



PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Nanda Alwardah.M, Riska Wahyuni, Moondra Zubir dan Nuraini

Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Medan

nandaalwardah@gmail.com, riskariska52014@gmail.com

Diterima: Maret 2020. Disetujui: April 2020. Dipublikasikan: Mei 2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar IPA kelas VII SMP dengan penerapan model *discovery learning* dengan menggunakan media video animasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Sampel penelitian ini sebanyak satu kelas, terdiri dari 30 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk pilihan berganda dan uraian sebanyak 40 soal dengan 4 pilihan pada materi Kalor dan Perpindahan Kalor. Pembelajaran dilakukan dengan dua siklus serta setiap pembelajaran dilakukan pretes dan postes. Nilai rata-rata pre-tes siklus I: 29,10 dan siklus II: 40,00. Nilai rata-rata postes siklus I: 74,00 dan siklus II: 81,30. Persentasi peningkatan N-gain hasil belajar pada siklus I: 58,6% pada kategori sedang dan siklus II: 78,6% pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA peserta didik SMP dengan menerapkan model *discovery learning* dengan menggunakan media video animasi pada materi Kalor dan Perpindahan Kalor.

Kata Kunci: Model *Discovery Learning*, Media Video Animasi, Hasil Belajar, Kalor Dan Perpindahan Kalor

ABSTRACT

The research aims to see an improvement in the results of studying the VII class science class with the application of the *Discovery Learning* model using animated media. This kind of research is class action research (PTK). This research sample is a class of 30 students. The instrument that used on this research is the form of multiple and urian selections of 40 problems with 4 choices on calor materials and calor displacement. The learning do with two cycles and every learning, doing pretes and postes. The Average pretest cycle I: 29.10 and cycle II: 40.00. The Average post-test cycle I: 74.00 and cycle II: 81.30. Percentage increase N-gain in the result of learning on cycle I: 58.6% (moderate) and cycle II: 78.6% (high). Research suggests that there has been an improvement in middle-school science studies by applying the *Discovery Learning* model by using animated media on calor materials and calor displacement.

Keywords: The *Discovery Learning* Model, Animation Media, Autcomes, Heat and Heat Transfer

PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan peserta didik dalam bidang sains merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Berdasarkan

tuntutan tersebut, maka proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan mengutamakan penyelesaian materi pembelajaran harus diubah menjadi pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan (Machin, 2012).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, salah satu masalah peserta didik di SMP Negeri 1 Kualuh Selatan dalam pembelajaran IPA yaitu kurang tertariknya peserta didik dengan mempelajari yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik menjadi rendah. Hal ini karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan minimnya penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Penggunaan metode ceramah dengan pembelajaran yang dilakukan masih bersifat satu arah, berpusat pada guru sehingga peserta didik tidak aktif terlibat dalam pembelajaran dan pembelajaran terasa membosankan.

Berdasarkan hasil observasi, sarana dan prasarana di sekolah tersebut cukup lengkap. SMP Negeri 1 Kualuh Selatan sudah memiliki laboratorium IPA yang representatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA namun tidak dipergunakan oleh guru karena kurang memahami bagaimana cara penggunaan alat-alat di laboratorium tersebut.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* dan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengonstruksikan sendiri konsep melalui mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber yang didapatkan dari hasil pengamatan atau percobaan. Sani (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses dari *inquiry* yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi belajar sehingga peserta didik terangsang untuk belajar aktif dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Wilcox (dalam Hosnan, 2014) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, peserta didik didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dalam konsep-konsep dan prinsip-prinsip sehingga peserta didik mampu menemukan prinsip-

prinsip untuk dirinya sendiri. Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan (2014) bahwa *discovery learning* merupakan pembelajaran yang mengembangkan cara belajar aktif peserta didik untuk menemukan sendiri ilmu pengetahuan yang didapatkan melalui penyelidikan yang dilakukan sehingga peserta didik dapat belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Ciri utama model *discovery learning* adalah: (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik, (2) pembelajaran mengeksplorasi, menghubungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan, serta (3) pembelajaran yang menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada (Kristin, 2016).

Model *discovery learning* memiliki sintak secara umum yaitu: (1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan) pada tahap ini guru memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan yang dapat merangsang peserta didik, anjuran membaca buku atau dapat melakukan kegiatan lain yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. (2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan identifikasi masalah yang relevan dan kemudian membuat hipotesisnya. (3) *Data collection* (pengumpulan data), tahap ini guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dibuat dengan menggumpulkan berbagai informasi yang relevan melalui berbagai cara. (4) *Data processing* (pengolahan data), pada tahap ini peserta didik melakukan pengelolaan data dan informasi yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara dan sebagainya kemudian ditafsirkan atau dapat juga dilakukan dengan pembentukan konsep dan generalisasi. (5) *Verification* (pembuktian), pada tahap ini peserta didik memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang diletakan dengan temuan alternatif dan kemudian digabungkan dengan hasil data yang telah diolah. Kegiatan ini bertujuan agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan kreatif, karena guru memberikan kesempatan

kepada peserta didik dalam menemukan kosnep, teori atau pemahaman melalui contoh-contoh yang di temui dalam kehidupan sehari-hari dan (6) Generalization (menarik/kesimpulan), pada tahap ini proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan peserta didik sebagai prinsip umum yang berlaku untuk semua kajian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi (Simanjuntak, dkk., 2019)

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Simanjuntak (2019) yang mengemukakan adanya perubahan signifikan peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model *Discovery Learning* dalam proses kegiatan belajar mengajar pada peserta didik kelas VIII di SMP N 35 Medan.

Menurut Munadi (2013) untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, selain dapat dilakukan dengan cara memilih model pembelajaran yang menarik juga dapat menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran menarik yang dapat digunakan yaitu pembelajaran berbasis teknologi berupa video pembelajaran.

Menurut Hamalik (2008) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta membangkitkan motivasi dan rancangan kegiatan belajar peserta didik.

Senada dengan Musfiqon (2012) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media video animasi termasuk dalam multimedia yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang abstrak menjadi nyata.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA peserta didik SMP N 1 Kualuh Selatan dengan

menggunakan model *Discovery Learning* dan media pembelajaran berupa video animasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang merupakan suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan untuk melakukan perbaikan dan pengamatan kemampuan belajar peserta didik kelas VII di SMPN 1 Kualuh Selatan yang berada di kabupaten Labuhanbatu Utara yang berjumlah 30 orang peserta didik.

Penelitian menggunakan 2 siklus yang dilakukan pada satu kelas yang sama. Terdapat empat tahapan yang dilakukan dalam setiap siklusnya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan kelas, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan, yaitu menentukan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, mengembangkan bahan-bahan untuk dipelajari oleh peserta didik. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan proses belajar mengajar dengan model *discovery learning* antara peneliti dengan peserta didik sehingga terjadi interaksi.

Tahap pengamatan, yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan lembar pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *discovery learning*. Refleksi, yaitu kegiatan dalam usaha perbaikan untuk pertemuan kegiatan selanjutnya dari evaluasi kekurangan pembelajaran sebelumnya dan menjadi titik tolak dari hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru observer yang membantu penelitian (Simanjuntak, dkk., 2019).

Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas model *discovery learning* dengan menggunakan media video animasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Model Discovery Learning

Siklus I	Kegiatan Model <i>Discovery Learning</i>
Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti: RPP, LKPP dan skenario pembelajaran untuk tiap siklus. RPP pertemuan pertama tentang kalor dan RPP pertemuan kedua tentang pengaruh kalor terhadap wujud zat. 2. Membuat lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru. 3. Mempersiapkan media video animasi tentang suhu dan kalor. 4. Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran. 5. Membuat kelompok peserta didik yang berjumlah 6 kelompok. 6. Membuat soal tes. 7. Membuat jawaban soal tes.
Pelaksanaan tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP. 2. Melakukan pembahasan dengan peserta didik tentang materi suhu dan kalor dengan sub materi kalor. 3. Peserta didik mengambil kesimpulan terkait hasil eksperimen yang dilakukan.

4. Mengadakan evaluasi.				
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; border-bottom: 1px solid black;">Observasi</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada saat pembelajaran.</td> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Refleksi</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">Hasil dari refleksi sebagai pedoman menyusun rencana pada siklus ke II.</td> </tr> </table> <p>Siklus II dilaksanakan dengan melakukan perbaikan pada penyusunan RPP pada siklus kedua dengan mengoptimalkan waktu pada pembukaan, alokasi waktu pengolahan data dan presentasi yang dilakukan peserta didik. Lebih mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan percobaan agar lebih efektif dan efisien</p>	Observasi	Observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada saat pembelajaran.	Refleksi	Hasil dari refleksi sebagai pedoman menyusun rencana pada siklus ke II.
Observasi	Observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada saat pembelajaran.			
Refleksi	Hasil dari refleksi sebagai pedoman menyusun rencana pada siklus ke II.			

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes pilihan ganda berjumlah 30 soal dan uraian berjumlah 10 soal pada materi suhu dan kalor. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil tes yang berbentuk pilihan ganda dan uraian adalah data kuantitatif. Data ini disajikan dalam bentuk angka sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil observasi yang berupa suatu penjelasan atau keterangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 sampai 11 November 2019 di kelas VII SMP N 1 Kualuh Selatan, dengan jumlah peserta didik 30 orang (20 perempuan dan 10 laki-laki) pada materi suhu dan kalor. Pada siklus I dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning, dan media pembelajaran berbentuk video animasi pada materi kalor. Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif ditunjukkan dengan nilai pretes dan postes yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Data pretes digunakan sebagai data kemampuan awal pengetahuan peserta didik

terhadap materi. Data pretes dan postes peserta didik pada siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Pretes dan Postes Peserta didik pada Siklus I

Jenis data yang diamati	Hasil pretes yang diperoleh	Hasil postes yang di peroleh
Nilai tertinggi	71,00	90,00
Nilai terendah	0	55,00
Jumlah peserta didik yang tuntas belajar (≥ 70)	6	20
Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar (< 70)	24	10
Rata-rata nilai	29,10	74,00

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa hasil rata-rata nilai pretes peserta didik sebesar 29,10. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 6 orang dan yang belum tuntas belajar sebanyak 24 orang. Dari hasil tersebut dapat ketahu bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi kalor rendah.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai pretes terendah 0 dan nilai tertinggi 71,00 serta dengan rata-rata nilai 29,10. Nilai postes terendah yaitu 55,00, dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata nilai 74,00. Pada siklus 1 ini dari 30 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 20 orang dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 10 orang. Ketuntasan belajar peserta didik dalam materi kalor sebesar 67% yang memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu lebih besar dari 70.

Siklus II penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus I, karena ketuntasan belajar peserta didik belum memenuhi 80% sehingga dilakukannya pembelajaran pada siklus II. Siklus kedua mengkaji tentang perpindahan kalor.

Setelah dilakukannya pembelajaran siklus II selama 3 jam pelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* dan menggunakan media video animasi diperoleh hasil pretes dan postes peserta didik seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Pretes dan Postes Peserta didik pada Siklus II

Jenis data yang diamati	Hasil pretes yang diperoleh	Hasil postes yang di peroleh
Nilai tertinggi	70,00	92,00
Nilai terendah	0	65,00
Jumlah peserta didik yang tuntas belajar (≥ 70)	6	26
Jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar (< 70)	24	4
Rata-rata nilai	40,00	81,30

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa hasil rata-rata nilai pretes peserta didik sebesar 40,00. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 6 orang dan yang belum tuntas belajar sebanyak 24 orang. Dari hasil tersebut dapat ketahu bahwa kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi perpindahan kalor rendah.

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai pretes terendah 0 dan nilai tertinggi 70,00 serta dengan rata-rata nilai 40,00. Nilai postes terendah 65,00 dan nilai tertinggi 92,00 dengan rata-rata nilai 81,30. Pada siklus II ini, dari 30 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 26 orang dan peserta didik yang belum tuntas belajar sebanyak 4 orang. Ketuntasan belajar peserta didik dalam materi kalor sebesar 86,7% yang memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu lebih besar dari 70.

Hasil perhitungan yang telah dilakukan untuk rata-rata nilai siswa dan persentase

peningkatan N-gain hasil belajar dari dua siklus ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil perhitungan Rara-rata Nilai Pretes dan Postes dan Persentase Peningkatan N-gain untuk 2 Siklus.

Tabel 4. Rata-rata Nilai Pretes dan Postes dan % N-gain Peningkatan Hasil Belajar

Siklus	Pretes	Postes	N-gain (%)
I	29,10	74,00	58,6
II	40,00	81,30	78,6

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa hasil perhitungan untuk rata-rata nilai siswa dan persentase peningkatan N-gain hasil belajar dari dua siklus menunjukkan siklus II lebih tinggi dari siklus I. Persentase peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 58,6% pada kategori sedang dan pada siklus II yaitu 78,6 % pada kategori tinggi. Dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model discovery learning dan menggunakan media video animasi pada materi kalor dan perpindahan kalor pada mata pelajaran IPA di SMP N 1 Kualuh Selatan.

b. Pembahasan

Siklus I

Siklus I terdapat empat tahapan kegiatan yang dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti: RPP, LKPD dan skenario pembelajaran untuk setiap siklus. Membuat lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru, mempersiapkan media video animasi serta alat dan bahan pembelajaran. Membuat kelompok peserta didik yang berjumlah 6 kelompok, dan membuat soal tes dan jawaban dari soal tes tersebut.

Tahapan pelaksanaan tindakan kegiatan yang dilakukan, yaitu mengaplikasikan kegiatan yang berada di dalam RPP dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan, pada kegiatan ini, peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam, mengabsen

peserta didik yang hadir dalam kegiatan pembelajaran, kemudian menyampaikan kompetensi yang harus di capai peserta didik setelah pembelajaran berakhir dan melakukan apersepsi dengan menampilkan video animasi mengenai materi yang akan diajarkan agar peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar IPA pada materi Kalor. Peneliti mempersilahkan peserta didik untuk menyiapkan alat pembelajaran seperti buku catatan, alat tulis dan buku paket IPA dan kemudian melakukan pretes.

Kegiatan inti, peneliti memulai materi pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk memahami materi kalor melalui media pembelajaran Video animasi dan kemudian meminta peserta didik untuk melakukan penyelidikan dengan cara melakukan praktikum sederhana. Kegiatan praktikum yang dilakukan peserta didik tertuang dalam LKPD yang diberikan oleh peneliti. Melalui diskusi kelompok peserta didik diberikan kesempatan untuk mengolah data yang diperoleh melalui eksperimen dan menjawab pertanyaan yang ada di dalam LKPD. Selanjutnya peserta didik diberikan kesempatan untuk memverifikasi hasil temuan yang diperoleh dengan berbagai sumber referensi yang relevan tentang kalor dan mempresentasikan hasil kerja didepan kelas. Setelah peserta didik selesai melakukan presentasi, peneliti menutup pembelajaran dengan meluruskan konsep dari materi yang di disampaikan peserta didik sebagai kesimpulan dari materi yang sudah di pelajari.

Kegiatan penutup, proses pembelajaran pada kegiatan penutup, peneliti memberikan soal berbentuk pilihan ganda dan uraian sebanyak 15 pilihan ganda dan 5 soal uraian pada materi kalor.

Siklus II

Tahap perencanaan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka penulis melakukan perbaikan pada penyusunan RPP pada siklus kedua dengan mengoptimalkan waktu pada pembukaan, alokasi waktu pengolahan data dan presentasi yang dilakukan peserta didik. Selain itu, peneliti lebih mempersiapkan alat

dan bahan untuk kegiatan percobaan agar lebih efektif dan efisien.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan: kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

Kegiatan pendahuluan pada siklus II tidak terlalu jauh berbeda dengan kegiatan pada siklus I. Terdapat perubahan waktu pada kegiatan pendahuluan yang pada awalnya 20 menit menjadi 10 untuk mengefisienkan waktu.

Kegiatan inti, peneliti memulai materi pembelajaran dengan mengarahkan peserta didik untuk memahami materi perpindahan kalor melalui media pembelajaran video animasi, meminta peserta didik untuk melakukan identifikasi masalah dan kemudian melakukan penyelidikan dengan cara melakukan praktikum sederhana. Kegiatan praktikum yang dilakukan peserta didik tertuang dalam LKPD yang diberikan oleh peneliti. Kegiatan selanjutnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk mendiskusikan hasil percobaan dengan teman sekelompoknya dan memverifikasi data melalui berbagai sumber dan mempresentasikannya di depan kelas. Peneliti menutup pembelajaran dengan meluruskan konsep dari materi yang disampaikan kepada peserta didik sebagai kesimpulan.

Kegiatan penutup, proses pembelajaran pada kegiatan penutup, peneliti memberikan soal berbentuk pilihan ganda dan uraian sebanyak 15 pilihan ganda dan 5 soal uraian pada perpindahan kalor.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model *Discovery Learning* dan penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan tanggungjawab serta inisiatif untuk mengenali kebutuhan belajarnya. Hal ini didukung oleh Medianty, dkk., (2019) yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil

belajar peserta didik kelas XI IPA 1 SMAN 1 kota Bengkulu.

Penerapan model *discovery learning* membuat peserta didik aktif dalam belajar dan termotivasi karena dalam prosesnya peserta didik dituntun untuk dapat mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya dalam bentuk konsep sehingga pemahamannya lebih mendalam. Hal ini juga seiring dengan penggunaan media video animasi yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar karena peserta didik disuguhkan dengan fenomena abstrak yang dikemas menjadi nyata serta dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik takut untuk melewatkan video animasi yang ditayangkan. Hal ini didukung oleh Ramayani, (2019) yang menyatakan penggunaan media video dalam pembelajaran dengan model *discovery learning* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model *discovery learning* dan menggunakan media video animasi pada materi kalor dan perpindahan kalor pada mata pelajaran IPA di SMP N 1 Kualuh Selatan. Nilai rata-rata pretes siklus I: 29,10 dan siklus II: 40,00. Nilai rata-rata postes siklus I: 74,00 dan siklus II: 81,30. Peningkatan persentase *N-gain* pada siklus I: 58,6% (kategori sedang) dan siklus II: 86,7% (kategori tinggi).

Berdasarkan kendala yang dialami peneliti selama melakukan penelitian, peneliti mengajukan saran kepada peneliti selanjutnya yaitu guru harus bisa mengalokasikan waktu dengan baik dan tepat agar pembelajaran menjadi optimal dan efisien serta guru harus membimbing, memfasilitasi, dan memberikan motivasi kepada siswa agar pembelajaran semakin optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad ke-21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 2(1), 90-98.
- Machin, A. (2012). Pengaruh Permainan Call Cards Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 163-167.
- Medianty, S. U., Bahar, A & Elvinawati. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI IPA 1 SMAN 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(1), 58-65.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Simanjuntak, M. P., Siregar, L., dan Lumbangaol, Y. T. (2019). Penerapan Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 7(4), 25-33.
- Rahmayani, A., Siswanto, j., & Budiman M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media video Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246-253