

**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis
Multimedia Video Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa
Di SD Negeri 6 Tambun**

Hartati H. Tanaiyo¹ Moh Rudini² Muh Khaerul Ummah BK³, Ikbal⁴

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Madako Tolitoli
Jl. Madako No. 01, Kelurahan Tambun, Kabupaten Tolitoli

Corresponding author:
hartatitanaiyo13@gmail.com



This is an open access article under the CC
BY license

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar siswa SD Negeri 6 Tambun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia utamanya pada aspek bacaan, model pembelajaran yang kurang menarik menjadi pemicu utama hal tersebut. Dalam mentaktsi hal tersebut penulis melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis multimedia video *animaker* dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis multimedia video *Animaker* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 6 Tambun. Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis kuantitatif Pre-Eksperimen desain (Pretest-Posttest Itntact Group Comparison). Adapun instrument dalam penelitian ini adalah observasi dan tes hasil belajar dengan sampel pada penelitian ini sebanyak 22 siswa, yang digunakan teknik purposive sampling dalam pengambilan sampelnya. Teknik analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Probabilitas 0,003 yang berarti $< 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Implikasi positif dari hasil diterapkannya model dengan media yang dipadukan ini, guru dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan teknologi dan multimedia dalam strategi pengajaran mereka guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa

Kata Kunci : Animaker, Discovery Learning, Hasil Belajar

ABSTRACT

The problem in this study is the low learning outcomes of students of SD Negeri 6 Tambun in Indonesian subjects, especially in the reading aspect, the less interesting learning model is the main trigger for this. In tackling this, the author conducted a study by applying a multimedia video animaker-based discovery learning model in learning activities. The purpose of this study was to analyze whether there was an effect of the application of the multimedia video Animaker-based Discovery Learning learning model on the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Tambun. This study is a quantitative study with a Pre-Experimental design (Pretest-Posttest Interaction Group Comparison). The instruments in this study were observation and learning outcome tests with a sample of 22 students, which used a purposive sampling technique in sampling. The data analysis technique used the Wilcoxon Signed Ranks test. The results showed that the probability value was 0.003 which means < 0.05 , so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. The positive implications of the results of implementing this model with integrated media, teachers can consider integrating technology and multimedia in their teaching strategies to increase student engagement and understanding.

Keywords: Animaker, Discovery Learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai salah satu proses kunci dalam upaya kemajuan bangsa. Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup individu, yang pada akhirnya berkontribusi pada pembentukan karakter dan kemajuan suatu bangsa. Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, kompeten, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Namun demikian, prevalensi rendahnya hasil belajar di dunia pendidikan menunjukkan bahwa tujuan pendidikan nasional belum sepenuhnya tercapai.

Menurut Purwanto hasil belajar dapat diartikan dengan dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Dimana hasil merupakan suatu bagian aktivitas, atau proses yang menjadi akibat dari perubahan input secara fungsional, begitu pula dengan hasil belajar dimana setelah mengalami belajar, siswa akan mengalami perubahan perilaku lainnya (Endayani dkk., 2020).

Berdasarkan pengamatan langsung di SD Negeri 6 Tambun, peneliti menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya, aspek literasi dan pemahaman teks bacaan menjadi tantangan utama bagi para siswa. Masalah ini disebabkan oleh model pengajaran guru yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurangnya kreativitas dalam penyampaian materi, yang berdampak pada rendahnya hasil. Diantara berbagai model pembelajaran HOTS yang ada, *Discovery Learning* merupakan salah satu yang paling populer dan sering diterapkan. Model ini mendorong siswa untuk aktif menemukan pengetahuan baru melalui proses eksplorasi dan penemuan mandiri, sehingga sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Fadillah et al., 2021; Khofifah et al., 2021).

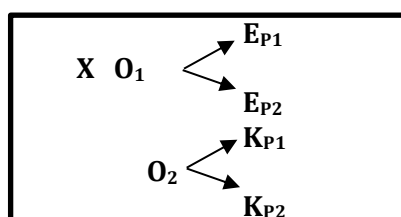
Sejak era digital saat ini, perkembangan TI telah membawa lebih banyak kesempatan untuk membentuk metode belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu teknologi yang terus berkembang ditengah masyarakat dan mulai diintegrasikan dalam pendidikan adalah multimedia interaktif. Dengan mengabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio dan video, multimedia pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan beragam, yang membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan hasil belajar mereka terbukti meningkat (Athiyah et al., 2024; Cappa & Hamzah, 2024).

Saat ini, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Dereli, 2015; Utamajaya et al., 2020). Namun, perlu diteliti lebih lanjut apakah penereapan model *discovery learning* berbasis video Animaker mampu memajukan pencapaian belajar siswa kelas IV SD.

Studi ini bertujuan menyelidiki pengaruh penerapan model *discovery learning* yang memanfaatkan video Animaker dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik. Aspek capaian belajar yang ditelaah meliputi tingkat pemahaman konten, kecakapan berpikir kritis, serta daya kreativitas siswa. Penggunaan Animaker dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan variasi dan daya tarik dalam metode pengajaran, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Peningkatan keterlibatan ini diproyeksikan akan berkontribusi pada optimalisasi hasil belajar.

METODE

Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menerapkan rancangan pre-eksperimental, khususnya model *Intact-Group Comparison*. Dalam metode ini, satu kelompok tunggal dibagi menjadi dua bagian yang setara. Satu bagian menerima intervensi eksperimental, sementara bagian lainnya berfungsi sebagai kelompok kontrol tanpa menerima perlakuan khusus.



Gambar 1. Desain pre-eksperimen *type Intact Group Comparison*

Keterangan: Diadaptasi Berdasarkan Desain Pre Eksperiment (Sugiyono, 2011)

- EP1 = Kelompok eksperimen yang diukur menggunakan pretest
- EP2 = Kelompok eksperimen yang diukur menggunakan posttest
- KP1 = Kelompok Kontrol yang diukur menggunakan pretest
- KP2 = Kelompok eksperimen yang diukur menggunakan posttest
- X = Perlakuan yang diberikan
- O1 = Hasil pengukuran setengah kelompok yang diberi perlakuan
- O2 = Hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan.

Studi ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Tambun, Kecamatan Baolan Kabupaten Tolitoli pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus tahun 2024. Adapun kelompok yang menjadi subjek studi riset mencakup keseluruhan pelajar yang terdaftar di SD Negeri 6 Tambun untuk tahun akademik saat ini. Pemilihan kelompok ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan utama penelitian, yaitu mengkaji dampak penggunaan metode pembelajaran discovery learning yang diintegrasikan dengan media video multimedia Animaker terhadap capaian akademik siswa di jenjang sekolah dasar. Adapun siswa kelas IV berjumlah 22 siswa yang dipilih sebagai sampel menggunakan metode Non-probability Sampling. Berdasarkan penjelasan Sugiyono (2019), non-probability Sampling merupakan teknik pemilihan sampel dimana tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang setara untuk terpilih sebagai bagian dari sampel penelitian. Dengan kata lain, metode ini tidak memberikan peluang yang sama kepada setiap elemen populasi untuk menjadi anggota sampel yang diteliti.

Pengumpulan data pada penelitian ini ada dua macam yaitu observasi dan tes hasil belajar. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model Discovery learning, terutama yang terkait dengan pengaruh penggunaan Multimedia Animaker dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar di SD Negeri 6 Tambun. Sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Pada tes hasil belajar adalah pretest dan posttest yang berupa soal uraian sebanyak 6 nomor.

Teknik analisis data ada dua macam yaitu: Analisis deskriptif, digunakan untuk mengitung statistik deskriptif seperti mean (rata-rata), median, standat deviasi, minimum untuk data pretest dan posttest. Statistik ini memberikan gambaran umum tentang distribusi dan kecenderungan data sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk membuat generalisasi tetang populasi berdasarkan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Pada analisis ini digunakan uji Wilcoxon Sigend Ranks dengan bantuan SPSS 25 untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran discovery learning berbasis multimedia video animaker terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 6 Tambun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan penelitian di SD Negeri 6 Tambun dilaksanakan pada kelas IV yang telah dibagi dua kelompok dimana setengah bagian sebagai kelompok eksperimen (kelompok yang mendapat perlakuan) dan setengahnya lagi sebagai kelompok kontrol (kelompok yang tidak menerima perlakuan) masing-masing kelompok berjumlah 11 siswa. Penelitian terhitung dari tanggal 31 Juli sampai 21 Agustus 2024.

Tabel 1. Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Retang Skor	Kategori			
	Pre-tes		Pos-tes	
	F	%	F	%
Tuntas dengan Pengayaan 86-100%	0	0	9	81,81
Tuntas tanpa remedial 66-85%	0	0	2	18,19
Remedial seperlunya 41-65%	4	36,37	0	0
Remedial seluruhnya 0 – 40%	7	63,63	0	0
Σ	11	100	11	100

Berdasarkan tabel hasil belajar Bahasa Indonesia di atas, ketika dilakukan pretest diperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok Eksperimen dengan kategori remedial seluruhnya sebanyak 7 siswa dengan persentase (63,63%) dan remedial seperlunya terdapat 4 siswa dengan persentase (36,37%). Setelah diberikan perlakuan lalu diberikan posttest diperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia kelas Eksperimen untuk seluruh anggotanya mencapai pada puncak kategori yaitu kategori tuntas tanpa remedial

sebanyak 2 siswa dengan persentase (18,19%) serta Tuntas dan pengayaan dengan jumlah siswa sebanyak 11 dan persentasenya (81,81%). Hasil analisis deskriptif kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest
Subjek	11	11
Rata-Rata	40,64	89,00
Standar Deviasi	7,311	4,472
Nilai Terendah	33	82
Nilai Tertinggi	57	95
Jumlah	447,04	979

Rekapitulasi Hasil belajar siswa kelompok eksperimen terlihat bahwa dari jumlah 11 siswa yang mengikuti pretest di peroleh nilai rata-rata 40,64 dan posttest diperoleh nilai rata-rata 89,00. Adapun jumlah pretest dan posttest sangat berbeda jauh dimana pretest diperoleh jumlah 447,04 dan posttest diperoleh jumlah 979, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Multimedia Video Animaker.

Tabel 3. Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Retang Skor	Kategori			
	Pre-tes		Pos-tes	
	F	%	F	%
Tuntas dengan Pengayaan 86-100%	0	0	0	72,72
Tuntas tanpa remedial 66-85%	0	0	8	27,28
Remedial seperlunya 41-65%	5	45,46	3	0
Remedial seluruhnya 0 - 40%	6	54,54	0	0
Σ	11	100	11	100

Berdasarkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada tabel 3 di atas, ketika dilakukan pretest diperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok Kontrol dengan kategori remedial seluruhnya sebanyak 6 siswa dengan persentase (54,54%) dan kategori seperlunya sebanyak 5 siswa dengan persentase (45,46). Setelah diberikan pembelajaran konvensional lalu diberikan posttest diperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok kontrol dengan kategori remedial seperlunya terdapat 3 siswa dengan persentase (27,28) dan kategori tuntas tanpa remedial sebanyak 8 siswa dengan persentase (72,72%). Hasil analisis deskriptif kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Statistik	Pretest	Posttest
Subjek	11	11
Rata-Rata	37,27	58,82
Standar Deviasi	8,934	9,347
Nilai Terendah	15	48
Nilai Tertinggi	38	72
Jumlah	409,97	647,02

Berdasarkan Tabel Rekapitulasi Hasil belajar siswa kelompok Kontrol terlihat bahwa dari 11 jumlah siswa pada pretest diperoleh nilai rata-rata 37,27 dan pada posttest diperoleh nilai rata-rata 58,82. Dengan jumlah kumulatif perolehan yakni pretest dan posttest 409,97 dan 647,02 hal ini menunjukkan bahwa terjadi sedikit peningkatan pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah diberikan materi pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

Tabel rekapitulasi menunjukkan bahwa skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk capaian pembelajaran bahasa Indonesia siswa pada "Bab 2 - Di Bawah Atap" mengalami peningkatan. Frekuensi peningkatan capaian pembelajaran bahasa Indonesia siswa menunjukkan hal ini. Dari uraian

tentang prestasi belajar bahasa Indonesia kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlihat bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar kelompok eksperimen yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari selisih peningkatan setelah tes sebesar 30,28 antara rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen (89,9) dengan rata-rata prestasi belajar kelompok kontrol (58,82). Jika dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang relatif sama, perbedaan ini menunjukkan perbedaan yang cukup besar. Hal ini terjadi karena meskipun kedua kelompok menerima materi yang sama, mereka diajarkan secara berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* yang berbasis Multimedia Video Animaker, sedangkan kelompok kontrol diajarkan menggunakan metode tradisional.

Perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Multimedia Video Animaker dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah perlakuan berdasarkan data tes hasil belajar

Kelompok Eksperimen				Rentang Skor/ Kategori	Kelompok Eksperimen			
Pretest		Posttest			Pretest		Posttest	
F	%	F	%		F	%	F	%
0	0	9	81,81	Tuntas dan Pengayaan 86-100%	0	0	0	0
0	0	2	18,19	Tuntas tanpa remedial 66-85%	0	0	8	72,72
4	27,28	0	0	Remedial seperlunya 41-65%	5	45,46	3	27,28
7	72,72	0	0	Remedial seluruhnya 0 – 40%	6	54,54	0	0
11	100	11	100	Σ	11	100	11	100

Berdasarkan tabel sebaran data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel tersebut menyajikan data kelompok eksperimen berdasarkan kategorituntas dan pengayaan (86-100) sebanyak 81,81% (9 siswa), kategori tuntas tanpa remedial (66-85) sebesar 18,19 % (2 siswa), tidak terdapat kategori remedial seperlunya (41-65), serta kategori remedial seluruhnya (0-40). Sedangkan data kelompok kontrol tidak terdapat kategori tuntas dan pengayaan (86-100), tetapi terdapat kategori tuntas tanpa remedial (66-85) sebesar 72,72 (8 siswa), serta kategori remedial seperlunya (41-65) sebesar 27,28 (3 siswa), dan tidak terdapat kategori remedial seluruhnya. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan nyata antara distribusi pasca-tes kelas eksperimen dan distribusi pasca-tes kelas kontrol.

Uraian di atas menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Multimedia Video Animaker pada kelas eksperimen dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang signifikan setelah menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Multimedia Video Animaker.

Hasil analisis yang diuji normalitas dan diolah menggunakan SPSS kita dapat menyimpulkan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS 25:

Tabel 6. Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-tes Eksperimen	.884	11	.117
Pos-tes Eksperimen	.905	11	.213
Pre-tes Kontrol	.836	11	.028
Pos-tes Kontrol	.924	11	.355

Pada tabel uji normalitas di atas diperoleh nilai Sig kelompok eksperimen $\geq 0,05$ sama halnya dengan kelompok kontrol namun pada hasil pre-test kelompok kontrol terlihat bahwa nilai $\text{Sig} \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Sehingga untuk uji beda akan digunakan uji Wilcoxon Signed Ranks. Selanjutnya uji Homogenitas, tujuan dari pengujian ini adalah untuk menilai apakah kedua data tersebut homogen atau tidak. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi pada Based on Mean $> 0,05$. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	3.328	1	20	.083
	Based on Median	1.946	1	20	.178
	Based on Median and with adjusted df	1.946	1	13.989	.185
	Based on trimmed mean	3.173	1	20	.090

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa nilai Based on Mean adalah 0,83 yang artinya $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang setara atau homogen. Hipotesis pengujian data dari hasil analisis menggunakan Uji *Wilcoxon Sigend Ranks* untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Multimedia Video Animaker dengan membandingkan dua sampel yang berhubungan untuk melihat perbedaan diantara sampel berpasangan. Hasil uji Uji Wilcoxon Signed Rangks dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menggunakan SPSS 25

	Pos-tes Eksperimen - Pre-tes Eksperimen	Pos-tes Kontrol - Pre-tes Kontrol
Z	-2.941 ^b	-2.947 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003	.003

Ket: Wilcoxon Signed Ranks Test

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai probabilitas dengan ketentuan:

1. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima
2. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 di tolak

Berdasarkan tabel Uji Wilcoxon Signed Ranks dapat kita simpulkan bahwa nilai probabilitas (sig) yaitu 0,003 dan taraf signifikan (α) 0,05 sehingga dapat disimpulkan nilai (sig) $< 0,05$ yang berarti H_0 di tolak dan H_a diterima. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery* Berbasis Multimedia Video Animaker lebih berpengaruh dibandingkan pembelajaran konvensional, terbukti dari nilai rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Discovery* Berbasis Multimedia Video Animaker memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Discovery Learning* yang berbasis pada multimedia, khususnya menggunakan video Animaker, diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 6 Tambun. Model *discovery learning*, yang menekankan penemuan aktif oleh siswa, dikombinasikan dengan teknologi multimedia untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Video Animaker digunakan untuk menyajikan materi pelajaran secara visual dan dinamis, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Model *Discovery Learning* mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan aturan bahasa atau makna kata-kata secara mandiri, di sisi lain video animasi dapat memperkenalkan situasi atau masalah yang memicu siswa untuk berpikir kritis dan menemukan solusi. Pembelajaran berbasis multimedia dapat melibatkan aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa untuk berlatih dan menerapkan keterampilan bahasa Indonesia mereka secara langsung.

Pembelajaran berbasis video animasi dan *Discovery Learning* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, seperti analisis dan sintesis teks. Siswa dapat diminta untuk mengevaluasi dan menganalisis konten animasi untuk menyimpulkan makna atau struktur bahasa (Ahmad et al., 2024; Prasetyo & Abduh, 2021). Penggunaan teknologi seperti Animaker dalam pembelajaran bahasa Indonesia

membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting untuk abad ke-21. Ini termasuk keterampilan membuat dan menggunakan media digital secara efektif (Kristin, 2016).

Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis multimedia video *Animaker* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menawarkan berbagai keuntungan, termasuk peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman materi yang lebih baik, dukungan terhadap gaya belajar yang berbeda, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas (Hamna et al., 2024; Rudini & Saputra, 2022).

Penerapan model *Discovery Learning* berbasis multimedia video *Animaker* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar membawa berbagai kemutakhiran yang signifikan. Integrasi teknologi ini meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan fleksibilitas dan kemampuan personalisasi yang ditawarkan oleh teknologi ini, pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Berikut ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis multimedia video *animaker* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Tambun : penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbasis multimedia video *animaker* berdampak pada hasil belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, pembelajaran bahasa Indonesia siswa lebih meningkat setelah intervensi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil analisis hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis multimedia video *animaker* di SD Negeri 6 Tambun berdampak pada hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini. Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Keluarga, terutama kedua orang tua penulis, Hamzah dan Nismawati Rasid, yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan pengorbanan. Bapak Moh Rudini, S.Pd., M.Pd dan Bapak Muh. Khaerul Ummah BK S.Pd., M.Pd yang telah memberikan saran dalam penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Ahmad, M. F., Fauziah, N., Rosfiani, O., & Rachman, S. (2024). The effectiveness of learning sun position and shadow: Picture and picture models in elementary schools. *Madako Elementary School*, 3(1), 27–41. <https://doi.org/10.56630/mes.v3i1.229>
- Athiyah, N., Maula, N. N., Khobir, A., & Rini, J. (2024). Augmented Reality (AR) learning : Improving students memory in science learning at the elementary school level. *Madako Elementary School*, 3(2), 152–164. <https://doi.org/10.56630/mes.v3i2.273>
- Cappa, A. E. A., & Hamzah, R. A. (2024). Evaluation and assessment of the Indonesian language in elementary schools : Language content analysis. *Madako Elementary School*, 3(2), 134–151. <https://doi.org/10.56630/mes.v3i2.228>
- Dereli, D. D. (2015). Innovation management in global competition and competitive advantage. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1365–1370. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.323>
- Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode demonstrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>
- Fadillah, S., Ramadhani, E., & Kuswidyanarko, A. (2021). Efektivitas model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(3), 433–440. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v19i3.7244>
- Hamna, H., BK, M. K. U., Aisyah, N., Muhajir, Kartika, & M, A. G. (2024). Peran Bahasa Indonesia sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Sosial Bermasyarakat Desa Lakatang. *PROFICIO*, 5(2), 105–110. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i2.3437>
- Khofifah, L., Supriadi, N., & Syazali, M. (2021). Model Flipped Classroom dan Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal PRISMA*, 10(1), 17–29.
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2(1), 90–98. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>

- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan* (13th ed.). Alfabeta. <https://drive.google.com/file/d/1qWYqKFzMvkWTmXGu6iYYZliKM1IdWz9r/view>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. In CV. Alfabeta. ALFABETA.
- Utamajaya, J. N., Manullang, S. O., Mursidi, A., Noviandari, H., & BK, M. K. U. (2020). Investigating the teaching models, strategies and technological innovations for classroom learning after school reopening. *Palarch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 17(7), 13141–13150.