

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SIKLUS HIDUP
HEWAN PADA KELAS III UPT SD NEGERI 105324
UJUNG SERDANG KEC.TANJUNG MORAWA
KAB.DELI SERDANG TP. 2025/2026**

***THE INFLUENCE OF ANIMATED VIDEO MEDIA ON STUDENT
LEARNING OUT COMES IN SCIENCE SUBJECTS ANIMAL
LIFE CYCLE MATERIAL IN CLASS III UPT SD NEGERI
105324 UJUNG SERDANG KEC.TANJUNG
MORAWA DELI SERDANG DISTRICT
T.P. 2025/2026***

Muhammad Nizar Zahri Nasution¹, Hasni Suciawati², Siti Rakiyah³

¹, Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ^{2,3} Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Quality Medan, Jl Ngumban Surbakti No.18 Medan. Indonesia
085831279753, idnizar123@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 50 siswa yang terdiri atas 25 siswa kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas III-B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes pretest dan posttest. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 47,2 meningkat menjadi 88 pada posttest, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata pretest sebesar 32,8 dan meningkat menjadi 64 pada posttest. nilai uji t dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memperoleh nilai uji t, $t_{hitung} 2,97 > t_{tabel} 2,01$ sehingga H_0 ditolak H_1 diterima, Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,6533 yang berarti media video animasi memberikan kontribusi sebesar 65,33% terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, khususnya pada materi siklus hidup hewan.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using animated video media on students' learning outcomes in the IPAS subject, particularly on the topic of animal life cycles, among third-grade students at UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The study involved 50 students, consisting of 25 students from Class III-A as the experimental group and 25 students from Class III-B as the control group. The research instrument was a learning outcomes test administered through pretest and posttest assessments. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing through an independent sample t-test. The results showed that the mean pretest score of the experimental group was 47.2, which increased to 88 in the posttest. Meanwhile, the control group obtained a mean pretest score of 32.8, which increased to 64 in the posttest. The hypothesis testing results indicated that the calculated t-value (2.97) was greater than the critical t-value (2.021), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . Furthermore, the coefficient of determination analysis yielded an R^2 value of 0.6533, indicating that the use of animated video media contributed 65.33% to the improvement of students' learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the use of animated video media has a significant and effective effect on improving students' learning outcomes in IPAS, particularly on the topic of animal life cycles.

Keywords: *Animated Video Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri serta kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (2020) yang menyatakan bahwa pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik secara seimbang. Pada pembelajaran IPAS kelas III SD, salah satu materi penting yang harus dipahami peserta didik adalah siklus hidup hewan. Materi ini mempelajari tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, seperti metamorfosis pada kupu-kupu dan katak. Menurut Piaget (dalam Susanto, 2019), peserta didik usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep apabila disajikan secara konkret dan visual. Oleh karena itu, materi siklus hidup hewan memerlukan bantuan media pembelajaran yang mampu menampilkan proses perubahan bentuk secara jelas dan menarik.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi siklus hidup hewan.

Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa sebagian besar lingkungan alam dan sosial di sekitarnya. peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak karena tidak adanya visualisasi yang memadai. Padahal, menurut Arsyad (2020), penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu pemahaman konsep yang sulit dijelaskan secara verbal. Selain itu, peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 5 Agustus 2025 terhadap siswa kelas III di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu nilai 70. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup hewan masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara konkret dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media video animasi. Menurut hasil penelitian Putri & Wahyudi (2021), penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.

Oleh karena itu, penggunaan media video animasi diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi siklus hidup hewan secara lebih jelas serta meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III. Video animasi memiliki keunggulan karena mampu menampilkan gambar bergerak, suara, warna, dan narasi yang menarik. Melalui video animasi, siswa dapat melihat secara langsung proses metamorfosis atau perubahan bentuk pada hewan, sehingga konsep yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pembelajaran

berbasis video animasi mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa kelas III.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang pada Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berlokasi di Jalan Ujung Serdang, Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Siklus Hidup Hewan di kelas III. Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang berlaku di sekolah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu. Metode ini dipilih karena peneliti tidak dapat mengendalikan secara penuh seluruh variabel luar yang berpotensi memengaruhi jalannya eksperimen, seperti kemampuan awal siswa, kondisi lingkungan belajar, dan faktor-faktor lain di luar perlakuan penelitian. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran IPAS, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan media video animasi.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan dan posttest untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Melalui desain tersebut, peneliti dapat membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok guna mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III-A dan kelas III-B dengan jumlah keseluruhan 50 siswa. Sebelum pelaksanaan perlakuan, kedua kelas diberikan pretest untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal siswa pada materi yang

akan dipelajari. Hasil pretest tersebut digunakan sebagai dasar untuk membandingkan peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan berbagai perangkat penelitian yang meliputi modul pembelajaran, instrumen tes, lembar penilaian, serta media video animasi yang digunakan sebagai perlakuan pada kelas eksperimen. Penyusunan instrumen penelitian dilakukan untuk memastikan bahwa proses pengumpulan data dapat berjalan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahap awal pelaksanaan penelitian diawali dengan pengajuan izin kepada Kepala UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang untuk melaksanakan kegiatan penelitian di sekolah tersebut. Setelah memperoleh persetujuan, peneliti melakukan koordinasi dan diskusi dengan wali kelas III-A dan wali kelas III-B terkait teknis pelaksanaan penelitian. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut, disepakati bahwa kegiatan penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 2–3 Desember 2025.

Selanjutnya, penelitian dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan, yaitu dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan yang berbeda.

Pada hari tersebut, dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi siklus hidup hewan. Jumlah siswa yang mengikuti *pretest* berjumlah 50 siswa, terdiri dari 25 siswa di kelas III-A dan 25 siswa di kelas IIIB. Hasil *pretest* kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji rata-rata. Berdasarkan analisis data *pretest*, diperoleh rata-rata kemampuan awal siswa nilai rata-rata *pretest* kelas III-A adalah 25,4 dan dikelas III-B 31,66. Kelas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas dengan nilai rata-rata terendah dijadikan kelas eksperimen. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, serta memiliki hasil uji rata-rata yang sesuai. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran, di mana kelas III A sebagai kelas

eksperimen diajarkan menggunakan Media Video Animasi, sedangkan kelas III B sebagai kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan Media Video Animasi. Dalam pembelajaran di kelas eksperimen, peneliti menjelaskan materi menggunakan Video Animasi. Setelah selesai menjelaskan, memberikan soal atau tebak kata seperti games seru untuk mengasah kemampuan siswa terkait pada materi siklus hidup hewan.

Tabel 1 Hasil Nilai *Pretest* Siswa kelas III A dan III B

Kelas	Rata-Rata Nilai
III A	25,4
III B	31,66

Kelas III A Adalah 25,4 dan rata-rata III B Adalah 60,2

Table 2. Hasil Nilai *Posttest* Kelas III A Dan III B

Kelas	Rata-rata Nilai Posttest
Kelas III A	80,8
Kelas III B	60,2

kelas III A adalah 80,8 dan rata-rata III B adalah 60,2

Selanjutnya pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus statistic uji t, sehingga diperoleh data kemampuan numerasi siswa yaitu dibuktikan dari perolehan nilai $t_{hitung} = 3,92 > \text{dari } t_{tabel} = 1,67$ Karena t-hitung lebih besar dari t- tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa Media Video Animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan belajar Siswa kelas III di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang T.P 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Tahun Pelajaran 2025/2026, diperoleh data yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan **pretest** untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil **pretest** menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas III A sebesar 25,4, sedangkan rata-rata nilai siswa pada kelas III B sebesar 31,66. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas masih tergolong rendah.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur peningkatan kemampuan belajar siswa. Hasil **posttest** menunjukkan bahwa rata-rata nilai

siswa pada kelas III A meningkat menjadi 80,8, sedangkan rata-rata nilai siswa pada kelas III B mencapai 60,2. Peningkatan nilai yang lebih tinggi pada kelas III A menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Peningkatan kemampuan belajar pada kelas eksperimen terjadi karena media video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan unsur visual dan audio dalam video animasi membantu siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih efektif. Selain itu, tampilan gambar bergerak, ilustrasi yang menarik, serta penyajian materi yang sistematis mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3,92 lebih besar daripada nilai tabel sebesar 1,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan belajar siswa kelas III di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Tahun Pelajaran 2025/2026. Perbedaan hasil belajar yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terjadi secara kebetulan, melainkan disebabkan oleh perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Melalui media video animasi, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, media video animasi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa

selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media video animasi dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan dengan menggunakan media video animasi dengan nilai rata-rata 80,8.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan dengan tidak menggunakan media video animasi dengan nilai rata-rata 60,2.
3. Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas III UPT SD Negeri 0105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026 dengan hasil nilai $\alpha = 0,05$ $t_{hitung} 3,92 > t_{tabel} 1,67$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2019). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (2019). *Perencanaan pengajaran dengan pendekatan system*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. (2020). *Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2017). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Referensi.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, N. (2018). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan*:

- Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2017). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2015). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2018). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wibowo, A. (2021). *Strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina, S. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, S. (2019). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.