

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Masitoh & Tyas, 2023:40) hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan atau dibuat setelah melakukan usaha, hasil belajar yakni cerminan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan yang disajikan dalam bentuk nilai. Menurut (Setiawan dkk., 2023:24) Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada beberapa aspek: Pertama aspek kognitif aspek ini meliputi perubahan dari segi pengetahuan dan perkembangan keterampilan, Kedua aspek afektif pada aspek ini bisa di tandai dengan perubahan dari segi sikap,mental,perasaan serta keadaan. Ketiga aspek psikomotorik yaitu di tandai dengan adanya perubahan dalam bentuk tindakan motorik.

Adapun menurut (Sinar, 2018:22) hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam memproses informasi dan berfikir yang diukur melalui tes, kuis, tugas maupun ujian. Nilai hasil belajar kognitif tersebut merupakan bukti dari upaya yang dilakukan siswa secara sungguh-sungguh untuk mencapai perubahan prestasi belajar. Belajar itu sendiri adalah proses perubahan perilaku yang dipengaruhi

oleh berbagai aspek lingkungan. Oleh karena itu, nilai tes sebagai bukti hasil belajar merupakan wujud dari prestasi yang tercermin dalam kemampuan hasil belajar kognitif. Tes diberikan kepada siswa untuk dijawab sesuai tingkat kemampuan mereka, dan hasil tes digunakan sebagai ukuran kemampuan siswa setelah proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut (Daryanto, 2010:101) Hasil belajar kognitif adalah sebuah pencapaian akhir yang diperoleh oleh siswa dalam memahami ilmu pengetahuan yang melibatkan proses mental (otak). Kemudian hasil ini menjadi landasan utama bagi siswa dalam menguasai berbagai pengetahuan yang harus dimiliki setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan representasi dari usaha dan proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa, yang tercermin melalui perubahan dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara khusus, hasil belajar kognitif menjadi aspek yang paling umum diukur melalui berbagai bentuk evaluasi seperti tes, kuis, dan tugas. Nilai yang diperoleh dari evaluasi tersebut menjadi indikator konkret atas capaian belajar siswa dan menjadi dasar dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam mencapai hasil belajar kognitif, diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut (Damayanti 2021:9-12) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif, meliputi:

1) Faktor fisiologis

Faktor ini berkaitan dengan jasmani seperti kondisi kesehatan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Faktor psikologis

Faktor ini berkaitan dengan kejiwaan siswa seperti dalam proses pembelajaran yang meliputi daya ingat, kecepatan berfikir, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar kognitif, faktor tersebut meliputi:

1) Faktor Non-sosial

Faktor ini meliputi lingkungan pembelajaran, penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran.

2) Faktor Sosial

Faktor manusia yang melibatkan siswa secara langsung seperti guru, orang tua, teman sebaya dan lainnya.

3. Pengertian Taksonomi Bloom Dalam Ranah Kognitif

Menurut (Wibowo, 2022:55) taksonomi bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi. Taksonomi bloom pertama kali diterbitkan pada tahun 1956 oleh seorang psikolog pendidikan yaitu Benjamin Bloom. Kemudian pada tahun 2021 direvisi oleh Krathwohl dan para ahli aliran kognitivisme. Hasil revisi ini yang kita kenal dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi yang dibuat hanya pada ranah kognitif dengan menggunakan kata kerja operasional tertentu. Perubahan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.1 Hasil Revisi Taksonomi Bloom Pada Ranah Kognitif

Taksonomi Bloom	Revisi Taksonomi Bloom	Keterangan
Pengetahuan (C1)	Mengingat	<i>Low Order Thinking Skills (LOTS)</i>
Pemahaman (C2)	Memahami	
Penerapan (C2)	Mengaplikasikan	
Analisis (C4)	Menganalisis	<i>High Order Thinking Skills (HOTS)</i>
Evaluasi (C5)	Mengevaluasi	
Mencipta (C6)	Membuat/Mencipta	

(Sumber: Wibowo, 2022:56).

Berdasarkan penjelasan tingkatan pengetahuan ranah kognitif di atas yang sudah dideskripsikan, maka tingkatan pengetahuan yang akan digunakan oleh peneliti difokuskan pada tingkatan pengetahuan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi) dan C6 (membuat/mencipta) untuk mengetahui kemampuan siswa.

4. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian sebuah pembelajaran guna membantu siswa untuk mencapai tujuan dalam belajar. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan gambaran umum tetapi tetap memiliki tujuan tertentu. Model pembelajaran mencakup strategi pembelajaran, urutan kegiatan pembelajaran, alokasi waktu dan penilaian hasil belajar (Sulaiman dkk., 2024:5). Adapun pengertian model pembelajaran menurut pendapat yang lain adalah kerangka kerja konseptual yang secara sistematis menggambarkan tata cara pembelajaran untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan pembelajaran tertentu yang di inginkan dapat tercapai (Aprilya & Press, 2020:10).

Adapun model pembelajaran menurut (Lestari, 2022:12-13) model pembelajaran adalah rangkaian seluruh kegiatan dalam penyampaian materi atau pelaksanaan pembelajaran oleh guru dari

sebelum hingga sesudah pembelajaran, dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Kemudian (Ponidi, 2021:10) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan untuk pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran juga merupakan salah satu bentuk pendekatan yang digunakan dalam rangka membentuk perubahan perilaku siswa agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dirancang secara sistematis untuk memandu proses belajar mengajar. Model ini mencakup strategi, metode, dan penilaian, serta berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan membantu membentuk perubahan perilaku siswa secara positif.

5. Pengertian Pembelajaran Discovery Learning

Menurut Peters dalam (Salamun, dkk 2023:109) *discovery learning* adalah teori pembelajaran konstruktivis berbasis inkuiri yang terjadi dalam situasi pemecahan masalah di mana siswa menggambarkan pengalaman masa lalu mereka sendiri dan pengetahuan yang ada untuk menemukan fakta, hubungan, dan kebenaran baru untuk dipelajari. Dalam model ini, siswa didorong untuk berinteraksi dengan dunia dengan mengeksplorasi dan memanipulasi objek, bergulat dengan

pertanyaan dan kontroversi, atau melakukan eksperimen. Akibatnya siswa lebih cenderung mengingat konsep dan pengetahuan yang ditemukan sendiri.

Discovery learning adalah proses pembelajaran yang penyampaian materinya tidak utuh, karena model *discovery learning* menuntut siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri suatu konsep pembelajaran (Maharani & Hardini, 2017: 552).

Kemudian menurut (Rusman, 2018:133) model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk memiliki kemampuan melakukan banyak aktivitas mulai dari integrasi dokumen dan memberikan kesimpulan dengan melakukan kegiatan yaitu mencari, mengumpulkan, membandingkan, mengelompokkan, meneliti, dan menggabungkan informasi. Adapun tujuan dari pembelajaran *discovery learning* yaitu, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, belajar merumuskan strategi tanya jawab dan memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan suatu masalah, membentuk cara kerjasama yang efektif, saling membagi informasi serta mendengarkan dan menggunakan ide-ide orang lain, meningkatkan keterampilan konsep dan prinsip siswa yang lebih bermakna (Sidiq, dkk 2021:13).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran

dimana siswa dituntut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri pengetahuan maupun suatu konsep pembelajaran.

6. Langkah-langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Kemendikbud 2014 adalah sebagai berikut:

a. *Stimulation*

Stimulasi atau pemberian rangsangan berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang dapat menimbulkan kebingungan. Guru tidak memberikan penjelasan secara menyeluruh sehingga siswa mempunyai keinginan untuk menyelidiki sendiri.

b. *Problem Statement*

Pada tahap ini siswa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah-masalah yang relevan dengan materi pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara dari permasalahan). Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah merupakan langkah untuk mendorong siswa untuk aktif belajar.

c. *Data Collection*

Tahap pengumpulan data identik dengan kegiatan eksplorasi, yaitu siswa kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi

yang relevan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis. Data atau informasi dapat diperoleh melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba dan sebagainya.

d. *Data Processing*

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang diperoleh siswa baik melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara, melakukan uji coba dan sebagainya. Data atau informasi yang telah diperoleh diklasifikasikan sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan.

e. *Verification*

Tahap verification bertujuan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis yang telah ditentukan. Pada tahap ini siswa dapat menemukan suatu konsep, teori, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

f. *Generalization*

Generalisasi adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. Tahap generalisasi dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sidiq, dkk 2021:14-19).

7. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Kelebihan Pembelajaran *Discovery Learning*

Kelebihan pembelajaran *discovery learning* menurut Kemendikbud 2014 adalah sebagai berikut :

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif.
 - 2) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
 - 3) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalunya dan motivasi sendiri.
 - 4) Model ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
 - 5) Berpusat pada siswa dan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses diskusi agar siswa dapat mengeluarkan gagasan-gagasan.
 - 6) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri dan situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
 - 7) Mendorong siswa untuk memahami dan merumuskan hipotesis sendiri.
 - 8) Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar
- (Sidiq, dkk, 2021:19-20)

b. Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning*

Sedangkan kelemahan pembelajaran *Discovery Learning* menurut Suryosubroto (dalam Prakoso, dkk, 2018:6), adalah:

- 1) Dipersyaratkan keharusan adanya persipan mental untuk cara belajar ini. Misalnya siswa yang lamban mungkin dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika dihadapan dengan hal-hal yang abstrak.
- 2) Model ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari kata-kata tertentu.
- 3) Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecawakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tardisional
- 4) Mementingkan memperoleh penegertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan perhatian.
- 5) Dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.
- 6) Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan
- 7) untuk berpikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinanya.

8. Pengertian Video Animasi

Menurut (Dianawati, 2022:41) media video animasi adalah beberapa komponen atau media yang mampu menampilkan rekaman gambar bergerak yang disertai dengan suara dalam waktu yang bersamaan. Sehingga dapat membantu pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran yang sifatnya abstrak.

Adapun menurut (Yusa dkk., 2024:55) berpendapat bahwa animasi merupakan serangkaian gambar atau elemen yang ditampilkan secara bergantian sehingga terlihat seolah-olah bergerak. Dengan kata lain animasi adalah penghidupan benda yang mati dengan beberapa komponen seperti gambar, elemen dan lain-lain dengan menggerakkan komponen tersebut secara beraturan dan bergantian sehingga tampak bergerak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media video animasi merupakan penggabungan beberapa media yang mampu menampilkan serangkaian gambar secara bergantian yang terlihat seolah bergerak disertai dengan suara atau elemen lainnya dalam waktu yang bersamaan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Selanjutnya kelebihan dan kekurangan video animasi dalam pembelajaran menurut Akbar (2023:94) yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan video animasi
 - 1) Dapat digunakan berulang kali
 - 2) Efektif dan cepat dalam penyampaian materi
 - 3) Dapat memunculkan benda abstrak menjadi visual
- b. Kekurangan video animasi
 - 1) Memerlukan software khusus
 - 2) Memerlukan ruangan minim cahaya
 - 3) Memerlukan keahlian dan keterampilan khusus dalam membuatnya

9. IPA

a. Pengertian IPA

Menurut (Supeni, 2020:106) IPA merupakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA melalui pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran IPA di SD memberi kesempatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkannya dengan cara berpikir ilmiah.

Selanjutnya menurut (Hisbullah dkk., 2018:1) IPA merupakan sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan eksperimen dengan menggunakan

metode ilmiah. Adapun pendapat lain menyampaikan bahwa pembelajaran IPA adalah sekumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis mengenai gejala-gejala alam. Perkembangan IPA tidak hanya ditandai dengan adanya kumpulan fakta, tetapi juga dengan munculnya metode ilmiah. Hal ini terwujud melalui serangkaian kerja ilmiah, serta nilai dan sikap ilmiah. Sesuai dengan pengertian tersebut, IPA merupakan rangkaian konsep yang saling terkait, yang berkembang dari hasil eksperimen dan observasi, dan selanjutnya akan bermanfaat untuk eksperimen dan observasi lebih lanjut (Ilhami & Permana, 2023:6).

Melalui beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian IPA adalah sekumpulan ilmu yang mempelajari tentang objek dan fenomena alam secara sistematis dan saling terkait yang diperoleh atau dikembangkan dari hasil observasi dan eksperimen sehingga bermanfaat untuk keberlanjutan.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, ruang lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.

- 2) Benda/materi, sifat sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda benda langit lainnya.

c. Materi Daur Hidup Hewan

Menurut (Ernawati, 2021:24-28) daur hidup hewan adalah proses yang dialami oleh semua makhluk hidup. Proses daur hidup hewan akan berakhir jika makhluk hidup tersebut mati. Metamorfosis adalah perubahan bentuk secara bertahap dari setelah lahir atau menetas sampai dengan dewasa, metamorfosis dibagi menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

Metamorfosis sempurna dialami oleh hewan yang ketika lahir memiliki bentuk yang jauh berbeda dari induknya, dan untuk memiliki tubuh yang sama dengan induknya hewan ini memerlukan beberapa tahap terlebih dahulu. Terdapat beberapa contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna diantaranya nyamuk, kupu-kupu, katak, dan lain-lain.

Metamorfosis tidak sempurna dimana bentuk hewan yang ketika lahir atau menjelang dewasa sudah mirip dengan induknya hanya saja terdapat beberapa bagian tubuh yang belum terbentuk.

Beberapa contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna diantaranya yaitu kecoa, belalang, ayam dan lain-lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap makhluk hidup akan mengalami proses daur hidup yaitu proses perubahan yang terjadi dari awal lahir hingga dewasa. Berdasarkan proses perubahannya daur hidup hewan dapat dibedakan menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pt. Gede Oki Artawan, Ny. Kusmariyati, Dw. Ny. Sudana	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPA	Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA siswa.	Metode penelitian menggunakan kuantitatif dan jenis penelitian adalah <i>quasi experimental design</i> . Fokus penelitian yaitu model <i>discovery learning</i> terhadap hasil belajar IPA siswa.	Pada penelitian terdahulu ini menggunakan model <i>discovery learning</i> saja, sedangkan peneliti menggunakan model <i>discovery learning</i> berbantuan video animasi.

2.	Aprilia Rahmayani	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa	Pembelajaran menggunakan model <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.	Metode penelitian menggunakan kuantitatif. Fokus penelitian yaitu pada model <i>discovery learning</i> .	Pada penelitian terdahulu ini menggunakan <i>pre-experimental design</i> dengan bentuk <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> , sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian <i>quasi experimental design</i> dengan pendekatan penelitian <i>posttest only control design</i> .
3.	I.D. Suryani, T. Juniarso, A.W. Hanindita	Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA.	Proses penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.	Metode penelitian menggunakan kuantitatif dan jenis penelitian adalah <i>quasi experimental design</i> dengan pendekatan penelitian <i>posttest only control design</i> .	Pada penelitian terdahulu ini hanya menggunakan media video animasi, sedangkan peneliti menggunakan model <i>discovery learning</i> berbantuan video animasi.

Sumber : Pengolahan Data Tahun 2025

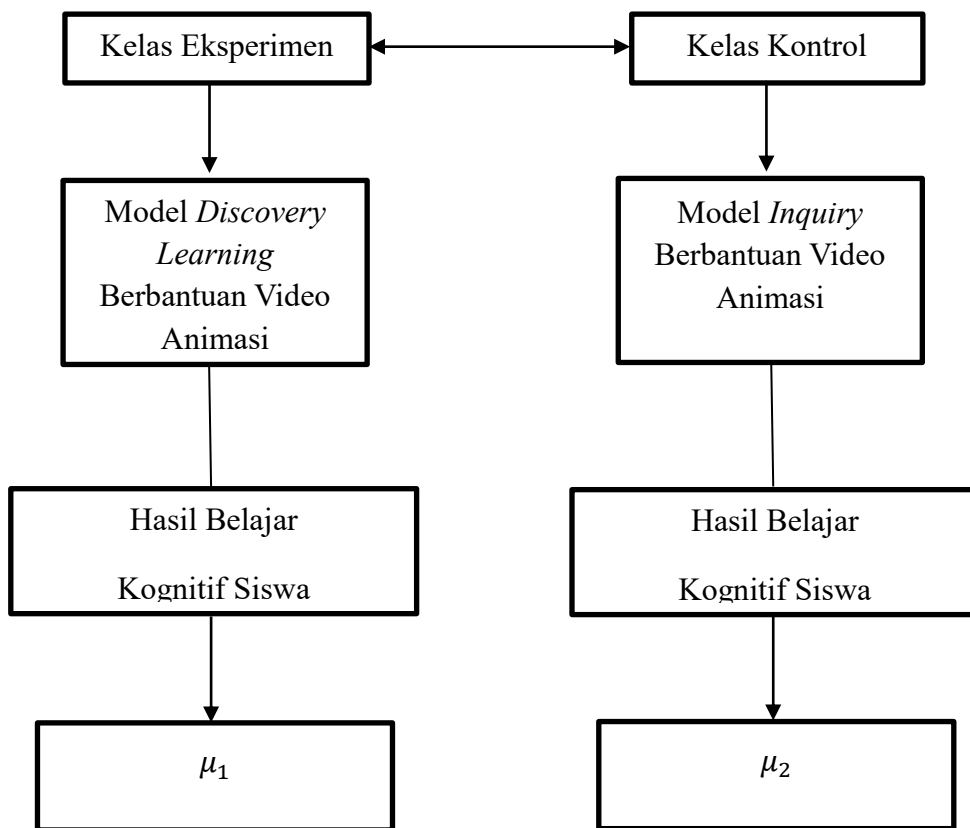
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ialah kesimpulan untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan model *Inquiry* berbantuan video animasi. Seperti yang telah dipaparkan, peneliti percaya bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPA kelas III materi daur hidup hewan. Pembelajaran akan terasa lebih efektif ketika menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi, karena siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Selain itu video animasi merupakan gabungan antara audio dan visual yang menciptakan media pembelajaran berupa video animasi yang menarik perhatian siswa untuk membantu dalam memahami materi, video animasi merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun kelompok. Setidaknya tiga alasan mengapa kita menggunakan video animasi dalam pembelajaran yaitu pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, pesan yang disampaikan lebih efisien dan pesan visual lebih efektif (Murniana, 2022:6).

Dengan menggunakan cara pembelajaran yang tepat dan sesuai seperti yang sudah dipaparkan dapat memberikan pengaruh yang positif kepada siswa khususnya dalam meningkatkan proses berpikir kemudian meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini yakni untuk

mengetahui pengaruh pembelajaran *discovery learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPA kelas III materi daur hidup hewan di UPT SD N 2 WALUYOJATI

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban masih didasari teori (Sugiyono, 2022:115).

Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi dengan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan video animasi.
2. Hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan video animasi lebih tinggi dari pada hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *Inquiry* berbantuan video animasi.