

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD INPRES TATTAKANG PALLANGGA

Darmawati, Muhammad Nawir, Hidayah Quraish

Universitas Muhammdaiyah Makassar, Makassar, Indonesia

[darmappkhh.gowa@gmail.com](mailto:darmappkhh.gowa@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi. Jenis ini penelitian adalah penelitian eksperimen desain *quasi eksperimen non equivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas Va yang berjumlah 27 orang sebagai kelas kontrol dan kelas Vb yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berbentuk angka yang dianalisis menggunakan teknik statistic. Jenis pengumpulan data menggunakan soal pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar murid. Hasil penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar murid sebelum perlakuan lebih tinggi daripada setelah perlakuan (91,96>62,14). Jadi terdapat pengaruh model pembelajaran pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi terhadap hasil belajar murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Hasil Belajar, IPS.

### Pendahuluan

Pendidikan adalah pengetahuan, keterampilan, sikap dan kebiasaan yang diajarkan oleh seorang pengajar ke murid memiliki kecerdasan, akhlak yang baik, kepribadian serta keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, bangsa dan orang-orang di sekitarnya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan pada abad 21 saat ini, mendorong murid memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, maka guru perlu memiliki kompetensi mengajar yang kreatif seperti memanfaatkan model dan media pembelajaran yang inovatif agar dapat mempersiapkan murid bertahan pada era globalisasi. Sebagai firman Allah SWT mengenai pentingnya orang berilmu di dalam Alquran Surah *Al. Baqarah* 269 ayat 2 yang berbunyi:

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ ۚ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا  
أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿١٢٩﴾

*Terjemahan: " Allah menganugerahkan Al Hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendakinya. dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah). "*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran IPS di SD, murid diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. IPS di SD berfungsi sebagai sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran IPS dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai. Puspasari (2015:2) menyatakan bahwa pada dasarnya tujuan akhir pembelajaran adalah menghasilkan murid yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi suatu hari nanti pada kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan uraian di atas IPS merupakan pelajaran penting diajarkan, namun kenyataannya di sekolah khususnya di SD sering saya jumpai rendahnya hasil belajar murid.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini adalah masih menggunakan pembelajaran klasikal. Di dalam kelas khususnya pada pembelajaran IPS guru masih mendominasi pembelajaran, guru lebih banyak berceramah sedangkan murid hanya pendengar sehingga sistem pembelajaran bersifat satu arah. Selain itu proses pembelajaran IPS masih bersifat hapalan. Aunurrahman (2009:147) bahwa model pembelajaran klasikal lebih menitikberatkan pada peran guru dalam memberikan informasi melalui materi pelajaran yang disajikan. Akibatnya, pembelajaran IPS dirasakan kurang bermakna dan berdampak hasil belajar murid.

Hasil belajar IPS adalah penguasaan pengetahuan dan keterampilan murid dalam mata pelajaran IPS yang dinyatakan dengan nilai atau skor yang diberikan oleh guru. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya, (Sudjana, 2010:22). Menurut Syah (2000:150) bahwa "hasil belajar adalah hasil pengungkapan belajar yang meliputi ranah cipta (*kognitif*), ranah rasa (*afektif*), dan ranah karsa (*psikomotor*)". Saat ini masih banyak murid yang memperoleh hasil belajar IPS berada di bawah standar yang ditetapkan. Salah satu faktor penyebabnya adalah pembelajaran guru tidak melibatkan murid, dominasi guru dalam pembelajaran menyebabkan murid lebih

bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dibutuhkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar murid guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat agar murid dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik dan murid lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Taufik, dkk (2010) model pembelajaran merupakan salah satu sarana penunjang proses kegiatan belajar mengajar sekaligus untuk mempermudah penyampaian materi dari guru kepada murid

Model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan murid. Budiningsih (2005: 43) mengemukakan bahwa strategi *Discovery Learning* adalah memahami konsep, makna, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan. Murid tidak hanya dituntut untuk menemukan sesuatu atau mendapatkan pengalaman baru berkaitan dengan efektivitas pembelajaran, melainkan juga menyangkut kemampuan dalam memecahkan suatu persoalan dengan pemikiran yang secara cermat dan sistematis. Dalam Wikipedia (2009) dan Anonim (2010), animasi atau lebih akrab disebut dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak, dengan bantuan computer dan grafika computer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Langkah kerja (sintak) model pembelajaran *Discovery Learning* penyingkapan/penemuan adalah sebagai berikut, pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti perlu menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

## Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *quasi eksperiment non equivalent control group design*.

Penelitian ini melibatkan dua kelas satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi dan kelas kontrol diberikan pengajaran menggunakan pembelajaran *Klasikal*. Adapun desain penelitiannya digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1 : Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	Postest
Eksperimen	M <sub>1</sub>	<b>X</b>	M <sub>2</sub>
Kontrol	M <sub>1</sub>		M <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiyono, 2010)

Keterangan :

M1= Pretest, nilai hasil belajar awal murid

M2= Postest, nilai hasil belajar murid setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi

X = *Treatmen*, Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi.

Penarikan sampel yang digunakan untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah *random sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas V.A dan kelas V.B di Sekolah SD Inpres Tattakang yang masing-masing berjumlah 27 orang di kelas V.A dan 28 orang di kelas V.B. Yang akan dijadikan kelas kontrol adalah kelas V.A dan kelas V.B sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan.

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi guru dan murid, untuk mengetahui hasil belajar IPS kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga berupa soal *pretest* dan *posttest*.

Peneliti memberikan 10 soal essay pada tes belajar IPS untuk mengetahui hasil belajar murid. Setiap jawaban akan diberikan bobot sesuai dengan tingkat kesulitan soal. Setelah data diperoleh maka langkah selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai Murid} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 2 Pedoman Pengkategorian Hasil Belajar Murid

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
88 – 100	Sangat tinggi
75 – 87	Tinggi
62 – 74	Sedang
49 – 61	Rendah
0 – 48	Sangat rendah

(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2015)

Setiap murid dinyatakan berhasil secara individu jika memperoleh nilai minimal 62 (KKM yang harus dicapai di kelas V SD Inpres Tattakang pada mata pelajaran IPS) dan tuntas secara klasikal minimal 80%.

Menghitung persentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$\text{Target serap} : \frac{\text{Murid Yg mencapai Target Kurikulum}}{\text{Jumlah Murid}} \times \text{Nilai rata-rata}$$

$$\text{Ketuntasan} : \frac{\text{Jumlah Murid} \geq \text{Nilai KKM}}{\text{Jumlah Murid}}$$

Menghitung persentase ketuntasan belajar (p) sebagai berikut:

$$P = \frac{nt}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar

nt = banyaknya peserta didik yang tuntas

n = banyaknya peserta didik yang mengikuti tes

Selanjutnya, adapun Persentase ketuntasan dengan interval kriteria ketuntasan hasil tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Presentase ketuntasan hasil tes belajar Peserta didik

<b>Presentase skor (%)</b>	<b>Kategori</b>
$x \geq 80\%$	SangatBaik
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$x \leq 20\%$	SangatKurang

Berdasarkan Pemendiknas nomor 20 tahun 2007 tentang standar penilaian pendidikan, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan oleh satuan

pendidikan. Menentukan KKM setiap mata pelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan melalui rapat dewan pendidik.

### Hasil dan Pembahasan

Model pembelajaran Discovery Learning berbasis media animasi dinyatakan efektif dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, hal ini dibuktikan dari perolehan hasil belajar murid pada pelajaran IPS, adapun rata-rata keseluruhan ketuntasan klasikal peserta didik mencapai ketuntasan 91,96%.

Berikut rekapitulasi hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik

Hasil Tes	<i>Pre test</i>	<i>Rata-rata Nilai Kelas</i>	<i>Tuntas</i>	<i>Tdk tuntas</i>	<i>Target Serap Kelas</i>	<i>Pos test</i>	<i>Rata-rata Nilai Kelas</i>	<i>Tuntas</i>	<i>Tdk tuntas</i>	<i>Target Serap Kelas</i>
Kelas Ekperimen (28 Murid)	1740	62,14	13	15	28,85 %	2575	91,96	28	0	91,96%
Persentase Ketuntasan			46,42%	53,57%		Persentase Ketuntasan		100%	0 %	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa, jumlah nilai kelas hasil pretest murid hanya mencapai 1740, rata-rata kelas yaitu 62,14, yang tuntas hanya 13 orang jika dipersentasekan hanya 46,42% kategori cukup sedangkan yang tidak tuntas lebih banyak yaitu 15 orang dengan presentase 53,57% dari jumlah murid 28 orang satu kelas, target serap kelas hanya 28,85%. Setelah menerapkan model pembelajaran discovery learning berbasis media animasi pada mata pelajaran IPS kelas V maka nilai murid meningkat setelah dilakukan posttest yaitu nilai kelas keseluruhan 2575, jika dirata-ratakan memperoleh nilai 91,96% kategori sangat baik. Ketuntasan murid mencapai 100% dari 28 orang target serapnya mencapai 91,96%.

Pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal mata pelajaran IPS mencapai 100% dan rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 91,96% dengan kategori sangat baik. Sehingga model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Tattakang Pallangga.

### Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, hasil belajar IPS meningkat mencapai ketuntasan klasikal 100% setelah menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media animasi pada murid kelas V SD

Inpres Tattakang Pallangga sehingga dapat dikatakan bahwa model ini berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

#### **Daftar Pustaka**

- 1) Al-Qur'an. 2002. *Al-Qur'an dan Terjemahan Al-Muhaimin*, Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an Departemen Agama RI.
- 2) Amir, Taufik. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*, Jakarta: Kencana.
- 3) Anonim. 2010. *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 492/Menkes/Per/IV/2010 Tentang Persyaratan Kualitas Air Minum*, Jakarta: Depkes RI.
- 4) Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- 5) Budiningsih. (2005). *Model Discovery Learning*, Jakarta: Pustaka Mandiri.
- 6) Furoidah, (2009), *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*, Surabaya: Mentari Pustaka
- 7) Hasil Wawancara, dilakukan kepada Guru SD Inpres Tattakang.
- 8) Permendikbud no. 53 Tahun 2015. Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- 9) Puspasari. 2015. *Pengaruh Problem Based Learning (PBL) dan Problem Posing Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika*. Artikel Publikasi Ilmiah Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 10) Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 11) Sudjana, Nana (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Bandung: Sinar Baru.
- 12) Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- 13) Wikipedia. (2009). *Perusahaan*. Diakses pada 23 Mei 2021. WWW: [id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan](http://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan).