyusunan sistematika skripsi pada penelitian ini mengacu pada *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan* (Affandi dkk., 2024, hlm. 27-37). Skripsi ini disusun dalam lima bab, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta Bab V Kesimpulan dan Saran. Adapun uraian sistematika penulisan skripsi disajikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, pada bab ini bertujuan mengantarkan pembaca pada masalah penelitian. Bab I meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.
2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bab ini membahas model *Discovery Learning* dengan media video animasi, hasil belajar IPAS, penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian, pada bab ini menjelaskan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan pembahasan, pada bab ini membahas hasil penelitian serta pembahasan mengenai pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III SD.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran, pada bab ini merupakan penutup yang mencakup kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari temuan penelitian.