

.....

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA
MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IXD SMP NEGERI 1 RENDANG
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh:

Emy K.Gestarini

Guru SMP Negeri 1 Rendang, Karangasem

ABSTRAK: Keberhasilan tujuan pembelajaran di sekolah ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam meramu proses kegiatan belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: 1). Apakah terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Rendang dengan menggunakan media video animasi dalam model pembelajaran discovery? Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, pelaksanaan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IX D. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dilihat dari rata-rata nilai test formatif pada pra siklus 72,67 naik pada siklus I menjadi 75,3 menjadi 77,5 pada siklus II dan ketuntasan belajar siswa pada pra siklus sebesar 70,8% naik menjadi se 79,2 % pada siklus I meningkat menjadi 88% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media video animasi dalam model pembelajaran discovery dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas IX D SMP Negeri 1 Rendang, serta media dan model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci:Media video animasi, Model Pembelajaran Discovery, Kemampuan Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Di zaman yang serba modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses pembelajaran. Meskipun demikian kenyataannya pemanfaatan teknologi bagi pendidikan kita masih minim. Hal ini ditunjukkan dengan pembangunan sumber daya manusia kita yang masih jauh tertinggal. Menurut Human Development Report 2010, yang dikeluarkan oleh United Nations Development Program (UNDP), Human Development Index (HDI) Indonesia menempati peringkat ke 108 dari 169 negara yang diteliti (dalam Purbasari, P.M, dkk,

2013). HDI mengukur perbandingan dari harapan hidup, melek huruf, pendidikan dan standar hidup. Peringkat ini menempatkan Indonesia ke kategori medium human development. Peringkat yang sangat jauh di bawah Singapura dan Brunai Darussalam yang masuk dalam kategori Very high human development, juga masih berada di bawah Negara tetangga Malaysia yang di kategorikan High Human Development pada peringkat 57. Hal ini menggambarkan bahwa kualitas SDM Indonesia masih rendah.

Dalam masyarakat yang terus berkembang dan semakin canggih, maka pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya

merupakan proses yang berorientasi dan berbicara ke depan. Pendidikan hendaknya memandang jauh ke depan dan memikirkan apa yang akan di hadapi peserta didik di masa mendatang.

UU RI No. 20 Th 2003 tentang system pendidikan nasional mengamanatkan bahwa system pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efesiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global sehingga perlu adanya pembaharuan pendidikan yang terencana, terarah dan berkesinambungan.

Dalam dunia pendidikan, peningkatan mutu berarti suatu keberhasilan proses belajar sehingga mampu melahirkan generasi bangsa yang cerdas, kreatif, kritis, dan berbudi pekerti luhur. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam mendeterminasi sejauh mana pendidikan itu dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam mengembangkan potensi yang mereka punya, menemukan hal-hal baru yang menantang melalui pengalaman belajar. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan formal dapat diindikasikan apabila kegiatan pembelajaran mampu membentuk pola tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan.

Perubahan paradigma pendidikan akan melahirkan pembelajaran yang inovatif. Kunci dalam pembelajaran inovatif adalah *learning is fun*. Ciri proses pembelajaran inovatif adalah siswa terlibat langsung dalam berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui praktek yang dapat mengembangkan pemahaman melalui pengalaman. Pendidikan harus mampu menautkan dimensi nilai-nilai kehidupan dan logika.

Terkait dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, berbagai hal telah dilakukan pemerintah, antara lain: penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku ajar, peningkatan

mutu guru dan tenaga kependidikan melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas pendidikan. Meskipun upaya-upaya yang disebutkan di atas telah dilakukan, namun hasilnya belum seperti yang diharapkan. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus berusaha untuk menggunakan pendekatan, metode, dan model-model yang melibatkan peserta didik dalam memahami suatu konsep. Hal ini bertujuan agar ilmu yang diterima siswa dapat bermakna bagi dirinya dan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi dan menjadikannya sebagai tujuan utama dalam pembelajaran IPA.

Realita pendidikan IPA yang diterapkan di sekolah-sekolah memiliki kecenderungan: menekankan pada hakikat IPA sebagai produk, proses pembelajaran yang membosankan, berpusat pada guru, peserta didik tidak mengalami pembelajaran bermakna, guru tidak mengembangkan keterampilan berpikir kritis, siswa sebagai objek pasif penerima ilmu, pembelajaran tidak mengembangkan kreativitas dan sikap ilmiah, sehingga berimplikasi pada hasil belajar siswa yang sangat rendah.

Rendahnya kualitas pendidikan yang dihasilkan tidak terlepas dari berbagai faktor diantaranya pengemasan pembelajaran, proses pembelajaran IPA yang berlangsung masih berorientasi pada buku teks dan ketercapaian kurikulum dengan didominasi pembelajaran langsung, sehingga dalam proses pembelajaran, siswa hanya menerima informasi yang menyebabkan siswa merasa jenuh, bosan, dan kurang berminat terhadap mata pelajaran IPA akhirnya penguasaan konsep IPA tidak sesuai dengan harapan. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengemabangkan keterampilan berpikir kritis, tetapi lebih banyak diarahkan untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang dingatnya untuk dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika peserta didik lulus dari sekolah, peserta didik

pintar secara teoritis akan tetapi miskin dalam aplikasi. Selain itu juga dalam pembelajaran IPA lebih menekankan pada hitungan matematika tanpa pemahaman mendalam akan makna atau konsep yang terkandung didalamnya. Proses pembelajaran di kelas harus direncanakan dengan benar agar mencapai tujuan yang diharapkan.

Selain itu kenyataan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah masih belum sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA yang menghendaki adanya pengalaman belajar secara langsung dan memberikan pengalaman belajar pada siswa yang ditekankan melalui proses aktif dalam menemukan dan mempraktekkan pengetahuannya. Dalam pembelajaran IPA guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi untuk merancang pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Sebagai fasilitator, guru harus memahami berbagai jenis media, keterampilan mengorganisasikan dan merancang suatu media. Sebagai motivator, guru berperan dalam membangkitkan motivasi siswa dengan mengemas pembelajaran yang menarik untuk merangsang kreativitas dan menumbuhkan sikap ilmiah siswa. Untuk merealisasikan hal tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, merangsang kreativitas dan menumbuhkan sikap ilmiah yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Disamping itu dalam pembelajaran IPA diperlukan suatu model pembelajaran yang tidak hanya menerapkan hakikat IPA sebagai produk namun juga hakikat IPA sebagai proses. Rancangan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik selain dapat mengembangkan kreativitasnya, juga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar IPA juga meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman bahwa kegiatan pembelajaran pada

mata pelajaran IPA, pada umumnya selalu menjadi kurang menarik dan sangat menakutkan bagi siswa karena dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan sangat sulit dipahami.

Keadaan diatas membuat peneliti berusaha untuk menemukan dan memilih media dan model pembelajaran yang setepat-tepatnya yang dipandang lebih efektif daripada media dan model pembelajaran yang lainnya, sehingga keterampilan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru benar-benar menjadi milik siswa. Salah satu media dan model pembelajaran yang peneliti gunakan adalah media video animasi dalam model pembelajaran discovery.

Tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran biasanya dinyatakan dengan nilai. Kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA pada pra siklus menunjukkan rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Ini terbukti dengan masih rendahnya nilai pada pembelajaran IPA. Dari 24 orang siswa kelas IXD hanya 17 orang (70,8%) yang mendapatkan nilai tuntas secara klasikal. Ketuntasan klasikal yang seharusnya adalah 85%. Dengan melihat hasil ketuntasan pra siklus yaitu 70,7% yang masih jauh dari ketuntasan klasikal yang ditetapkan dan nilai rata-rata 72,67 maka perlu dicari solusi. Dengan memperhatikan permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan utama yang dihadapi dan perlu segera dicari solusinya yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Melihat perkembangan ini, sudah saatnya guru melakukan inovasi pembelajaran, tentunya teknologi pada pembelajaran menjadi keharusan dan memikat perhatian semua yang terlibat didalam pembelajaran. Salah satu cara untuk memikat minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media atau alat peraga, mengingat bahwa fungsi media dalam proses belajar sebagai penyaji stimulan dan juga untuk meningkatkan penerimaan informasi. Selain itu

.....

manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran menggunakan multimedia adalah: (1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, (2) jumlah waktu mengajar dapat lebih efektif, (3) kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan (4) sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan. Hal ini sejalan dengan penjelasan Nana Sudjana bahwa dengan media dapat meletakkan dasar-dasar nyata untuk berpikir, karena dapat mengurangi verbalisme, media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar serta media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.

Sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, perkembangan pembelajaran multimedia interaktif di bidang pendidikanpun menjadi semakin pesat hal ini ditandai dengan revolusi pembelajaran menggunakan pembelajaran multimedia yang kian meningkat seiring dengan penggunaan teknologi computer. Kemajuan teknologi dalam bidang multimedia dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pendidikan. Beragam media pembelajaran seperti gambar, media visual dan audio visual menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Manfaat lain dari media pembelajaran secara khusus adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk pencapaian prestasi belajar yang lebih baik.

Berdasarkan observasi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dari sisi minat, maka perlu adanya inovasi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual dengan peralatannya. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar agar tidak membosankan.

Media video animasi dapat dipilih sebagai media untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dimana media video animasi dapat menghadirkan gambar bergerak dan suara sehingga cocok

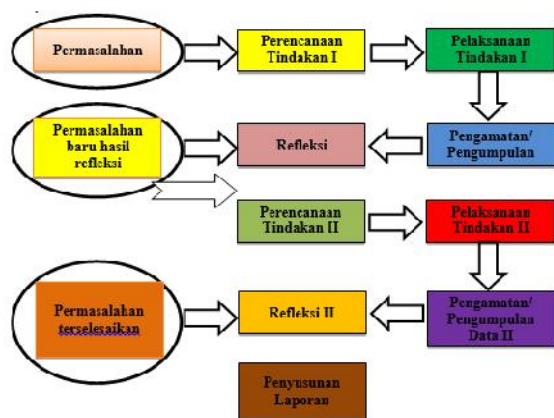
diaplikasikan pada pembelajaran IPA yang banyak memerlukan pengalaman belajar untuk mempercepat ketrampilan berpikir kritis siswa. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA diharapkan akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Penggunaan media video animasi dalam model pembelajaran Discovery untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPA siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Rendang semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model penggunaan media video animasi dalam model pembelajaran Discovery untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Rendang semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dipilih didasarkan atas hasil analisis masalah dan tujuan penelitian. PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti, mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, peneliti menggunakan desain model Suharsini Arikunto yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat tahap siklus penelitian ini dapat dilakukan berulang-ulang bila belum menemukan hasil yang diinginkan. Berikut ini merupakan gambaran desain PTK dari suharsini Arikunto



Gambar 02: Alur Penelitian Tindakan Kelas (dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 74).

Pertama, sebelum melaksanakan tindakan, peneliti merencanakan secara seksama jenis tindakan yang akan dilakukan. Kedua, implementasi atau pelaksanaan hasil dari perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Ketiga, bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, peneliti mengamati proses pelaksanaan tindakan itu sendiri dan akibat yang ditimbulkan. Keempat, berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan, sehingga rencana tindakan perlu disempurnakan lagi agar tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang apa yang telah dilakukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IXD SMP Negeri 1 Rendang semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 24 orang. Alasan pengambilan subjek penelitian ini karena masih rendahnya kualitas kemampuan berpikir kritis siswa baik proses maupun hasilnya seperti yang dipaparkan pada latar belakang.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian yaitu data kemampuan berpikir kritis siswa. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan sistematis. Pemilihan instrument adalah untuk mendukung penggunaan metode dalam pengumpulan data.

Instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX D adalah test uraian (essay) yang dikembangkan berdasarkan ranah kognitif taksonomi Bloom meliputi: C3 (penerapan), C4 (analisa), C5 (sintesa), dan C6 (evaluasi). Setiap item memiliki rentangan skor dari 0 sampai 5.

Langkah-langkah dalam menyusun instrumen tes kemampuan berpikir kritis meliputi: (1) mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar; (2) mengidentifikasi dan memaparkan indikator pencapaian siswa; (3) menyusun kisi-kisi (*blue print*) tes kemampuan berpikir kritis; (4) menentukan kriteria penilaian; (5) menyusun butir-butir tes kemampuan berpikir kritis; Secara umum rubrik penilaian tes kemampuan berpikir kritis dapat dilihat pada tabel Kreteria dan Skala Penilaian Tes kemampuan Berpikir Kritis

SKOR	Kriteria
5	Memberikan suatu penyelesaian dengan lengkap dan benar.
4	Memberikan suatu penyelesaian yang benar, sedikit cacat tetapi memuaskan.
3	Memberikan suatu penyelesaian yang benar, banyak cacat tetapi hampir memuaskan.
2	Memberikan suatu penyelesaian yang ada unsure benarnya, tetapi tidak memadai.
1	Mencoba memberikan suatu penyelesaian, tetapi salah total.
0	Tidak mencoba memberikan penyelesaian sama sekali.

(Diadaptasi dari Santyasa, 2011)

Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kemampuan berpikir kritis siswa. Deskriptif kualitatif adalah teknik pengolahan atau menganalisis data berdasarkan angka-angka.

Data kemampuan berpikir kritis siswa adalah data yang diperoleh oleh peneliti setelah melakukan test formatif terhadap siswa setelah pembelajaran. Test kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan selama 1 (satu) kali, pada setiap siklus yang dilakukan. Dari hasil test pada siklus satu dan siklus dua nantinya akan dibandingkan sehingga dapat ditarik kesimpulan ada tidaknya peningkatan hasil test yang dilaksanakan. Data yang diperoleh dari

hasil ulangan siswa digunakan untuk mengetahui hasil ketuntasan klasikal maupun individual dan daya serap siswa. Adapun rumusan yang digunakan di dalam ketuntasan belajar adalah sebagai berikut.

a). Ketuntasan secara individu

$$\text{Rumus persentase:} \\ \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

b). Ketuntasan secara klasikal

$$\text{Rumus persentase ketuntasan :} \\ \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{jumlah Siswa}} \times 100\%$$

c). Daya Serap Siswa

$$DS = \frac{\text{Nilai Rata - rata kelas}}{\text{Nilai tertinggi ideal}} \times 100\%$$

Ketuntasan belajar individu dinyatakan tuntas apabila tingkat persentase ketuntasan minimal mencapai 75, sedangkan untuk tingkat klasikal minimal mencapai 85% .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA setelah menggunakan media video animasi dalam model pembelajaran Discovery di SMP Negeri 1 Rendang kelas IXD semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil analisis data pada kondisi awal 7 orang siswa yang belum tuntas dari 24 orang siswa dengan nilai rata-rata 72,67, daya serap 72,7% dan ketuntasan klasikal 70,8%. Analisis data pada siklus I menunjukkan peningkatan ada 5 orang siswa yang belum tuntas dengan nilai rata-rata 75,3, daya serap 75% dan ketuntasan klasikal 79%. Kendala yang masih tersisa pada siklus I adalah belum memenuhi harapan sesuai dengan tuntutan ketuntasan klasikal 85%. Oleh karenanya upaya perbaikan lebih lanjut masih perlu diupayakan sehingga perlu perencanaan yang lebih matang untuk siklus selanjutnya.

Pada siklus II perencanaan dibuat lebih matang lagi, segala kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya diupayakan cara pemecahannya. Dengan pelaksanaan yang sudah maksimal seperti itu maka hasil yang

diperoleh dari semua tindakan pada siklus II ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran IPA sudah cukup baik. Ini terbukti dari rata-rata nilai siswa mencapai 77,5 dan daya serap 78%. Dengan ketuntasan belajar mencapai 88%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam model pembelajaran Discovery dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sesuai harapan. Temuan ini membuktikan bahwa guru sudah tepat memilih media dan model dalam melaksanakan proses pembelajaran karena pemilihan media dan model merupakan hal yang tidak boleh dikesampingkan.

Setelah dibandingkan nilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu rata-rata nilai awal 72,67 naik pada siklus I menjadi 75,3 dan di siklus II naik menjadi 77,5. dan daya serap awal 72,7% naik pada siklus I menjadi 75% dan di siklus II naik menjadi 78%. Kenaikan ini menunjukkan adanya upaya-upaya yang maksimal yang dilaksanakan peneliti demi peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan pendidikan khususnya di SMP Negeri 1 Rendang.

Penggunaan media video animasi dalam model pembelajaran discovery dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX D. Peningkatan itu dapat dilihat dari kondisi awal dengan rata-rata nilai 72,67, daya serap 72,7% dan ketuntasan 70,8%, meningkat pada siklus I menjadi rata-rata nilai 75,3, daya serap 75% dan ketuntasan 79,2%. Dan pada siklus II nilai rata-rata 77,5 daya serap 78% dan ketuntasan 88%.

PENUTUP

Simpulan

Dari berdasarkan analisis data dan pembahasan seperti yang diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam model pembelajar discovery dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IX D.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan kepada pihak yang terkait langsung dalam pembelajaran IPA dalam hal ini guru pengajar mata pelajaran IPA untuk mencoba penggunaan media video animasi dalam pembelajaran discovery pada pembelajaran tersebut dan selanjutnya mencoba memodifikasi pelaksanaan penelitian ini sehingga memperoleh hasil yang lebih optimal. Pada penelitian ini ditemui kendala siswa yang malas masih mengandalkan temannya. Untuk itu disarankan agar lebih memberi perhatian lebih kepada siswa yang berkemampuan kurang.
2. Diharapkan kepada pihak yang tidak terkait langsung dalam penelitian tindakan ini untuk mempertimbangkan penggunaan media video animasi dalam model pembelajaran discovery sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran IPA.
3. Dalam pembelajaran IPA penggunaan media video animasi dalam model pembelajaran discovery, guru hendaknya selalu sadar akan pentingnya balikan dari guru terhadap hasil pekerjaan siswa untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Azhar Arsyad, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Afcariono, M. 2008. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa pada Mata Pelajaran Biologi*. Jurnal Pendidikan Inovatif, (Online), vol. 3 No. 2. (<http://jurnaljpi.files.wordpress.com/2009/09/vol-3-no-2-muchamad-afcariono.pdf>, diakses 3 Juni 2016).

- Anderson, O.W. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Weslwy Longman, Inc.
- Arnyana, I. B. P. 2004. *Pengembangan Perangkat Model Belajar Berdasarkan Masalah Dipandu Strategi Kooperatif serta Pengaruh Implementasinya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas pada Pelajaran Ekosistem*. Disertasi (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Malang Program Pasca Sarjana Studi Teknologi Pembelajaran.
- Ennis, R. H. 1985. *Goal critical thinking curriculum*. Dalam costa, A. L. (Ed): *Developing Minds: A resource book for teaching thinking*. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Developing (ASCD).
- Haryanto,I.Nym.2015, *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPA dan kreatifitas siswa SMPLB C Negeri Denpasar*. Tesis (tidak diterbitkan). Program Studi Penelitian dan Evaluasi Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Huitt, W. 1998. *Critical Thinking: An Overvie.: Educational Psychology Interactive*, (Online), (<http://www.edpsycinteractive.org/topics/cogsys/critthnk.html>, diakses 5 Juni 2016).
- Ilahi, M. T. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusuma,T.A., Indrawati., & Harijanto, A. 2015. *Model discovery learning disertai teknik probing prompting dalam pembelajaran fisika di MA*. Jurnal pendidikan fisika Unej. 3(4): 336-341. Terdapat pada [http// jurnal.unej .ac.id /index](http://jurnal.unej.ac.id/index).

- php/jpf/article/download/1428/1170.
Diakses 10 Juni 2016.
- Oak, M. 2009. *Developing critical thinking skill*. Artikel. Tersedia pada <http://www.buzzle.com/>. Diakses pada 7 Agustus 2016.
- Santayasa, I W. 2011. *Pembelajaran inovatif. Bahan Ajar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Semerci, C. 2005. *The Influence of the Critical Thinking Skill On The Students' Achievement*. *Pakistan Journal of Social Science*, (Online), 3 (4). 598-602, (<http://docdrive.com/pdfs/medwelljournal/pjssci/2005/598-602.pdf>, diakses 18 Maret 2016).
- Slavin, R E. 1995. *Cooperative learning 2^{ed}*. Needham Heights, Masaachusetts: Allyn and Bacon.
- Wenning, C. J. 2011. *Professional knowledge standards for physics teacher educa-tors: Recommendations from The CeMaST Commission on NIPTE*. *Journal of Physics Teacher Education Online*. 6(1): 2-7. Tersedia pada <http://www.phy.ilstu.edu/jpteo.com/>. Diakses pada Spring 2015.
- Widiadnyana I W., Sadia I W., Suastra I W. 2014. *Pengaruh model discovery learning terhadap pemahaman konsep IPA dan sikap ilmiah siswa SMP*. *Jurnal Pascasarjana Undiksha Program Studi IPA*. 4(1): 1-13. Terdapat pada <http://pasca.undiksha.ac.id>. Diakses 3 Desember 2015.