

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses fundamental dalam pendidikan yang memungkinkan individu mengalami perubahan pada aspek perilaku, pengetahuan, pola pikir, dan keterampilan. Menurut Fitriani dkk. (2025, hlm. 2), belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif sebagai hasil dari pengalaman belajar. Sejalan dengan itu, Azani dkk. (2024, hlm. 185) menyatakan bahwa belajar merupakan tahapan perubahan perilaku yang bersifat dinamis akibat pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan, yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Widayanthi dkk. (2024, hlm. 1) yang menyatakan bahwa belajar menimbulkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku sebagai akibat dari pengalaman maupun latihan. Faizah & Kamal (2024, hlm. 468) menambahkan bahwa belajar merupakan perubahan kemampuan yang relatif permanen sebagai hasil interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Sementara, Sufraini dkk. (2024, hlm. 28) menegaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang dapat berlangsung secara sengaja maupun tidak sengaja, yang mengakibatkan perubahan kemampuan individu, misalnya dari tidak mengetahui menjadi mengetahui atau dari tidak mampu menjadi mampu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai oleh adanya perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku individu sebagai hasil pengalaman, latihan, serta interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut terjadi secara sadar dan berkesinambungan, sehingga menjadi dasar bagi individu dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Belajar

Setiap proses belajar memiliki karakteristik tertentu yang dapat digunakan untuk mengenali terjadinya kegiatan belajar pada diri individu. Menurut

Aunurrahman (dalam Parwati dkk., 2023, hlm. 7), kegiatan belajar memiliki beberapa ciri umum, yaitu:

- 1) Belajar terjadi secara sadar dan disengaja oleh individu.
- 2) Belajar berlangsung melalui interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya.
- 3) Belajar ditandai dengan adanya perubahan, baik pada tingkah laku maupun pada aspek kognitif, afektif, kemampuan verbal, dan moral individu.

Sejalan dengan pendapat, Siregar & Nara (dalam Mardicko, 2022, hlm. 5484) menjelaskan beberapa ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan suatu proses perubahan, sedangkan hasil belajar merupakan wujud dari perubahan tersebut. Apabila tidak terjadi perubahan, maka proses belajar belum dapat dikatakan berhasil.
- 2) Perubahan perilaku bersifat relatif permanen dan tidak muncul secara instan. Namun, jika perubahan ini tidak terus-menerus dilatih, maka dapat terlupakan atau hilang.
- 3) Perubahan perilaku tidak selalu terjadi segera setelah proses belajar berlangsung. Diperlukan waktu tertentu sebelum perilaku baru tersebut tampak, sehingga pengulangan proses belajar menjadi penting. Perubahan ini muncul melalui latihan dan pengalaman, bukan semata-mata karena kematangan atau insting.
- 4) Pengalaman atau latihan yang telah diperoleh perlu diperkuat, karena hasil belajar dapat hilang atau tidak dikuasai secara optimal tanpa pengulangan yang konsisten.

Selain itu, Djamarah (dalam Sutianah, 2022, hlm. 23-24) menyatakan bahwa ciri-ciri belajar meliputi:

- 1) Perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil belajar bersifat sadar.
- 2) Individu menyadari adanya perubahan dalam dirinya, atau setidaknya merasakan suatu perubahan.
- 3) Perubahan yang muncul melalui proses belajar bersifat fungsional, memiliki manfaat praktis bagi individu.
- 4) Perubahan belajar bersifat berkelanjutan dan dinamis, sehingga setiap perubahan akan memicu perubahan berikutnya serta berguna bagi kehidupan dan proses belajar selanjutnya.

- 5) Perubahan dalam proses belajar bersifat positif dan aktif.
- 6) Setiap tindakan belajar cenderung meningkatkan kualitas diri, semakin banyak usaha belajar dilakukan, semakin banyak dan semakin baik perubahan yang diperoleh.
- 7) Perubahan yang dihasilkan dari belajar bersifat relatif permanen, tidak sementara, dan menetap dalam diri individu.
- 8) Perubahan belajar mencakup seluruh aspek tingkah laku individu.
- 9) Setelah melalui proses belajar, individu mengalami perubahan menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan.

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar meliputi berlangsung secara sadar dan disengaja, terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, menghasilkan perubahan yang bersifat relatif permanen dan bermanfaat, serta bersifat dinamis, berkelanjutan, dan mampu meningkatkan kualitas diri individu secara menyeluruh.

c. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran berasal dari kata dasar *ajar*, yang berarti memberikan petunjuk agar dipahami atau diikuti oleh orang lain. Dengan penambahan awalan *pe* dan akhiran *an*, kata ini menjadi *pembelajaran*, yang bermakna proses, tindakan, atau cara mengajar yang bertujuan agar peserta didik mau dan mampu belajar. Menurut Tarumasely (2024, hlm. 20), pembelajaran merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, serta perilaku melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis dan terencana. Sejalan dengan itu, Ahdar Djamaluddin (dalam Azani dkk., 2024, hlm. 177) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran.

Selanjutnya, Syaiful Sagala (dalam Faizah & Kamal, 2024, hlm. 471) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses membelajarkan peserta didik dengan menerapkan prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar, yang menjadi faktor utama dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Sutianah (2022, hlm. 17) juga menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses atau kegiatan yang memungkinkan terjadinya belajar. Selain itu, Gagne (dalam Ramli, 2024, hlm. 93) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah “*a set of events embedded in purposeful*

activities that facilitate learning”. yaitu serangkaian aktivitas yang sengaja dirancang untuk mempermudah terjadinya proses belajar.

Belajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat. Belajar merujuk pada perubahan yang terjadi dalam diri individu, sedangkan pembelajaran merupakan upaya yang dirancang secara sadar untuk menciptakan kondisi agar perubahan tersebut dapat terjadi secara optimal. Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mengarahkan, membimbing, dan memfasilitasi proses belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dirancang secara sistematis dan terencana antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai guna mencapai tujuan pendidikan.

d. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Eggen & Kauchak (dalam Putri dkk., 2025, hlm. 121-122) terdapat enam karakteristik pembelajaran efektif, yaitu:

- 1) Peserta didik berperan sebagai pengkaji aktif terhadap lingkungannya melalui kegiatan mengamati, membandingkan, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, serta membangun konsep dan generalisasi berdasarkan temuan.
- 2) Pendidik menyediakan materi pembelajaran sebagai titik fokus untuk berpikir dan berinteraksi.
- 3) Aktivitas peserta didik diarahkan pada kegiatan pengkajian dan penemuan pengetahuan.
- 4) Pendidik memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir.
- 5) Pendidik menggunakan berbagai metode atau teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Sementara itu, Siregar dan Nara (dalam Mardicko, 2022. hlm. 5488) menyatakan bahwa pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dilakukan secara sadar dan disengaja.
- 2) Dirancang agar peserta didik benar-benar mengalami proses belajar.

- 3) Tujuan pembelajaran ditetapkan sebelum kegiatan berlangsung.
- 4) Pelaksanaannya terkontrol, mencakup materi, waktu, proses, dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sadar, terencana, dan sistematis untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami dan membangun pengetahuan. Dalam proses tersebut, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing, menyediakan pengalaman belajar, serta mengelola kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dan kemampuan berpikir peserta didik berkembang secara optimal.

e. Komponen Pembelajaran

Menurut Heri (dalam Faizah & Kamal 2024, hlm. 472-473) komponen pembelajaran meliputi tujuan, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi.

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan sasaran yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai indikator keberhasilan belajar peserta didik.

2) Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengalaman belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan serta membentuk kepribadian peserta didik.

3) Pendidik

Pendidik berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengelola pembelajaran, tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga merancang serta mengembangkan proses belajar.

4) Peserta didik

Peserta didik merupakan subjek utama pembelajaran yang memiliki potensi, karakteristik, minat, dan kemampuan yang beragam.

5) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar agar tujuan tercapai secara efektif dan efisien.

6) Materi

Materi pembelajaran merupakan isi atau bahan ajar yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, baik berupa konsep, fakta, prinsip, maupun prosedur.

7) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar, baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras.

8) Evaluasi

Evaluasi merupakan proses penilaian untuk mengetahui ketercapaian tujuan serta hasil belajar peserta didik secara sistematis.

Sejalan dengan pendapat, Tarumasely (2024, hlm. 23-24), menyatakan bahwa pembelajaran tersusun atas komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling memengaruhi satu sama lain dalam mencapai tujuan pendidikan. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media pembelajaran, evaluasi, lingkungan pembelajaran, serta pendidik dan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses belajar.

Selain itu, Rusman (dalam Mardicko, 2022, hlm. 5488) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas tujuan, sumber belajar, strategi, media, dan evaluasi yang dirancang untuk mencapai hasil belajar. Keterpaduan komponen-komponen tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan secara sistematis agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berkaitan dan saling memengaruhi. Setiap komponen harus dirancang dan dilaksanakan secara terpadu agar proses pembelajaran berlangsung efektif, terarah, dan mampu mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Secara etimologis, kata *model* berasal dari bahasa Italia *modello* yang berarti contoh atau bentuk. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), model

diartikan sebagai pola, acuan, atau ragam dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Dengan demikian, model dapat dipahami sebagai representasi dari suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar. Kegiatan pembelajaran direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, aktif, dan inovatif. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat dimaknai sebagai rancangan kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses belajar mengajar agar berjalan efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Nurrisa (2025, hlm. 819), model pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan guru untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri, sekaligus membimbing mereka agar mampu belajar dengan baik. Sejalan dengan itu, Bahja dkk. (2025, hlm. 20) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada metode pengajaran atau pendekatan penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses belajar. Astuti (2022, hlm. 200) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur sistematis yang digunakan untuk mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, Iwantoro dkk. (2022, hlm. 159) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan pembelajaran merupakan pendekatan yang diterapkan pendidik secara terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung optimal. Selain itu, menurut Naibaho & Hoesein (2021, hlm. 21) menambahkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka rancangan pembelajaran yang memuat langkah-langkah sistematis sebagai pedoman dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka atau rancangan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk membantu guru mengelola proses belajar mengajar secara efektif dan terstruktur. Model pembelajaran mencakup metode, strategi, serta langkah-langkah pembelajaran yang bertujuan menciptakan suasana

belajar yang kondusif, memudahkan pemahaman peserta didik, serta membantu mencapai tujuan atau kompetensi pembelajaran secara optimal.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Kardi & Nur (dalam Nurrisa, dkk., 2025, hlm. 820), model pembelajaran memiliki karakteristik yang membedakannya dari strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. karakteristik tersebut meliputi:

- 1) Rasional teoretis logis, yaitu model disusun berdasarkan landasan teori belajar dan pendidikan yang relevan, rasional, serta konsisten.
- 2) Landasan pemikiran, yaitu adanya tujuan pembelajaran yang jelas serta kerangka konseptual mengenai apa yang dipelajari peserta didik dan bagaimana cara mempelajarinya.
- 3) Tingkah laku pembelajaran, yaitu adanya pola perilaku yang diperlukan agar model dapat dilaksanakan secara efektif.
- 4) Lingkungan belajar, yaitu kondisi belajar yang dirancang sesuai kebutuhan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Hasriadi (2022, hlm. 10-11), menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Model dirancang untuk membina partisipasi demokratis dalam kelompok.
- 2) Model memiliki misi dan tujuan spesifik dalam pembelajaran.
- 3) Model berfungsi sebagai panduan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
- 4) Model terdiri dari beberapa komponen, meliputi: sintak atau langkah-langkah pembelajaran, prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung yang menunjang pelaksanaan model.
- 5) Model menghasilkan dampak tertentu akibat penerapannya, yaitu: dampak pembelajaran (*instructional effect*) berupa hasil belajar yang dapat diukur dan dampak pengiring (*nurturant effect*) berupa hasil belajar jangka panjang.

Selain itu, Zahro (2022, hlm. 57-58) menegaskan bahwa model pembelajaran memiliki ciri adanya rasionalitas teoretis, landasan konseptual tentang proses belajar, tuntutan perilaku pelaksana pembelajaran, serta dukungan lingkungan belajar yang memadai untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran meliputi adanya landasan teoretis yang jelas, tujuan pembelajaran yang terarah, langkah-langkah pelaksanaan yang sistematis, peran pendidik yang terstruktur, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

3. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Model Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan pendekatan yang memfasilitasi pemahaman konsep, makna, serta hubungan melalui proses penemuan yang pada akhirnya menghasilkan kesimpulan. Menurut Bruner (dalam Nestiadi, dkk., 2024, hlm. 341), *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dan konsep secara mandiri, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar. Sejalan dengan pendapat, Zulfatul & Fatonah (2024, hlm. 508) menjelaskan bahwa *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penemuan konsep atau prinsip secara mandiri oleh peserta didik sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuannya sendiri.

Fatmawati (2025, hlm. 4528), menyatakan bahwa *discovery learning* adalah metode pembelajaran di mana siswa belajar melalui pengalaman dan penemuan sendiri. Peserta didik diajak untuk menjelajahi, bertanya, dan mencari informasi baru sehingga mereka lebih aktif dan memahami materi karena terlibat langsung dalam proses belajar. Sudirama dkk. (2021, hlm. 171) model *Discovery Learning* melibatkan peserta didik yang secara mandiri berperan aktif dalam memperluas pengetahuan mereka melalui percobaan dan identifikasi langsung, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih tahan lama. Selain itu, Yulistiawati & Fatkhiyani (2022, hlm. 579) menyatakan bahwa model ini dapat meningkatkan aktivitas guru dalam membimbing peserta didik serta mendorong siswa untuk lebih aktif memperhatikan penjelasan, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan

proses penemuan konsep dan pembangunan pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik. Model ini mendorong keaktifan siswa melalui kegiatan eksplorasi, bertanya, dan percobaan langsung, sehingga pemahaman yang diperoleh lebih mendalam dan tahan lama. Dalam pelaksanaannya, pendidik tetap berperan sebagai pembimbing dan fasilitator untuk mengarahkan proses penemuan agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

b. Karakteristik Model *Discovery Learning*

Menurut Safitri dkk. (2022, hlm. 9108-9109), model *Discovery Learning* memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Peserta didik mendalami dan memecahkan masalah untuk membangun, mengintegrasikan, serta menggeneralisasi pengetahuan.
- 2) Pembelajaran berfokus pada peserta didik (*student-centered*).
- 3) Kegiatan belajar melibatkan proses mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti minat belajar mereka sehingga dapat memperoleh pengalaman, kepuasan, dan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mendorong peserta didik untuk menemukan solusi secara mandiri, bukan langsung memberikan jawaban.

Sejalan dengan pendapat, Siswanti (dalam Wati & Efendi, 2022, hlm. 12688) menyatakan bahwa karakteristik model *Discovery Learning* meliputi:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- 2) Guru berperan sebagai fasilitator.
- 3) Terdapat hubungan erat antara pendidik dan peserta didik.
- 4) Pembelajaran mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah dan menemukan pengetahuan secara mandiri.
- 5) Kegiatan belajar mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik.
- 6) Model ini membantu meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik.
- 7) Proses pembelajaran melibatkan langkah-langkah saintifik, seperti mengamati, bertanya, mencoba/mengeksperimen, menalar, dan mengomunikasikan hasil.

Selain itu, Rusli (2022, hlm. 81) juga menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Pendidik bertindak sebagai fasilitator.
- 2) Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran layaknya seorang peneliti.
- 3) Materi disajikan dalam bentuk informasi atau permasalahan yang kemudian diolah peserta didik melalui kegiatan mengumpulkan data, membandingkan, mengelompokkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik model *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan guru sebagai fasilitator, yang mendorong keterlibatan aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui proses pemecahan masalah, pengamatan, analisis, serta pengintegrasian pengetahuan baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki.

c. Sintak Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah model *Discovery Learning* menurut Dari & Ahmad (dalam Khoriana, 2025, hlm. 224-225) meliputi enam tahapan, yaitu:

- 1) *Stimulation* (Pemberian rangsangan)
Pada tahap ini, peserta didik diperkenalkan dengan situasi yang membangkitkan rasa ingin tahu. Pendidik tidak langsung memberikan penjelasan lengkap agar peserta didik terdorong melakukan eksplorasi.
- 2) *Problem statement* (Identifikasi masalah)
Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang relevan dengan materi, kemudian merumuskan dugaan atau hipotesis sementara.
- 3) *Data collecting* (Pengumpulan data)
Peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan melalui membaca, observasi, diskusi, eksperimen, atau sumber belajar lainnya
- 4) *Data processing* (Pengolahan data)
Informasi yang diperoleh dianalisis, diklasifikasikan, dan diinterpretasikan sehingga peserta didik dapat menemukan pola atau konsep tertentu.
- 5) *Verification* (Pembuktian)
Peserta didik memeriksa kembali hasil temuannya melalui diskusi, presentasi, atau membandingkan dengan teori yang relevan untuk memastikan kebenarannya.

6) *Generalization* (Penarikan kesimpulan)

Peserta didik merumuskan kesimpulan atau prinsip umum berdasarkan hasil penyelidikan, kemudian guru memberikan penguatan terhadap konsep yang telah ditemukan.

Sejalan dengan itu, Annurul & Yerizon (2023, hlm. 960) menjelaskan bahwa langkah-langkah model *Discovery Learning* meliputi:

1) *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

Pendidik membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dengan menyajikan fenomena, masalah, pertanyaan, atau situasi yang menantang serta relevan dengan konteks.

2) *Problem Formulation* (Identifikasi Masalah)

Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang akan dipecahkan melalui diskusi awal atau kegiatan refleksi.

3) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Peserta didik mengumpulkan informasi relevan melalui observasi, membaca, eksperimen, atau sumber belajar lainnya untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

4) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Informasi yang diperoleh dianalisis dan diorganisasikan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan atau menyusun konsep.

5) *Verification* (Pembuktian)

Peserta didik menguji ulang hasil temuannya dengan membandingkannya pada teori atau fakta yang ada, serta mendiskusikannya untuk menentukan kebenaran atau validitas penemuan tersebut.

6) *Generalization* (Penarikan Kesimpulan)

Peserta didik menarik kesimpulan berupa prinsip, konsep, atau aturan yang ditemukan, serta menjelaskan keterkaitannya dengan situasi lain atau pengalaman belajar berikutnya.

Selain itu, Prasetyo & Abduh (2021, hlm. 1723) juga menyatakan bahwa model *Discovery Learning* memiliki enam tahapan utama untuk mencapai pembelajaran yang efektif, yaitu:

1) Pemberian rangsangan

- 2) Pernyataan/identifikasi masalah
- 3) Pengumpulan data
- 4) Pengolahan data
- 5) Pembuktian
- 6) Menarik simpulan/generalisasi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa sintak model *Discovery Learning* terdiri atas enam tahapan yang berlangsung secara sistematis dan berurutan, yaitu pemberian rangsangan, perumusan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Tahapan-tahapan ini dirancang untuk mendorong peserta didik aktif menemukan pengetahuan melalui proses penyelidikan, analisis, dan verifikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, mendalam, dan berpusat pada peserta didik.

d. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* memiliki kelebihan sebagaimana dikemukakan oleh Khasinah (dalam Zulfatul & Fatonah, 2024, hlm. 515-516), yaitu:

- a. Peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung dan kegiatan eksploratif.
- b. Model ini merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik saat mereka merumuskan hipotesis serta mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi.
- c. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengumpulkan informasi, mengolahnya, dan menarik kesimpulan secara mandiri.
- d. Pembelajaran membantu memahami keterkaitan antara teori dan praktik sehingga lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- e. Model ini mengembangkan kesiapan belajar serta meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik.
- f. Pengetahuan yang ditemukan sendiri cenderung lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka panjang.
- g. Peserta didik dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, minat, dan kecepatan belajar masing-masing.

- h. Proses penemuan mandiri meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian belajar.
- i. Model ini memperkuat konsep diri peserta didik serta mendorong kemampuan bekerja sama dengan orang lain.
- j. Pembelajaran berpusat pada peserta didik, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Sejalan dengan itu, Sekarsari dkk., (2023, hlm. 218) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik. Bagi guru, model ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi serta keberanian dalam menyampaikan pendapat. Bagi peserta didik, model ini menghadirkan pengalaman belajar yang variatif, mendorong keaktifan, meningkatkan kemampuan berpikir, serta menumbuhkan rasa puas dan percaya diri dalam memecahkan masalah.

Selain itu, Ana (dalam Safitri dkk., 2022, hlm. 9110) menjelaskan bahwa kelebihan model *Discovery Learning*:

- 1) Meningkatkan keterampilan proses dan kemampuan kognitif peserta didik.
- 2) Memungkinkan peserta didik berkembang sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- 3) Meningkatkan rasa penghargaan pada peserta didik melalui kegiatan diskusi.
- 4) Menimbulkan perasaan senang dan bahagia ketika peserta didik berhasil melakukan penelitian.
- 5) Membantu peserta didik menghilangkan keraguan, karena model ini mengarah pada kebenaran yang pasti.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan berpikir kritis, kemandirian, dan kepercayaan diri peserta didik melalui proses penemuan. Model ini juga memberi kesempatan belajar sesuai potensi individu serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih bermakna karena mengaitkan pengalaman langsung dengan teori yang dipelajari.

e. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Meskipun model *Discovery Learning* memiliki berbagai kelebihan dalam proses pembelajaran, model ini juga memiliki beberapa kekurangan dalam

penerapannya di kelas. Zulfatul & Fatonah (2024, hlm. 514-515) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- a. Model ini memerlukan waktu serta sumber daya yang lebih banyak karena peserta didik harus melalui proses penyelidikan untuk menemukan konsep.
- b. Tidak semua materi pelajaran sesuai diajarkan dengan model ini; beberapa konsep tertentu lebih efektif disampaikan melalui metode langsung.
- c. Peserta didik memerlukan bimbingan intensif dari guru agar tetap pada jalur yang benar dan memahami konsep dengan baik.
- d. Model ini menuntut kesiapan mental, kematangan, keberanian, serta motivasi peserta didik untuk mengeksplorasi lingkungan belajar, yang pada kenyataannya tidak selalu dimiliki semua peserta didik.
- e. Pada kelas dengan jumlah peserta didik yang besar, penerapan model ini kurang optimal karena guru harus memantau dan mengevaluasi proses belajar setiap individu secara mendalam.
- f. Beberapa kritik menyatakan bahwa model ini lebih menekankan pada aspek pemahaman kognitif sehingga pengembangan sikap dan keterampilan belum mendapat perhatian secara maksimal.
- g. Pembelajaran lebih berfokus pada proses menemukan konsep, sehingga aspek emosional dan keterampilan praktis perlu didukung dengan strategi tambahan.
- h. Proses ini membatasi kesempatan peserta didik untuk berpikir mandiri karena beberapa elemen pembelajaran telah ditentukan oleh guru terlebih dahulu.

Sejalan dengan itu, Sekarsari dkk. (2023, hlm. 218) menyatakan bahwa model *Discovery Learning* dapat menimbulkan kendala seperti membutuhkan waktu yang relatif lama, adanya kebingungan peserta didik pada tahap awal, serta kesulitan sebagian peserta didik dalam memecahkan masalah tanpa arahan yang cukup.

Selain itu, Safitri dkk. (2022, hlm. 9110) menjelaskan model *Discovery Learning* memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- 1) Model ini mengasumsikan bahwa peserta didik telah memiliki kesiapan mental untuk belajar mandiri. Peserta didik dengan kemampuan kognitif rendah cenderung mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak maupun memahami hubungan antar konsep.

- 2) Kurang efisien diterapkan pada kelas besar karena proses penemuan membutuhkan waktu yang panjang.
- 3) Penerapan model dapat terhambat apabila guru dan peserta didik sudah terbiasa menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- 4) Model ini lebih menekankan pada pengembangan pemahaman konsep, sehingga aspek lain perlu diperkaya melalui pendekatan atau metode tambahan.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat disimpulkan bahwa kekurangan model *Discovery Learning* terletak pada kebutuhan waktu yang lebih lama, tuntutan kemandirian peserta didik, serta perlunya bimbingan guru yang intensif. Selain itu, penerapannya kurang efektif pada kelas besar atau materi tertentu, sehingga perlu dipadukan dengan strategi lain agar perkembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik tetap seimbang.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk atau alat komunikasi, yaitu jamak dari kata “*medium*” yang berasal dari bahasa latin yaitu perantara atau pengantar. Media menjadi instrumen strategis yang menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat ditangkap oleh pancaindra dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat dalam proses komunikasi serta kegiatan belajar mengajar. Menurut Arsyah (dalam Mardatillah dkk., 2023, hlm. 101), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk merangsang perhatian dan minat peserta didik. Sejalan dengan itu, Putri (2022, hlm. 367) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau objek yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber, seperti guru dan sumber lainnya, kepada penerima, yaitu peserta didik.

Najwa (2023, hlm. 10) menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Rahman dkk. (2023, hlm. 10651) juga menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses

pembelajaran yang berperan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, Fadilah dkk. (2023, hlm. 3) juga menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan optimalitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan efektivitas proses belajar, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah membantu penyampaian materi agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Sudirman, dkk., (2024, hlm. 49), media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan guru sehingga memudahkan mereka dalam menerima pelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Selanjutnya, Fadilah, dkk., (2023, hlm. 9-10) mengemukakan empat fungsi media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Mengubah pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, serta dari teoritis menjadi lebih praktis.
- 2) Mendorong motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik lebih fokus.
- 3) Memberikan kejelasan, sehingga pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dapat disampaikan secara lebih terstruktur dan mudah dipahami.
- 4) Memberikan rangsangan, terutama dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, Wina Sanjaya (dalam Kaniawati dkk., 2023, hlm. 23-24) menyatakan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) komunikatif, yaitu memfasilitasi penyampaian materi antara pendidik dan peserta didik.
- 2) Fungsi motivasi, yaitu meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam memahami materi.

- 3) Fungsi kebermanaknaan, yaitu membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui berbagai sumber informasi.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, yaitu menyamakan pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi individual, yaitu mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik, seperti pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, membantu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan membantu meningkatkan hasil belajar.

5. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur gambar animasi bergerak dan suara yang disusun secara sistematis untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Diah dkk. (2025, hlm. 4), video animasi merupakan salah satu media visual yang dihasilkan melalui penyusunan rangkaian gambar secara berurutan dengan kecepatan tertentu sehingga menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Sejalan dengan pendapat Pradana (2025, hlm. 34) menyatakan bahwa media video animasi dalam pembelajaran merupakan media visual dinamis yang menggabungkan gambar bergerak, teks, dan audio untuk menyampaikan materi secara interaktif. Media ini dirancang guna meningkatkan pemahaman peserta didik dengan mempresentasikan konsep-konsep kompleks dalam bentuk visual yang lebih mudah dicerna.

Selanjutnya, Wulandari (dalam Sari dkk., 2024, hlm. 189) menjelaskan bahwa media video animasi sebagai program komputer yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan teks, gambar, warna, animasi, dan audio dalam kesatuan yang utuh. Putri (dalam Rachmawati, 2022, hlm. 4964) menegaskan bahwa media video pembelajaran merupakan alat efektif untuk memvisualisasikan konten pelajaran. Penyajian yang menarik memungkinkan

peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, Irawan dkk. (2021, hlm. 213) juga menegaskan bahwa media video animasi terdiri atas kumpulan gambar yang menghasilkan gerakan visual disertai suara untuk menciptakan kesan hidup dalam penyampaian pesan pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran siap pakai yang dapat dimanfaatkan kapan saja sesuai kebutuhan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media video animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva. Beku dkk, (dalam Khoeriyah & Suproto, 2025, hlm. 10726) menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Asnawati dan Sutiah (dalam Khoeriyah & Suproto, 2025, hlm. 10727) menjelaskan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis yang memiliki berbagai macam template menarik yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya, Kharissidqi dan Firmansyah (dalam Ningrum & Safrul, 2024, hlm. 4965) menyebutkan bahwa Canva menyediakan berbagai tema dan fitur, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat digunakan untuk menghasilkan media video animasi yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, Canva dipilih dalam penelitian ini sebagai aplikasi untuk membuat media video animasi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

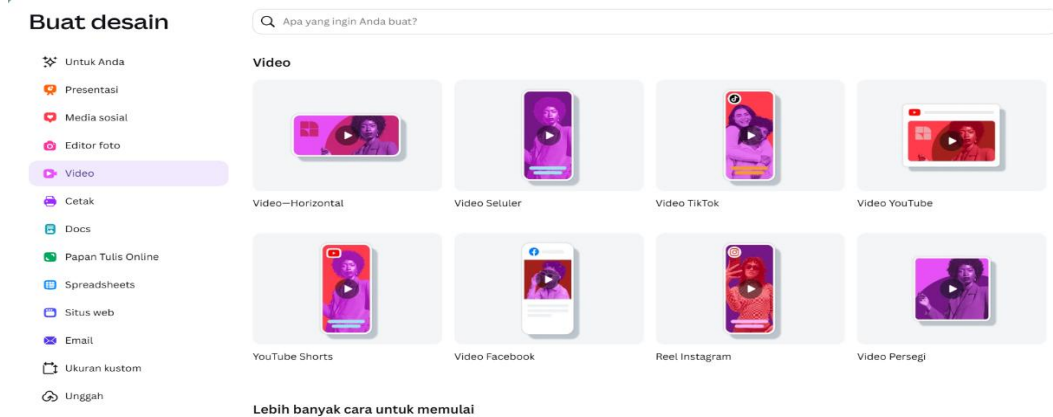
Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran audiovisual yang memadukan gambar bergerak, teks, warna, animasi, dan suara untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Media video animasi dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta mendukung peningkatan pemahaman peserta didik. Dalam penelitian ini, media video animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

b. Langkah-Langkah Pembuatan Video Animasi Menggunakan Canva

Pembuatan video animasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan aplikasi Canva. Proses pembuatan video animasi dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun langkah-langkah pembuatan video animasi menggunakan Canva adalah sebagai berikut:

1. Membuat Akun dan Memulai Proyek

- Akses Canva dengan membuka situs resmi Canva atau mengunduh aplikasi Canva pada perangkat.
- Buat akun dengan melakukan daftar menggunakan Email atau akun Google.
- Pilih proyek dengan cara klik tombol “*Create a Design/Buat Desain*” dan pilih opsi “Video”.



Gambar 2.1 Create a Design/Buat Desain

2. Memilih Template

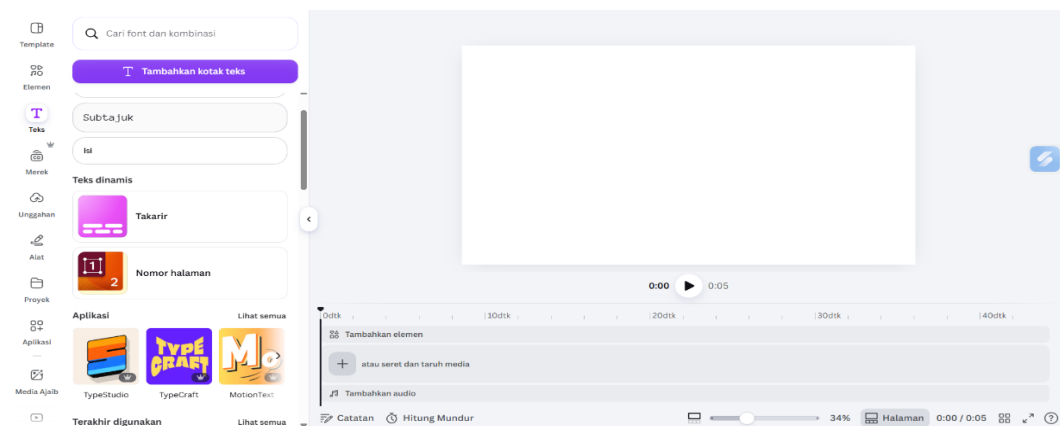
- Canva menyediakan template untuk video. Pilih template yang sesuai dengan tema materi pembelajaran.
- Template yang dipilih dapat digunakan atau dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, serta dapat dibuat secara mandiri tanpa menggunakan template yang tersedia.



Gambar 2.2 Memilih Template di Canva

3. Menambahkan Konten

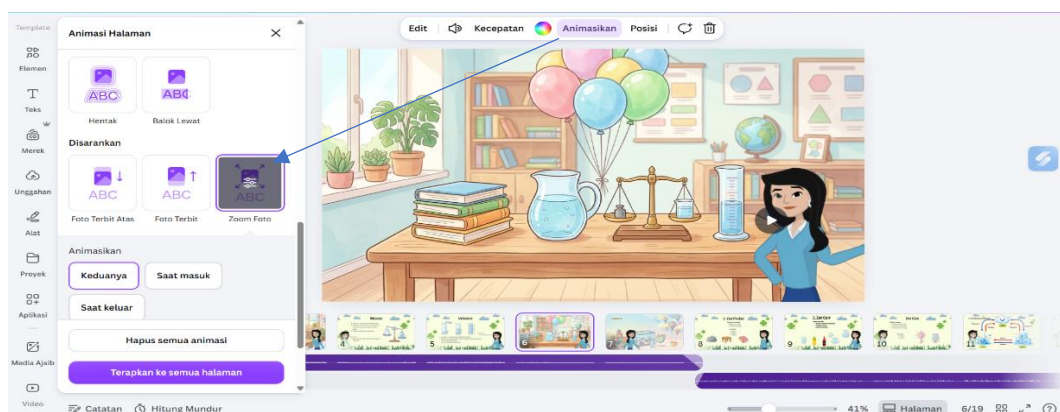
- a. Teks bisa diubah dengan cara klik tombol text dan tambahkan teks untuk point-poin penting.
- b. Gambar atau video dapat diunggah dengan menggunakan *fitur uploads* untuk mengunggah gambar atau video pendukung.
- c. Karakter pendidik animasi digunakan sebagai tokoh penyampai materi. Video karakter pendidik diperoleh dari sumber yang tersedia kemudian diunggah ke Canva. Latar belakang *green screen* dihapus menggunakan fitur penghapus latar belakang agar karakter dapat menyatu dengan tampilan materi pembelajaran.



Gambar 2.3 Menambahkan Konten pada Canva

4. Menggunakan Animasi

- a. Klik elemen yang ingin dianimasikan (teks, gambar, atau ikon).
- b. Pilih menu *Animate* di bagian atas layar untuk memilih jenis animasi, seperti efek muncul (*fade in*), bergerak (*bounce*), memperbesar (*zoom*), atau pergeseran tampilan (*pan*).
- c. Atur durasi animasi sesuai kebutuhan.



Gambar 2.4 Menambahkan Animasi

5. Menyusun Slide

- Gunakan fitur *add page* untuk menambahkan slide baru.
- Atur transisi antar slide menggunakan fitur *page animation*.



Gambar 2.5 Menambahkan Slide

6. Menambahkan Narasi dan Music.

- Gunakan fitur *record yourself* untuk merekam narasi suara secara langsung pada Canva.
- Sinkronkan narasi dan musik untuk latar belakang sesuai animasi yang dibuat.



Gambar 2.6 Menambahkan Narasi dan Music

7. Menyunting dan Meninjau Proyek

- Tinjau video untuk memastikan semua elemen bekerja dengan baik.
- Edit jika ada elemen yang kurang sesuai.



Gambar 2.7 Menyunting dan Meninjau Proyek

8. Menyimpan dan Mengekspor Video
 - a. Klik *share* dan pilih *download*.
 - b. Pilih format MP4 dan klik *download*.
 - c. Video Anda siap digunakan.



Gambar 2. 8 Menyimpan dan Mengekspor Video

c. Kelebihan Media Video Animasi

Media video animasi memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran. Diah dkk. (2025, hlm. 6), menjelaskan beberapa kelebihan video animasi adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan pengetahuan dan sikap audiens

Video animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan serta membentuk sikap positif peserta didik karena informasi visual dinamis lebih mudah diproses oleh otak dibandingkan penyampaian konvensional.

2) Menyajikan konten secara menarik dan interaktif

Video animasi menggabungkan unsur visual dan audio secara simultan, seperti narasi, musik latar, efek suara, serta karakter bergerak, sehingga

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memperkuat daya ingat melalui indera pendengaran dan penglihatan.

3) Dapat diulang sesuai kebutuhan

Video animasi bersifat fleksibel karena dapat diputar kembali kapan saja, sehingga membantu peserta didik memperdalam pemahaman melalui proses pengulangan.

Selanjutnya, Fitrinati (dalam Hanifah dkk., 2025, hlm. 1607), menyatakan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan antara lain:

- 1) Penyampaian materi lebih efektif dan cepat.
- 2) Materi dapat diulang sesuai kebutuhan belajar.
- 3) Mampu menjelaskan proses atau peristiwa secara rinci dan lebih nyata.
- 4) Mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
- 5) Bersifat tahan lama sehingga dapat digunakan berulang kali.
- 6) Meningkatkan kemampuan dasar peserta didik sekaligus memberikan pengalaman belajar baru.
- 7) Selaras dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menekankan keaktifan peserta didik.

Selain itu, Mashuri & Budiyo (dalam Fajar dkk., 2023, hlm. 151), menyatakan bahwa keunggulan video animasi sebagai media pembelajaran terletak pada kesesuaiannya dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran. Kesesuaian tersebut memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan, sehingga media ini dinilai efisien dan tepat digunakan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar serta materi pelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki berbagai dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan daya ingat peserta didik melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, serta mudah diulang. Selain itu, media ini efektif memvisualisasikan konsep abstrak, selaras dengan tujuan pembelajaran, dan mendukung proses belajar yang lebih efisien serta bermakna.

d. Kekurangan Media Video Animasi

Media video animasi selain memiliki berbagai kelebihan juga mempunyai beberapa keterbatasan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Menurut Diah dkk. (2025, hlm. 6), mengemukakan beberapa keterbatasan media video animasi, yaitu:

1) Monoton jika tidak dimodifikasi

Video animasi yang disunting secara monoton atau diputar berulang tanpa variasi dapat menyebabkan penonton merasa bosan.

2) Bergantung pada fasilitas teknologi

Penggunaan video animasi memerlukan perangkat seperti LCD proyektor dan sumber listrik, sehingga dapat menjadi kendala di lingkungan dengan sarana terbatas

3) Kurang efektif jika tidak disesuaikan dengan audiens

Efektivitas video animasi dapat menurun apabila isi, durasi, dan penyajiannya tidak disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat perkembangan peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, Johari (dalam Fajar dkk., 2023, hlm. 151) menyatakan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelemahan, berupa waktu produksi yang relatif lama, biaya pembuatan yang cukup tinggi, serta menuntut kreativitas dan kemampuan teknis dalam proses perancangannya.

Selain itu, Munir (dalam Mauliana dkk., 2022, hlm. 297), menjelaskan bahwa kekurangan video animasi adalah sebagai berikut.

1) Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang memadai untuk mendesain animasi.

2) Pendidik, sebagai komunikator dan fasilitator, harus memiliki kemampuan memahami peserta didik secara mendalam.

3) Memerlukan perangkat lunak khusus untuk membukanya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki beberapa keterbatasan, antara lain memerlukan kreativitas dan keterampilan khusus dalam proses pembuatannya, menuntut kompetensi guru dalam memahami karakteristik peserta

didik, serta membutuhkan perangkat lunak tertentu untuk mengakses dan menggunakannya secara optimal.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “*hasil*” dan “*belajar*”. Hasil diartikan sebagai sesuatu yang diperoleh melalui suatu usaha, sedangkan belajar merupakan proses kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai positif. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Kemampuan tersebut tercermin dalam perubahan perilaku, kebiasaan, keterampilan, sikap, cara mengamati, serta kemampuan yang dimiliki. Hasil belajar meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Siburian (2025, hlm, 96), hasil belajar merujuk pada perubahan yang dicapai peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik akibat proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat, Marlita dkk. (2023, hlm. 1648) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi akademik yang berhasil dicapai peserta didik melalui tes evaluasi, tugas, serta kegiatan tanya jawab yang mendukung proses pencapaiannya. Fithriyani (2023, hlm. 546) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh peserta didik dari proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, yang mencakup ranah kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan intelektual, ranah afektif yang mencakup aspek sikap, dan ranah psikomotorik yang meliputi keterampilan.

Ahmad Susanto (dalam Hastiwi dkk., 2023, hlm. 252) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang dialami peserta didik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari proses belajar. Mauliana (2022, hlm. 291) menambahkan bahwa hasil belajar merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang menggambarkan perubahan tingkah laku pada diri individu. Selain itu, Irawati (2021, hlm. 45) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran di sekolah yang umumnya diukur melalui skor hasil tes pada materi tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses

pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta ditunjukkan melalui peningkatan perilaku dan pencapaian yang diukur melalui kegiatan evaluasi.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat ketercapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Indikator ini digunakan sebagai acuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Menurut Ricardo & Meilani (dalam Sabrina, 2025, hlm. 373), menyatakan bahwa indikator hasil belajar dapat dilihat melalui tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yang berkaitan dengan aspek pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
- 2) Ranah afektif, yang menekankan pembentukan sikap dan perilaku peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik, yang mencakup keterampilan fisik serta pengembangan potensi diri peserta didik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Benjamin, S Bloom (dalam Mahmudi dkk., 2022, hlm. 3508-3511) yang mengelompokkan tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini digunakan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus menilai capaian belajar peserta didik.

1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual yang mencakup pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan berpikir dalam mengolah informasi dan mengembangkan pengetahuan. Ranah ini terdiri atas enam tingkatan:

- a. Mengingat (*Remembering/C1*), kemampuan mengenali dan mengingat kembali fakta atau konsep.
- b. Memahami (*Understanding/C2*), kemampuan menjelaskan makna informasi dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki.
- c. Mengaplikasikan (*Applying/C3*), kemampuan menerapkan konsep atau prosedur dalam latihan maupun pemecahan masalah.
- d. Menganalisis (*Analyzing/C4*), kemampuan menguraikan suatu permasalahan menjadi bagian-bagian serta memahami hubungan antarbagian.

- e. Mengevaluasi (*Evaluating/C5*), kemampuan memberikan penilaian berdasarkan kriteria tertentu, seperti kualitas atau efektivitas.
- f. Mencipta (*Creating/C6*), kemampuan menyusun unsur-unsur menjadi bentuk baru yang utuh, fungsional, dan bermakna.

2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat, dan perasaan peserta didik terhadap. Tingkatannya meliputi:

- a. Penerimaan (*Receiving*, kesediaan memperhatikan rangsangan atau fenomena tertentu.
- b. Tanggapan (*Responding*), partisipasi aktif melalui reaksi, persetujuan, atau kepuasan terhadap suatu fenomena.
- c. Penghargaan (*Valuing*), kemampuan memberi nilai pada suatu objek atau perilaku dan mengekspresikannya dalam tindakan.
- d. Pengorganisasian (*Organization*), kemampuan menyusun nilai menjadi sistem yang konsisten sebagai pedoman bertindak.
- e. Karakterisasi berdasarkan nilai (*Characterization by Value Complex*), kemampuan menginternalisasi nilai hingga menjadi bagian kepribadian dan tercermin dalam perilaku sehari-hari.

3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik dan koordinasi gerakan yang berkembang melalui latihan. Tingkatannya meliputi:

- a. Persepsi (*Perception*), kemampuan menggunakan rangsangan sensorik sebagai dasar gerakan.
- b. Kesiapan (*Set*), kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk bertindak.
- c. Respons terbimbing (*Guided Response*), kemampuan melakukan gerakan berdasarkan contoh melalui imitasi dan latihan awal.
- d. Mekanisme (*Mechanism*), kemampuan melakukan gerakan lebih otomatis karena latihan.
- e. Respons kompleks (*Complex Overt Response*), kemampuan melakukan keterampilan motorik kompleks secara lancar dan tepat.
- f. Penyesuaian (*Adaptation*), kemampuan memodifikasi gerakan sesuai kebutuhan atau situasi.

- g. Penciptaan (*Origination*), kemampuan menciptakan pola gerakan baru secara mandiri.

Selain itu, Moree dalam (Fauhah & Rosy, 2022, hlm. 327) mengemukakan bahwa indikator hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, mencakup penerimaan, pemberian respons, dan penentuan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi gerak dasar (*fundamental movement*), gerak umum (*generic movement*), gerak terkoordinasi (*ordinative movement*), serta gerak kreatif (*creative movement*).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar meliputi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang mencerminkan pencapaian peserta didik dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara terpadu.

Sesuai dengan tujuan penelitian, indikator hasil belajar yang digunakan difokuskan pada ranah kognitif (pengetahuan). Fokus ini dipilih karena penelitian bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi, khususnya dalam aspek pemahaman dan penguasaan materi.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Syah (dalam Damayanti, 2022, hlm. 101-102), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, mencakup kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yaitu kondisi lingkungan sekitar peserta didik.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach learning*) merupakan jenis upaya belajar yang dilakukan peserta didik, meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Salsabila (dalam Sabrina dkk., 2025, hlm. 374) menyatakan juga terdapat dua kelompok faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Faktor internal, yang terdiri atas aspek fisik seperti kesehatan dan kondisi tubuh, serta aspek psikis seperti bakat dan minat peserta didik.
- 2) Faktor eksternal, yang meliputi penerapan kurikulum, metode pembelajaran, interaksi antar peserta didik, kedisiplinan, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar.

Selain itu, Saputra dkk. (2025, hlm. 404-405) juga menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- 1) Faktor internal, seperti rendahnya motivasi, kurangnya disiplin belajar, gangguan emosional, dan stres akademik, yang dapat memengaruhi kesiapan serta kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara optimal.
- 2) Faktor eksternal, antara lain lingkungan keluarga yang kurang mendukung, keterbatasan kondisi ekonomi, serta pengaruh lingkungan sosial yang tidak kondusif, yang apabila tidak dikelola dengan baik dapat menghambat perkembangan belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik, psikologis, serta kesiapan belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan.

7. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial)

a. Pengertian IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka terdapat perubahan pada muatan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), yaitu kedua muatan tersebut diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pengintegrasian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik sekolah dasar cenderung memahami konsep secara utuh dan terpadu, karena masih berada pada tahap berpikir konkret. Pada tahap ini, peserta didik memandang sesuatu secara sederhana, menyeluruh, dan kontekstual, meskipun belum mampu menganalisis secara rinci dan abstrak.

Menurut Susilowati (2023, hlm. 189), IPAS merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup (biotik) dan benda tak hidup (abiotik) beserta interaksinya di alam semesta, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai

individu dan makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Sejalan dengan itu, Riyadi (2025, hlm. 2) menyatakan bahwa IPAS merupakan disiplin ilmu yang mengintegrasikan dua aspek utama, yaitu kajian tentang fenomena alam beserta interaksinya, serta kajian tentang kehidupan manusia dalam konteks sosial dan lingkungan.

Selain sebagai integrasi keilmuan, IPAS juga memadukan berbagai bidang kajian seperti sains, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan (Suhelayanti dalam Adha dkk., 2025, hlm. 326). Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga membantu peserta didik memahami keterkaitan antara manusia dan alam dalam kehidupan sehari-hari. Pamungkas dkk. (2024, hlm. 328) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS merupakan proses yang dilaksanakan siswa untuk memahami integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai satu kesatuan yang utuh. Keterpaduan tersebut bertujuan mendorong pengembangan kapasitas berpikir rasional pada diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli atas, peneliti dapat simpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan kehidupan manusia secara menyeluruh. Pembelajaran IPAS dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar serta bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir rasional, kritis, dan holistik dalam memahami lingkungan sekitarnya.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ditetapkan sebagai arah dalam membentuk peserta didik yang mampu memahami keterkaitan antara manusia, alam, dan lingkungan sosial. Berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) (2022, hlm. 5-6), tujuan mata pelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena kehidupan, alam semesta, serta keterkaitannya dengan keberlangsungan hidup manusia.

- 2) Mendorong peran aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri dalam mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
- 4) Membantu peserta didik memahami identitas diri dan perannya dalam lingkungan sosial.
- 5) Menumbuhkan kesadaran akan dinamika kehidupan masyarakat serta tanggung jawab sebagai anggota kelompok sosial, bangsa, dan masyarakat dunia.
- 6) Mengembangkan pemahaman konsep IPAS dan kemampuan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan tujuan tersebut, pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah dan pemecahan masalah peserta didik Adha dkk. (2025, hlm. 326) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS meliputi

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya.
- 2) Membantu peserta didik memahami interaksi dalam kehidupan alam dan sosial serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia di bumi.
- 3) Melatih kemampuan mengidentifikasi dan memecahkan masalah sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Mengembangkan sikap ilmiah melalui penerapan prinsip metodologi sehingga peserta didik mampu berpikir kritis dan analitis.
- 5) Mendorong peran aktif peserta didik dalam menjaga lingkungan, memahami permasalahan yang ada, serta melestarikan sumber daya alam secara bertanggung jawab

Pendapat tersebut dipertegas oleh Sulistianingrum, Suparman & Anwar (2024, hlm. 375) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPAS mencakup tiga aspek utama, yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, memfasilitasi pemahaman diri dan lingkungan sekitar, serta memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai konsep-konsep IPAS. Selain itu, Agustina (Anggita dkk., 2023, hlm. 80) bahwa

pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, serta kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir ilmiah, keterampilan inkuiri, serta pemahaman peserta didik mengenai keterkaitan manusia, alam, dan lingkungan sosial. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, memecahkan masalah, serta memiliki sikap tanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat.

8. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa temuan yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu tersebut menjadi landasan penting dalam memperkuat kajian dan analisis yang dilakukan, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti & Judul	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	(Nggebu, 2025). dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Inpres Sikumana 3”	Pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain <i>One Group Pretest-Posttest</i> . analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan <i>Paired Sample T-Test</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Discovery Learning</i> berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS, dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.	Sama-sama menggunakan model <i>Discovery Learning</i> dan meneliti hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.	Penelitian tersebut menggunakan kelas V dan tidak menggunakan media pendukung, sedangkan penelitian ini menggunakan kelas III dengan bantuan media video animasi.

No	Nama Peneliti & Judul	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	(Laili dkk. 2024). dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA”	Pendekatan kuantitatif kuasi eksperimen, analisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (uji t).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Discovery Learning</i> berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa, dengan peningkatan nilai rata-rata dari 70,64 menjadi 85,93 setelah menggunakan model pembelajaran tersebut.	Sama-sama menggunakan model <i>Discovery Learning</i> dan meneliti hasil belajar siswa sekolah dasar.	Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPA dan tidak menggunakan media video animasi, sedangkan penelitian ini menggunakan IPAS berbantuan media video animasi.
3.	(Idham dkk. 2024) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Pinrang”	Pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen, analisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (uji t).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model <i>Discovery Learning</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa, dengan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.	Sama-sama menggunakan model <i>Discovery Learning</i> dan meneliti hasil belajar IPA/IPAS siswa sekolah dasar.	Penelitian tersebut menggunakan kelas IV dan tidak menggunakan media pendukung, sedangkan penelitian ini menggunakan kelas III dengan bantuan media video animasi.
4.	(Ningrum & Safrul 2024) dalam penelitian berjudul “Pengaruh	Pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen, analisis menggunakan uji	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis	Sama-sama menggunakan media video animasi dan meneliti hasil belajar IPAS siswa	Penelitian tersebut menggunakan media video animasi berbasis

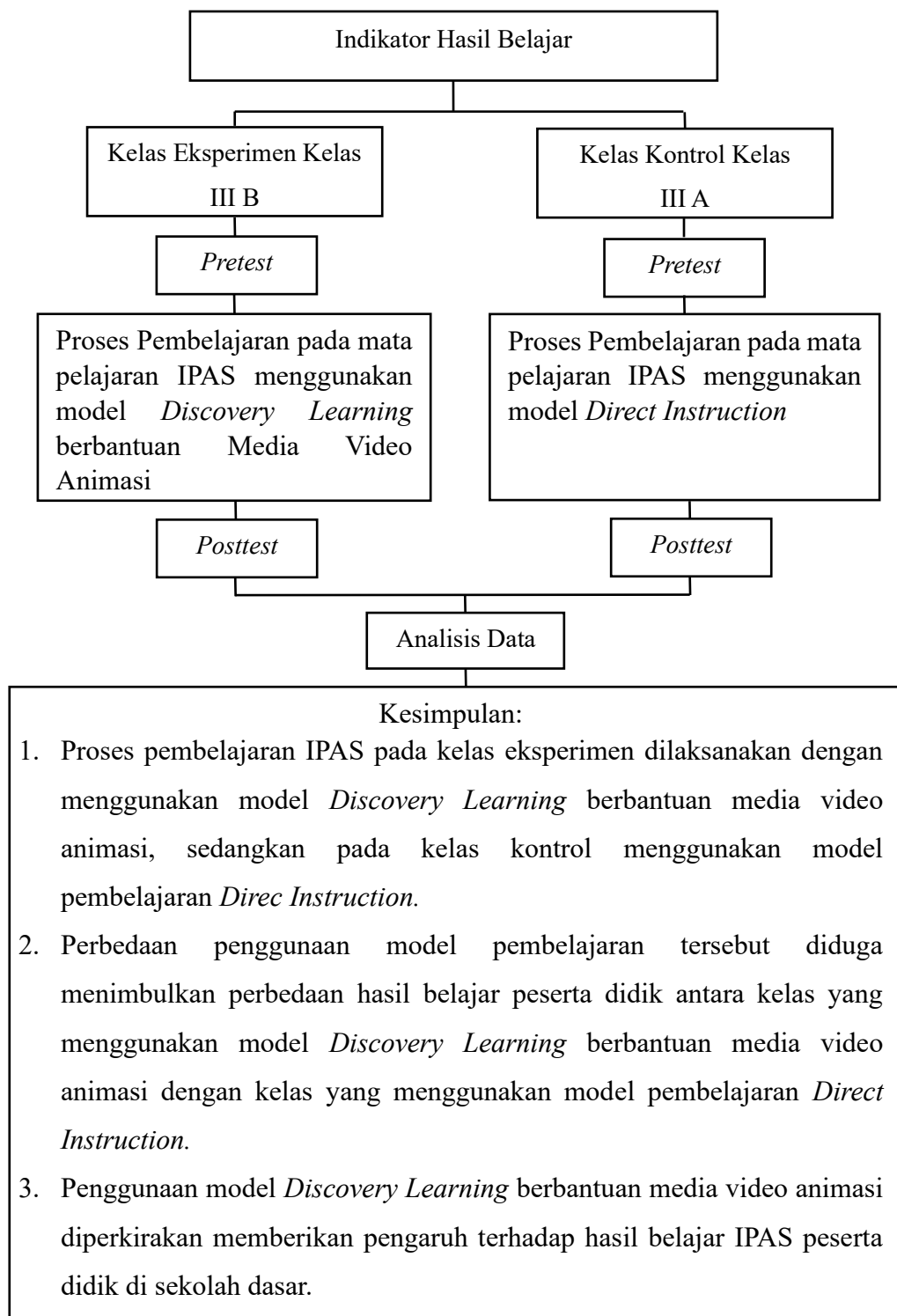
No	Nama Peneliti & Judul	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Penggunaan Video Animasi Berbasis Canva terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar”	normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (uji t).	Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.	sekolah dasar.	Canva, sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>Discovery Learning</i> berbantuan video animasi.
5.	(Suryani dkk. 2024) dalam penelitian berjudul “Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA”	Pendekatan kuantitatif dengan metode <i>quasi experiment</i> . Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA, dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$.	Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, meneliti hasil belajar IPAS, dan menggunakan media video animasi sebagai pendukung pembelajaran	berfokus pada penggunaan media video animasi, sedangkan penelitian ini menggunakan model <i>Discovery Learning</i> berbantuan video animasi.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan pola berpikir yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil penelitian. Yakin (2023, hlm. 52) menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah pemahaman dasar yang menjadi landasan bagi pemahaman lainnya dan berfungsi sebagai fondasi dalam keseluruhan proses penelitian. Syahputri dkk. (2023, hlm. 162) mendefinisikan kerangka pemikiran sebagai landasan konseptual yang dibangun melalui sintesis fakta, hasil observasi, dan kajian kepustakaan. Selain itu, (Sugiyono, 2024, hlm. 60) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antarvariabel yang disusun berdasarkan berbagai teori yang telah dideskripsikan. Jadi, dapat disimpulkan

bahwa kerangka pemikiran merupakan landasan konseptual yang disusun secara sistematis untuk menjelaskan hubungan antarvariabel dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian.

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik. Penelitian menggunakan dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Perbedaan perlakuan tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. 9 Skema Kerangka Berpikir

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2024, hlm. 80) menyatakan bahwa asumsi penelitian adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Nasution & Murhayati (2025) menjelaskan bahwa asumsi adalah dugaan yang dijadikan dasar berpikir dan dirumuskan secara jelas untuk memperkuat permasalahan penelitian, menentukan objek penelitian, lokasi pengambilan data, serta instrumen yang digunakan. Selain itu, Firdaus dkk. (2023, hlm. 206) menegaskan bahwa asumsi merupakan sesuatu yang dianggap benar tanpa harus disertai bukti, sehingga menjadi pijakan awal yang membantu penelitian berjalan secara fokus dan konsisten. Jadi, dapat disimpulkan bahwa asumsi penelitian adalah dugaan dasar yang diterima kebenarannya oleh peneliti sebagai landasan berpikir dalam merancang dan melaksanakan penelitian, meskipun kebenarannya masih perlu diuji secara empiris. Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS peserta didik Sekolah Dasar lebih tinggi dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional model *Direct Instruction*

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani, “*hypo*” dan “*tesis*” Berdasarkan asal katanya tersebut, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pendapat atau kesimpulan yang bersifat sementara. Sugiyono (2024, hlm. 63) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. (Suhadarliyah, 2023, hlm. 169) juga menjelaskan bahwa hipotesis adalah prediksi mengenai hubungan antarvariabel dalam suatu penelitian. Selain itu, Yakin (2023, hlm. 58) menyebutkan bahwa hipotesis timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan dari teori yang telah ada. Hipotesis bertujuan untuk mengarahkan penelitian serta menyediakan kerangka kerja yang dapat diuji kebenarannya secara empiris. Jadi, dapat disimpulkan hipotesis penelitian adalah dugaan sementara yang mengarahkan penelitian dan dapat diuji kebenarannya secara empiris.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dan model *Direct Instruction* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

H₀: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dengan peserta didik yang menggunakan model *Direct Instruction* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

H₁: Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi dengan peserta didik yang menggunakan model *Direct Instruction* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

- b. Hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

H₀: Tidak terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

H₁: Terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.