



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD

Risna Estuning Putri^{1*}, Munaris², Pramudiyanti³

¹MKGSD, FKIP, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 35141, Indonesia.

^{2,3}FKIP, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 35141, Indonesia.

*Email korespondensi : risnaestuningputri09@gmail.com¹

Diterima April 2025; Disetujui Juli 2025; Dipublikasi 31 Juli 2025

Abstract: *This study aims to develop and examine the effectiveness of an animated video based on the Discovery Learning model to improve Indonesian language learning outcomes among third-grade students at UPTD SDN 2 Adijaya. The research employed the 4D development model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. A total of 30 students participated in the study. The problem identified in the classroom was the students' low understanding of the use of capital letters, which was attributed to the less engaging conventional teaching methods. To address this issue, a Discovery Learning-based animated video was developed as a learning medium. The product was validated by content, language, and media experts, who found it feasible for classroom use with several revisions to improve visual clarity and language accuracy. Trial results showed an improvement in student learning outcomes and engagement during the learning process. Therefore, the Discovery Learning-based animated video proved to be effective in supporting students' understanding of Indonesian language material, particularly the correct use of capital letters, and serves as an innovative and engaging learning media alternative for third-grade primary school students.*

Keywords : *Discovery Learning, Animated Video, Learning Outcomes.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas video animasi berbasis Discovery Learning dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas III UPTD SDN 2 Adijaya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik. Permasalahan yang ditemukan di lapangan adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi penggunaan huruf kapital akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Discovery Learning. Hasil validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan layak digunakan dengan beberapa revisi pada aspek visual dan bahasa untuk meningkatkan kejelasan. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi berbasis Discovery Learning terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi Bahasa Indonesia, khususnya penggunaan huruf kapital, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi kelas III sekolah dasar.

Kata kunci : *Discovery Learning, Video Animasi, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi utama bagi perkembangan kemampuan

kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Muskania & Zulela MS, 2021). Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan penting, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang mendasar dalam berbagai aspek kehidupan (Mailani *et al.*, 2022). Tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia cukup kompleks, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu tantangan yang signifikan adalah rendahnya hasil belajar peserta didik, yang berdampak pada capaian akademik yang belum optimal. Menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Utami & Dewi, 2020).

Model pembelajaran tradisional yang bersifat ceramah atau penugasan secara pasif seringkali tidak efektif untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik yang lebih mendalam (Hasanah *et al.*, 2024). Pembelajaran yang hanya berfokus pada pemberian materi dan penghafalan cenderung membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Menyebabkan rendahnya minat dan motivasi peserta didik, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan. Diperlukan pendekatan yang lebih berpusat pada peserta didik, yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi masalah ini adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* (Zahra & Anbiya, 2024). Model ini menekankan pada proses eksplorasi, penemuan, dan pembentukan konsep secara mandiri oleh peserta didik (Sayangan *et al.*, 2024). Konteks *Discovery Learning*, peserta didik diajak untuk terlibat secara langsung dalam menemukan solusi dari masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. *Discovery Learning* juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena peserta didik merasa memiliki peran aktif dalam proses belajar (Luh *et al.*, 2022).

Implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* di SD masih menghadapi tantangan. Salah satu kendala utama adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung pendekatan ini (Istiqomah *et al.*, 2023). Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD sangat penting untuk meningkatkan efektivitas *Discovery Learning* (Khodijah *et al.*, 2023). Salah satu solusi yang potensial adalah pengembangan media berbasis video animasi (Haryadi *et al.*, 2022). Video animasi memiliki keunggulan dalam menghadirkan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik, terutama pada jenjang SD (Fatmawati, 2021). Penggunaan visual yang menarik dan narasi yang jelas dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang disampaikan dengan lebih baik.

Hasil pengamatan yang dilakukan di UPTD SDN 2 Adijaya menunjukkan bahwa peserta didik masih sering melakukan kesalahan dalam penulisan huruf kapital, baik dalam tugas tertulis maupun dalam kegiatan pembelajaran lainnya. Hal ini diperkuat oleh hasil pre-test yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai rendah karena tidak mampu menerapkan aturan penggunaan huruf kapital secara tepat. Kondisi ini menunjukkan bahwa kurangnya ketaatan terhadap aturan kebahasaan menjadi salah satu penyebab utama rendahnya hasil belajar peserta didik.

Hasil pre-test ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki pemahaman yang kurang tentang materi tersebut. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar ini diduga berasal dari beberapa hal. Pertama, model pembelajaran yang digunakan mungkin belum sepenuhnya efektif dalam menarik perhatian peserta didik dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Kedua, kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik kurang tertarik dan mudah bosan saat menerima pelajaran.

Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan video animasi berbasis Discovery Learning. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah, 2020). Animasi dalam video adalah proses peserta didik dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi pergerakan (Achmad *et al.*, 2021). Melalui model ini, peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah, dan menemukan konsep-konsep kunci secara mandiri. Diharapkan, penggunaan video animasi ini dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar, baik dari segi pemahaman konsep maupun penerapan dalam praktik.

Dengan latar belakang ini, penelitian dan pengembangan video animasi berbasis Discovery Learning untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD menjadi sangat penting. Media video animasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Video animasi juga diharapkan mampu menumbuhkan hasil belajar peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih proaktif dalam mencari solusi dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Sebagai hasilnya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik di jenjang SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi berbasis Discovery Learning yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini akan melibatkan beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi video animasi yang telah dikembangkan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi dan metode yang tepat dalam mengintegrasikan video animasi berbasis Discovery Learning ke dalam proses pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Media Belajar

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Santiana *et al.*, 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan

merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran adalah alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memfasilitasi proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami (Utomo, 2023).

Video Animasi

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah, 2020). Animasi dalam video adalah proses peserta didik dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi pergerakan (Achmad *et al.*, 2021). Gambar atau objek yang digunakan dalam animasi bisa berupa gambar manusia, hewan, atau tulisan.

Discovery Learning

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peran peserta didik dan mengembangkan cara berpikir peserta didik untuk belajar aktif menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan (Marisya & Sukma, 2020). Model *Discovery Learning* ini merupakan model yang menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar, dan lebih membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya (Mukarromah, 2018). Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented* (Ermawati *et al.*, 2023). Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan peran peserta didik sebagai pusat, mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dengan menemukan dan menyelidiki konsep-konsep pembelajaran sendiri. Hal ini membantu peserta didik mengingat hasil pembelajaran lebih lama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media video animasi berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Namun, dalam artikel ini pembahasan difokuskan pada tahap *Develop*, khususnya proses validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setiap ahli memberikan penilaian terhadap kelayakan video animasi yang dikembangkan berdasarkan aspek relevansi materi, ketepatan bahasa, serta kualitas tampilan dan teknis media. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dengan skala penilaian kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi dinyatakan layak

dengan beberapa catatan perbaikan, seperti penyempurnaan ilustrasi visual dan penyederhanaan kalimat agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Validasi ini menjadi dasar untuk merevisi produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Dengan demikian, tahap validasi oleh ahli berperan penting dalam memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses validasi merupakan tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan, kebutuhan peserta didik, serta standar kelayakan yang berlaku. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan terhadap video animasi berbasis Discovery Learning yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setiap ahli memberikan masukan berdasarkan kompetensinya masing-masing untuk menilai kelayakan isi materi, kejelasan bahasa, serta kualitas visual dan teknis media. Hasil dari proses validasi ini menjadi acuan dalam melakukan revisi terhadap produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Dengan demikian, tingkat kevalidan dari video animasi menjadi indikator awal yang menunjukkan kualitas serta potensi keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memperoleh penilaian, saran, dan kesimpulan terkait kesesuaian materi dalam produk video animasi. Penilaian mencakup relevansi materi dengan capaian pembelajaran, sistematika penyajian, serta ketepatan penggunaan bahasa. Validasi materi pada penelitian ini dilakukan dosen Bahasa Indonesia Universitas Lampung.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor	Rata-rata
1	Pembelajaran	Relevan materi dengan capaian pembelajaran	5	93,33%
		Materi yang disajikan sistematis	5	
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa yang mudah dipahami.	4	
2	Isi Materi	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	5	88%
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4	
		Cakupan materi berkaitan dengan materi	4	
		Materi jelas dan spesifik	4	
		Contoh yang diberikan sesuai materi.	5	
Jumlah			36	

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan kesesuaian materi yang disajikan dalam video animasi berbasis Discovery Learning dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Pada aspek pembelajaran, indikator yang dinilai adalah relevansi materi dengan capaian pembelajaran, sistematika penyajian materi, dan ketepatan struktur kalimat serta bahasa yang digunakan. Skor yang diperoleh Pengembangan Video Animasi Berbasis....

untuk indikator ini adalah 5 untuk relevansi materi dan sistematika, serta 4 untuk ketepatan struktur kalimat dan bahasa, dengan rata-rata 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa materi disusun dengan sangat baik dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan, meskipun perlu adanya sedikit penyempurnaan pada penggunaan bahasa agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada aspek isi materi, indikator yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan rumusan, tingkat kemampuan peserta didik, keterkaitan materi, kejelasan materi, dan kesesuaian contoh dengan materi. Hasil skor menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan rumusan dan tingkat kemampuan peserta didik (skor 5 dan 4), dengan rata-rata 88%. Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan dari ahli materi, antara lain, untuk memperjelas cakupan materi dan memastikan bahwa semua contoh yang diberikan benar-benar relevan dengan konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa video animasi berbasis Discovery Learning ini sangat layak digunakan dengan beberapa revisi minor untuk meningkatkan kelayakan dan efektivitas penyajian materi.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memperoleh penilaian, saran, dan kesimpulan terkait kelayakan bahasa pada produk yang dikembangkan. Validasi bahasa pada penelitian ini dilakukan oleh dosen Universitas Lampung.

Tabel 2. Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Rata-rata
1.	Kelayakan Bahasa	Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	83,33%
		Ketepatan tata bahasa	4	
		Tidak ada penafsiran ganda dari kata yang digunakan	5	
		Bahasa sajian materi mudah dipahami	4	
		Keseuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD	4	
		Bahasa yang digunakan komunikatif	4	
Jumlah			25	

Aspek kelayakan bahasa dalam penyusunan materi menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata skor 83,33%. Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD), sehingga memenuhi standar penulisan resmi. Ketepatan penggunaan tata bahasa juga terjaga, membuat penyajian materi menjadi lebih sistematis dan tidak membingungkan. Penilaian tertinggi diperoleh pada indikator ketidakadaan penafsiran ganda terhadap kata-kata yang digunakan. Hal ini membuktikan bahwa pemilihan diksi dilakukan

dengan sangat hati-hati untuk menghindari ambiguitas, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik.

Materi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Struktur kalimat yang digunakan juga efektif dalam menyampaikan informasi penting tanpa membebani siswa dengan istilah-istilah yang sulit dipahami. Selain itu, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, mendukung proses interaksi antara peserta didik dengan materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan, aspek kelayakan bahasa sudah memenuhi harapan dan standar yang ditetapkan untuk materi ajar tingkat sekolah dasar. Dengan penggunaan bahasa yang tepat, jelas, dan komunikatif, materi ini mampu menunjang pemahaman peserta didik secara optimal.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh dosen Pascasarjana Universitas Lampung menilai aspek Tampilan dan Aksesibilitas dalam video animasi.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Skor
1	Tampilan	Teks dapat terbaca dengan baik	5	96,7%
		Ukuran teks dan jenis huruf	5	
		Kejelasan uraian materi	5	
		Kejelasan petunjuk	5	
		Kejelasan cover dan Backginteround pada video	4	
2.	Aksesibilitas	Kejelasan warna dan gambar	5	95%
		Kemampuan media untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar	5	
		kemampuan media untuk memfasilitasi guru	4	
		kemudahan dalam mengakses media	5	
		gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	5	
Jumlah			48	

Aspek tampilan dan aksesibilitas media pembelajaran memperoleh hasil yang sangat baik, dengan skor rata-rata tampilan sebesar 96,7% dan aksesibilitas sebesar 95%. Pada aspek tampilan, seluruh indikator seperti keterbacaan teks, ukuran serta jenis huruf, kejelasan uraian materi, dan kejelasan petunjuk mendapatkan skor sempurna. Ini menunjukkan bahwa media telah dirancang dengan sangat memperhatikan kenyamanan visual peserta didik. Meskipun skor untuk kejelasan cover dan background sedikit lebih rendah, yaitu 4, namun hal tersebut tidak terlalu mengurangi kualitas keseluruhan tampilan media. Kejelasan warna dan gambar yang digunakan juga dinilai sangat baik, mendukung daya tarik visual dan meningkatkan minat belajar.

Sementara itu, aspek aksesibilitas juga menunjukkan kinerja optimal. Media dinilai sangat mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar, serta cukup baik dalam membantu guru dalam mengelola pembelajaran. Kemudahan dalam mengakses media menjadi salah satu keunggulan utama, membuat peserta didik dapat menggunakannya tanpa kendala berarti. Selain itu, gambar yang ditampilkan relevan dengan materi

Pengembangan Video Animasi Berbasis....

(Putri, Munaris, & Pramudiyanti, 2025)

yang disampaikan, sehingga memperkuat pemahaman peserta didik. Secara keseluruhan, tampilan dan aksesibilitas media telah memenuhi standar yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, video animasi berbasis Discovery Learning dinyatakan layak dengan revisi minor. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi telah relevan dengan capaian pembelajaran dan disajikan secara sistematis, meskipun perlu sedikit penyempurnaan pada struktur bahasa dan cakupan contoh. Validasi ahli bahasa memperlihatkan bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai EYD, komunikatif, dan mudah dipahami peserta didik, dengan rata-rata kelayakan bahasa mencapai 83,33%. Sementara itu, hasil validasi ahli media menegaskan bahwa tampilan visual sangat baik dengan skor 96,7% dan aksesibilitas media mencapai 95%, menunjukkan kemudahan dalam penggunaan serta dukungan optimal terhadap pembelajaran. Secara keseluruhan, video animasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan isi, bahasa, serta tampilan, dan siap digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari para validator.

Saran

Peneliti disarankan untuk melakukan uji coba lebih luas pada berbagai kondisi kelas untuk menguji efektivitas media secara lebih komprehensif. Selain itu, peneliti perlu mempertimbangkan pengembangan media serupa dengan variasi materi lain agar penggunaannya lebih fleksibel dan berdampak lebih luas dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommSci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>

- Ermawati, D., Nur Anisa, R., Saputro, R. W., Ummah, N., & Azura, F. N. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 2, 82–92.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hijrati, I., Khairuddin, & Rohayuni. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas X Mia 1 SMA Negeri 8 Mataram Irfa. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 1–4.
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Mukarromah, A. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Model Discovery Learning Berdasarkan Pembelajaran Tematik. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.11844>
- Santiana, Asdianan, Elyana, & Soekarno, A. (2023). *MEDIA INOVASI PEMBELAJARAN* (Issue June). <https://doi.org/10.31219/osf.io/7e59k>
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02). <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002%0A>

▪ *How to cite this paper :*

- Putri, R.E., Munaris., & Pramudiyanti. (2025). Pengembangan Video Animasi Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(2), 959–968.

