



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS UPT SD NEGERI 060934
KWALA BEKALA TAHUN AJARAN
2024/2025**

***THE INFLUENCE OF THE USE OF ANIMATED VIDEO
MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN
THE SUBJECTS OF SCIENCE AND SCIENCE
SUBJECT UPT STATE ELEMENTARY
SCHOOL 060934 KWALA BEKALA
SCHOOL YEAR 2024/2025***

Nova Indah Br S, Universitas Quality (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: novaindahbrs@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak penggunaan video animasi terhadap prestasi belajar siswa dalam pelajaran IPAS di kelas IV UPT SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan *One Group PretestPosttest*. Populasi yang diteliti terdiri dari 34 siswa di kelas IV. Dalam penelitian ini, kelas IVA dijadikan sebagai kelas eksperimen yang menerapkan video animasi dalam proses belajar, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan video animasi. Alat ukur yang digunakan adalah tes hasil belajar IPAS yang telah mendapatkan validasi. Dari analisis hasil belajar siswa, diperoleh angka yang signifikan, dan untuk menguji hipotesis, dilakukan uji t antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai t yang didapatkan adalah 7,900 dan nilai t tabel 2,042. Karena nilai t lebih besar dari t tabel, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang memanfaatkan video animasi di kelas IV UPT SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Video Animasi

ABSTRACT

This study focuses on examining how animated video media impacts the learning outcomes of students in the fourth grade science classes at UPT SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor. A quantitative research approach was employed, utilizing a One Group PretestPosttest Design. The participants in this research included 34 students from grade IV. The sample consisted of class IVA, which acted as the experimental group that integrated animated video media into their learning, while the control group did not use such media during their



lessons. A validated test measuring science learning outcomes served as the research instrument. Analysis of the overall student learning outcomes revealed a noteworthy result. For hypothesis testing, a t test was conducted comparing both the experimental and control classes, yielding a t test value of $t_{count} = 7.900$ and a t_{table} value of 2.042. Since t_{count} exceeds t_{table} , it can be inferred that utilizing animated video media significantly affects the learning outcomes of fourthgrade students at UPT SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor in the academic year 2024/2025.

Keywords: Animated Video Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses terstruktur yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan setiap individu melalui cara-cara mengajar dan belajar yang berbeda. Sasaran utamanya adalah untuk menciptakan individu yang berpikiran kritis, kreatif, dan memiliki nilai-nilai baik. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah atau lembaga resmi, namun juga melibatkan pendidikan yang tidak formal yang berlangsung di dalam rumah dan di komunitas. Dalam pandangan yang lebih luas, pendidikan memiliki peran kunci dalam membangun masyarakat yang maju dan beradab.

Pendidikan tidak hanya ada di kelas formal. Pengalaman belajar bisa terjadi di mana saja dan kapan saja, baik melalui pengalaman hidup, pergaulan sosial, atau melalui media dan teknologi. Di dalam rumah, orang tua adalah pendidik pertama yang mengajarkan nilai-nilai moral, etika, dan kebiasaan sehari-hari. Di dalam lingkungan masyarakat, area sekitar juga berfungsi sebagai "sekolah" yang memberikan pembelajaran terkait sosial dan budaya.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa dapat aktif mengembangkan kemampuan mereka sendiri, sehingga memiliki kekuatan spiritual beragama, kemampuan kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan bahwa pendidikan di Indonesia sangat penting untuk membentuk karakter, pengembangan potensi, dan persiapan individu agar dapat berkontribusi dalam kehidupan masyarakat dan pembangunan nasional. Pendidikan merupakan hak setiap warga negara, dan pemerintah wajib menjamin bahwa semua warga mendapatkan akses pendidikan yang berkualitas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya untuk membina dan mengembangkan kepribadian manusia agar mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki karakter baik dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sejalan dengan proses pendidikan, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cara yang menyatukan dua bidang studi, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan utamanya adalah memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada siswa tentang alam



serta kehidupan sosial. Dalam pembelajaran IPAS, siswa diajak untuk menjelajahi koneksi antara fenomena alam dengan perilaku sosial, serta bagaimana keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. Pendidikan IPAS berupaya untuk menyatukan pengetahuan ilmiah dan sosial agar siswa memiliki wawasan yang luas tentang lingkungan mereka. Melalui metode ini, siswa tidak hanya mendapatkan informasi mengenai alam dan masyarakat, tetapi juga belajar untuk berperan aktif dan bertanggung jawab dalam menjaga keseimbangan antara keduanya.

Menurut Surayya (2012), media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung proses belajar dan mengajar, serta berfungsi untuk menjelaskan pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar tidak hanya bertujuan untuk menyelesaikan pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Namun, media juga berfungsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menonjol dalam ingatan siswa, mempermudah proses belajar di kelas, dan menjadikan pembelajaran siswa lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori Piaget tentang tahap operasional konkret. Di tahap ini, anak-anak berusia antara 6 hingga 12 tahun sudah cukup matang untuk menerapkan pemikiran logis. Terlebih lagi, melihat karakteristik gaya belajar yang umum pada siswa sekolah dasar, yaitu gaya belajar visual. Dalam gaya ini, siswa belajar melalui pengamatan objek atau gambar. Dengan demikian, dalam penelitian ini, kualitas belajar mengajar di kelas dapat dicapai sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu.

Guru memiliki peranan yang sangat vital dalam membangun landasan mendidik anak-anak. Mereka terlibat langsung dalam memperkuat kemampuan dasar siswa seperti membaca, menulis, berhitung, dan juga memberikan pendidikan karakter. Sekolah selalu melibatkan guru untuk berfungsi sebagai pendidik sekaligus fasilitator belajar. Oleh karena itu, seharusnya guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini dengan merancang metode pengajaran kreatif dan inovatif, agar siswa tidak merasa jenuh dengan materi yang diajarkan. Untuk mencapai hal ini, media interaktif bisa menjadi opsi hebat dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, dan video dengan menggunakan komputer.

Dari hasil pengamatan di kelas IV UPT SD Negeri 060934 pada Tahun Ajaran 2024/2025, ada masalah yang teridentifikasi dalam pelajaran IPAS, yaitu hasil belajar yang masih di bawah standar KKTP. Beberapa siswa terlihat kurang fokus saat guru menjelaskan di depan kelas, dan banyak dari mereka tidak aktif serta kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Terdapat siswa yang lebih memilih sibuk dengan hal lain ketika pelajaran berlangsung, seperti mengganggu teman dan keluar masuk kelas selama jam pelajaran. Salah satu penyebab dari situasi ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran, terutama video animasi, yang membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami materi yang diajarkan guru. Selain itu, penyampaian materi yang tidak menarik dan Kurangnya interaksi antara siswa dan guru membuat suasana kelas menjadi tidak dinamis, dan tidak adanya umpan balik terhadap materi mengurangi kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penting untuk menemukan media



pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pelajaran IPAS. Media pembelajaran yang inovatif dapat melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar sehingga mereka tidak merasa bosan. Salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah video animasi.

Media animasi berfungsi sebagai salah satu alat yang sangat efektif di bidang pendidikan untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dalam proses belajar, animasi dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit dimengerti, sehingga memudahkan siswa untuk memahami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Penggunaan animasi dalam pendidikan merupakan solusi inovatif pada era digital, di mana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar bagi siswa. Dengan mengintegrasikan aspek visual, audio, dan interaksi, animasi menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah diakses. Namun, tetap penting untuk memperhatikan tantangan terkait akses teknologi serta kualitas konten agar media animasi dapat berfungsi secara optimal sebagai alat bantu dalam pendidikan.

Peran media animasi dalam pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media ini membantu memperjelas pemahaman siswa, meningkatkan minat belajar, serta mendukung berbagai gaya belajar. Meski ada tantangan seperti terbatasnya teknologi, potensi besar dari animasi menjadikannya satu alat yang sangat bermanfaat dalam pendidikan di era digital ini. Dengan mempelajari penggunaan media pembelajaran yang sesuai, para guru bisa meningkatkan komunikasi dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Hal ini berpotensi meningkatkan tingkat pemahaman serta hasil belajar yang lebih baik. Di tengah tantangan teknologi di era digital saat ini, teknologi dan media modern telah menjadi bagian yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Mempelajari hubungan antara media pembelajaran dan keberhasilan belajar memungkinkan para guru untuk mengatasi tantangan serta memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh teknologi. Mereka dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih maju seperti video animasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa (Hariyadi, 2023: 26).

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai jenis studi yang menggunakan data angka untuk mengukur fenomena dan menganalisisnya dengan metode statistik. Metodologi yang diterapkan adalah kuasi eksperimen. Dalam penelitian ini, sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas yang mendapatkan perlakuan dan kelas yang tidak. Kelas yang diberi perlakuan menggunakan media video animasi, sedangkan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan tidak menggunakan video animasi.

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Desain Grup Pretest dan Posttest*, yaitu terutama menggunakan *Desain Grup Pretest dan Posttest* yang terlihat dalam tabel.

**Tabel 3.2 Desain Penelitian**

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen	01	X1	02
Kontrol	03	X2	04

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Deskripsi tentang pelaksanaan penelitian IPAS bertujuan untuk mengetahui pencapaian belajar siswa di kelas IV SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor pada tanggal 10 Januari 2025. Peneliti melakukan kunjungan ke sekolah dan meminta izin dari Kepala Sekolah serta guru kelas IVA dan IVB sebelum dimulainya penelitian. Peneliti juga merancang rencana pembelajaran sebelum pelaksanaan penelitian. Sebelum proses pembelajaran, pengujian awal dilakukan pada kedua kelas untuk menilai kemampuan dasar siswa. Kedua kelas yang mengikuti tes tersebut dianggap memiliki kemampuan yang setara. Untuk menganalisis kesetaraan kemampuan siswa, dilakukan analisis data yang mencakup perhitungan rata-rata, pengujian normalitas, uji homogenitas, dan uji independen dua faktor.

Setelah memperoleh kesetaraan kemampuan siswa antara kedua kelas, peneliti memberikan materi mengenai perubahan bentuk energi dengan menggunakan media video animasi untuk kelas IVA. Untuk kelas IVB, materi tentang perubahan bentuk energi diajarkan tanpa media video animasi. Setiap sesi pembelajaran diakhiri dengan tes untuk mengevaluasi hasil belajar siswa mengenai materi yang telah diajarkan.

Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Setelah selesai maka dihasilkan data dari kelas control dan eksperimen, maka data tersebut akan diuji. Hasil rata-rata nilai pretest dan posttest kelas control dan eksperimen sebagai berikut.

Tabel Rata-Rata Pretest Dan Posttest

Kelas	Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>
IV – A	43,3	91,3
IV – B	46,8	69,7

Dari tabel yang ditunjukkan, kita bisa mengambil kesimpulan bahwa rata-rata nilai pretest untuk kelas eksperimen berada pada angka 43,3, sementara kelas kontrol memiliki rata-rata 46,8. Untuk nilai rata-rata posttest, kelas eksperimen mencapai 91,3, sedangkan kelas kontrol mendapatkan 69,7. Selanjutnya, kita akan mengecek distribusi data kedua kelas menggunakan uji *Lilliefors* berikut ini:



Hasil Uji Normalitas Data

Test	Kelas	l_0	l_t	Simpulan
<i>Pre test</i>	Eksperimen	0.184	0.195	Normal
	Kontrol	0.104	0.220	
<i>Post test</i>	Eksperimen	0.104	0.195	Normal
	Kontrol	0.136	0.220	

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa hasil normalitas data untuk test awal pada kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan diperoleh untuk kelas eksperimen $L_{hitung} 0,184 < L_{tabel} 0,195$ untuk kelas kontrol $L_{hitung} 0,104 < L_{tabel} 0,220$ maka dapat disimpulkan kelas distribusi normal dengan tarif nyata $\alpha = 0,05$. Selanjutnya hasil uji normalitas untuk test akhir pada kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi dan test akhir pada kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi. Diperoleh untuk kelas eksperimen menggunakan media video animasi $L_{hitung} 0,104 < L_{tabel} 0,195$ untuk kelas kontrol $L_{hitung} 0,136 < L_{tabel} 0,220$, maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal dengan tarif nyata $\alpha = 0,05$.

Selanjutnya kedua data akan diuji homogenitasnya dengan menggunakan uji F. Hasil pengujian homogenitas disusun pada table berikut.

Tabel Uji Homogenitas Pretest Dan Posttest

Test	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Simpulan
<i>Pre test</i>	Eksperimen dan Kontrol	1,59	2,29	Homogen
<i>Post test</i>	Eksperimen dan Kontrol	1,28	2,40	Homogen

Kriteria uji $F < F_{(0,05)(15)(19)}$. Maka dapat disimpulkan terima H_0 atau *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen sama-sama memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah data diuji normalitas dan homogenitas, selanjutnya data *posttest* diuji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model problem based learning berbantuan metode bermain. Uji hipotesis menggunakan uji t, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Uji Hipotesis Menggunakan Uji T

Kelas	T_{hitung}	T_{tabel}
Eksperimen dan Kontrol	7,900	2,042

Dikarenakan $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $7,900 > 2,042$ maka tolak H_0 dan terima H_1 atau ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 060934 Kwala Bekala, Medan Johor Tahun Pelajaran 2024/2025.



KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: (1) Nilai rata-rata hasil belajar IPAS siswa yang tidak diajarkan dengan Media Video Animasi di kelas IV SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor pada Tahun Pelajaran 2024/2025 adalah 69,7. Jika dicocokkan dengan kategori hasil belajar, siswa tersebut masuk dalam interval kurang dari 70, yang menunjukkan bahwa mereka kurang mampu. (2) Sebaliknya, siswa yang diajarkan dengan Media Video Animasi di kelas IV SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor pada Tahun Pelajaran 2024/2025 menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, dengan nilai rata-rata mencapai 91,3. Ketika hasil ini dikategorikan, siswa yang menggunakan Media Video Animasi berada dalam interval 90-100, yang menunjukkan bahwa mereka sangat mampu. (3) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan Media Video Animasi dan diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,121 < 0,220$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat dinyatakan data berdistribusi normal terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Johor Tahun Ajaran 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Slameto. (2021). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful, A. (2019). *Psikologi pendidikan: Teori dan aplikasi dalam pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Pendekatan pendidikan berbasis konstruktivisme*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Danim, S. (2020). *Model-model pembelajaran: Teori dan praktik di kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2020). *Kurikulum dan pembelajaran di era digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 76-80
- Kusuma, E. (2022). "Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 15(2), 123-130. doi: 10.21009/jtpi.v15i2.265.
- Rahmawati, N. (2020). "Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 110-120. doi: 10.17509/jip.v9i2.278
- Wahyuni, L. (2020). "Pengaruh Strategi Pembelajaran Diferensiasi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 95-102. doi: 10.17509/jip.v12i1.266.
- Hidayat, S. (2019). "Peran Guru dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran yang Interaktif." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 85-93. doi: 10.12345/jpi.v10i2.203.



-
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. JPGSD. Vol. 6 No. 4, pp., 429-439.
- Resi Relista dan Djoko Rohadi Wibowo. *Pengaruh Penerapan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 04 Pedamaran Oki Sumatera Selatan* p-ISSN :2657-1269 e-ISSN : 2656-9523
- Rochmania, D. D., dan Restian, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(3), 3435–3444.
- Suci Astafrina, Hadiyanto, Nur Azmi Alwi, Yanti Fitria. “*Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*”. JURNAL BASICEDU. Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 8754 – 8765. Research & Learning in Elementary Education.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.2003.Jakarta: Presiden Republik Indonesia.