

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPAS MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA  
SISWA KELAS IV DI SDN 101796 PATUMBAK KAMPUNG  
T.P 2025/2026**

***THE INFLUENCE OF THE USE OF ANIMATED VIDEO MEDIA ON THE LEARNING  
OUTCOMES OF SCIENCE ON THE MATERIAL OF CHANGES IN THE  
STATE OF OBJECTS IN GRADE IV STUDENTS AT SDN 101796  
PATUMBAK KAMPUNG T.P 2025/2026***

**Jeremi Rivaldo Pakpahan<sup>1</sup>, Hotma Tiolina Siregar<sup>2</sup>, Irwansyah<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Quality  
[tiolinahotma@gmail.com](mailto:tiolinahotma@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar ipas materi perubahan wujud benda pada siswa kelas iv di sdn 101796 T.A 2025/2026. Desain penelitian yang dipilih adalah desain penelitian *pretest-posttest control group design* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi sedangkan kelas kontrol tanpa berbantuan media video animasi. Setelah dilakukan perbandingan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan, diperoleh hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa berbantuan mediavideo animasi. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,13$  dan  $t_{tabel} = 2,01$  maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,13 > 2,01$ . Sehingga diterima  $H_a$  atau ada Pengaruh yang signifikan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 101796 T.A 2025/2026.

**Kata Kunci : Hasil Belajar, Video Animasi.**

**ABSTRACT**

*This study aimed to determine the effect of using animated video media on the learning outcomes of fourth-grade students in SDN 101796 in the academic year 2025/2026. The research design chosen was a pretest-posttest control group design, with the experimental class using animated video media and the control class without the aid of animated video media. After comparing student learning outcomes after being given the treatment, it was found that the learning outcomes of students using animated video media were higher than those of students without the aid of animated video media. Based on the hypothesis testing, the t-test value was obtained = 3.13 and t-table = 2.01, so the t-test value > t-table or 3.13 > 2.01. Therefore,  $H_a$  was accepted, meaning there was a significant influence of*

*animated video media on the learning outcomes of fourth-grade students in SDN 101796 in the academic year 2025/2026.*

***Keywords: Learning Outcomes, Animated Video Media.***

## **PENDAHULUAN**

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan penting. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Nissa (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan siswa lebih terlibat dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap materi lebih baik. Kehadiran media yang tepat dapat mengurangi verbalisme dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi, guru semakin dituntut untuk menggunakan media berbasis digital. Salah satu yang paling sering digunakan adalah media audiovisual. Setiyawan (2021) mengungkapkan bahwa media audiovisual mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan konsentrasi siswa. Media ini dapat berbentuk film, animasi, maupun video yang menggabungkan suara dan gambar. Dengan menggunakan audiovisual, siswa lebih mudah memahami materi karena penyajian informasi tidak hanya secara verbal, tetapi juga visual.

Media Video Animasi sendiri terdiri dari berbagai bentuk, seperti gambar diam, foto, cetakan, hingga gambar bergerak seperti film kartun atau video animasi. Sidabutar & Manihuruk (2022a) menjelaskan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa ini mencakup keterlibatan mereka baik secara individu maupun kelompok. Dengan meningkatnya keaktifan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih hidup, efektif, dan sesuai dengan perencanaan guru.

Keaktifan siswa sangat penting dalam pembelajaran karena berhubungan erat dengan perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan hasil belajar. Ningsih & Berek (2023) menegaskan bahwa semakin aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Aktivitas siswa dapat berupa bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun melakukan eksperimen sederhana. Keaktifan inilah yang menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran di kelas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental). Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian (Ernawati, 2022:12). Metode eksperimen semu (quasi-experimental) dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran demonstrasi berbantuan media video animasi serta mengidentifikasi pengaruh dari model pembelajaran demonstrasi tanpa bantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 101796 Kecamatan Patumbak T.A 2025/2026. Menurut Harmoko (2022:18) penelitian eksperimen semu (quasi experimental) adalah penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan hal-hal atau variabel tertentu melalui upaya memanipulasi variabel tersebut atau hubungan diantara variabel tersebut, untuk mengetahui hubungan, pengaruh, atau perbedaan diantara tersebut. Sianturi (2024:77) menyatakan metode eksperimen memungkinkan penelitian untuk mengevaluasi sebab dan akibat antara independent ( Model Demonstrasi berbantuan media video animasi) dengan dependen (kelas IV SDN 101796 Kecamatan Patumbak T.A 2025/2026).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini di lakukan di kelas IV SDN 101796 T.A 2025/2026 dengan jumlah siswa 50 orang siswa. Di mana kelas IVA berjumlah 25 orang dan kelas IVB berjumlah 25 orang siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali dimasing-masing kelas, dimana alokasi waktu yang sama untuk setiap kelas adalah 2 x 35 menit. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV Di SDN 101796 T.A 2025/2026. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan konsultasi kepada pihak sekolah pada hari jumat tanggal 7 November 2025, untuk meminta izin kepada kepala sekolah agar diberi izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Setelah kepala sekolah mengizinkan bahwasanya bisa penelitian di sekolah ini selanjutnya peneliti melakukan penelitian pada tanggal 10-11 November 2025 untuk memberi soal *pre test* di kelas IVA dan IVB yang berjumlah 50 siswa yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan, dengan memberikan test

kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan *pre test*, maka data yang diperoleh dilakukan analisis data, yaitu dengan menghitung nilai-rata-rata yang diperoleh siswa, kemudian melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data.

Berdasarkan analisis tersebut di ketahui bahwa siswa memiliki kemampuan yang sama. Setelah melakukan analisis *pretest* selanjutnya peneliti menentukan kelas mana yang dikatakan sebagai kelas eksperimen dan kelas mana dikatakan kelas kontrol dengan memberikan perlakuan yang berbeda. Selanjutnya untuk kelas IVA dikatakan sebagai kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media video animasi yang dilaksanakan pada tanggal 12 November 2025, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (70 menit) dengan materiperubahan wujud benda. Kelas IVB dikatakan sebagai kelas kontrol yang diajarkan tanpa berbantuan media video animasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 November 2025, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (70 menit) dengan materiperubahan wujud benda

Kemudian dilakukan posttest, data hasil belajar posttest tersebut akan dianalisis dengan uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV Di SDN 101796 T.A 2025/2026.

#### 1. Hasil Kemampuan Awal Siswa

Pretest dilaksanakan sebelum peneliti memberikan perlakuan video animasi untuk melihat kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda di kelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026. Hasil pretest siswa kelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026 dipaparkan pada Tabel 4.1 berikut ini.

**Tabel 4.1 Hasil Pretest IVA**

| NO       | $f_i$ | $x_i$ |
|----------|-------|-------|
| 1        | 6     | 30    |
| 2        | 5     | 40    |
| 3        | 6     | 50    |
| 4        | 8     | 60    |
| $\Sigma$ | 25    |       |

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui hasil pretest kelas IVA, terdapat 6 orang siswa mendapatkan nilai 30, 5 orang siswa mendapatkan nilai 40, 6 orang siswa mendapatkan nilai

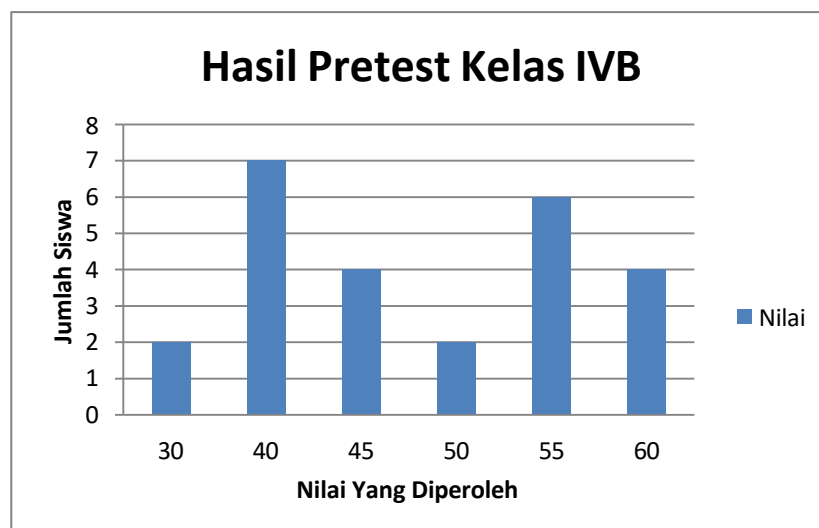
50 dan 8 orang siswa mendapatkan nilai 60. Hasil pretest siswa kelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda dapat digambarkan sebagai berikut.

Setelah menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku hasil pretest siswa kelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda kemudian menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku hasil pretest siswa kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda. Hasil pretest siswa kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026 dipaparkan pada Tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4.3 Hasil Pretes IVB**

| NO       | $f_i$ | $x_i$ |
|----------|-------|-------|
| 1        | 2     | 30    |
| 2        | 7     | 40    |
| 3        | 4     | 45    |
| 4        | 2     | 50    |
| 5        | 6     | 55    |
| 6        | 4     | 60    |
| $\Sigma$ | 25    |       |

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui hasil pretest siswa kelas IVB, terdapat 2 orang siswa mendapatkan nilai 30, 7 orang siswa mendapatkan nilai 40, 4 orang siswa mendapatkan nilai 45, 2 orang siswa mendapatkan nilai 50, 6 orang siswa mendapatkan nilai 55, dan 4 orang siswa mendapatkan nilai 60. Hasil pretest siswa kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda dapat digambarkan sebagai berikut.

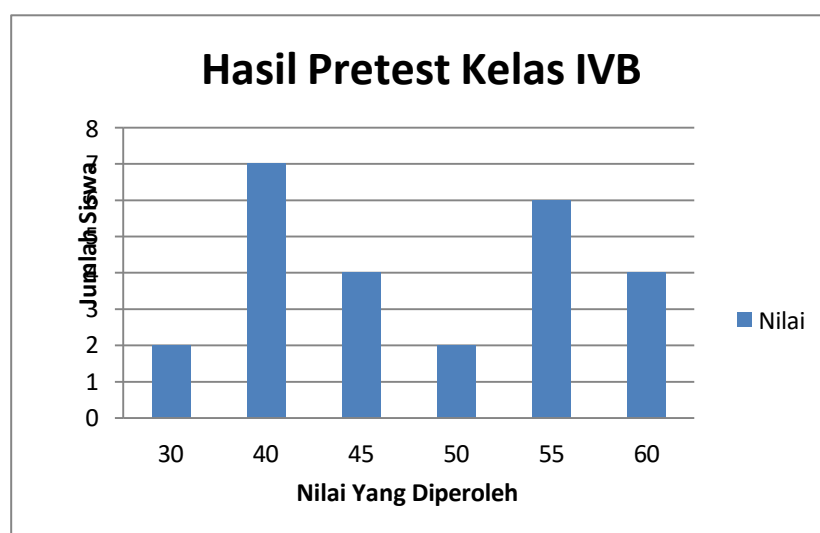


Setelah menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku hasil pretest siswa kelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda kemudian menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku hasil pretest siswa kelas kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda. Hasil pretest siswa kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026 dipaparkan pada Tabel 4.3 berikut ini.

**Tabel 4.3 Hasil Pretes IVB**

| NO       | $f_i$ | $x_i$ |
|----------|-------|-------|
| 1        | 2     | 30    |
| 2        | 7     | 40    |
| 3        | 4     | 45    |
| 4        | 2     | 50    |
| 5        | 6     | 55    |
| 6        | 4     | 60    |
| $\Sigma$ | 25    |       |

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui hasil pretest siswa kelas IVB, terdapat 2 orang siswa mendapatkan nilai 30, 7 orang siswa mendapatkan nilai 40, 4 orang siswa mendapatkan nilai 45, 2 orang siswa mendapatkan nilai 50, 6 orang siswa mendapatkan nilai 55, dan 4 orang siswa mendapatkan nilai 60. Hasil pretest siswa kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda dapat digambarkan sebagai berikut.



## 2. Kemampuan akhir siswa

Posttest dilaksanakan setelah peneliti memberikan perlakuan pembelajaran berbantuan media video animasi untuk melihat kemampuan akhir siswa pada mata pelajaran IPA perubahan wujud benda dikelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026. Hasil posttest siswa kelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026 dipaparkan pada Tabel 4.6 berikut ini.

**Tabel 4.6 Hasil Posttest IVA (Eksperimen)**

| NO       | $f_i$ | $x_i$ |
|----------|-------|-------|
| 1        | 6     | 80    |
| 2        | 8     | 90    |
| 3        | 11    | 100   |
| $\Sigma$ | 25    |       |

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui hasil posttest kelas IVA, terdapat 6 orang siswa mendapatkan nilai 80, 8 orang siswa mendapatkan nilai 90, dan 11 orang siswa mendapatkan nilai 100. Setelah menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku hasil posttest siswa kelas IVA SDN 101796 T.A 2025/2026 pada materi perubahan wujud benda kemudian menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku hasil posttest siswa kelas kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026. Kelas IVB selaku kelas kontrol yang menerima pembelajaran tanpa berbantuan media video animasi. Hasil posttest siswa kelas IVB SDN 101796 T.A 2025/2026 dipaparkan pada Tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4.8 Hasil Posttest IVB (Kontrol)**

| NO       | $f_i$ | $x_i$ |
|----------|-------|-------|
| 1        | 2     | 55    |
| 2        | 1     | 65    |
| 3        | 1     | 70    |
| 4        | 5     | 75    |
| 5        | 3     | 80    |
| 6        | 2     | 85    |
| 7        | 2     | 90    |
| 8        | 9     | 95    |
| $\Sigma$ | 25    |       |

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui hasil posttest kelas IVB, terdapat 2 orang siswa

mendapatkan nilai 55, 1 orang siswa mendapatkan nilai 65, 1 orang siswa mendapatkan nilai 70, 5 orang siswa mendapatkan nilai 75, 3 orang siswa mendapatkan nilai 80, kemudian 2 orang siswa mendapatkan nilai 85, 2 orang siswa mendapatkan nilai 90, dan 9 orang siswa mendapatkan nilai 95.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa menggunakan bantuan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN 101796 adalah 92,00 dengan kriteria sangat baik.
2. Hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN 101796 adalah 87,60 dengan kriteria baik.
3. Ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV DI SDN 101796 dengan nilai  $t_{hitung} = 3,13$  (dibulatkan) dan  $t_{tabel} = 2,01$  (dibulatkan) maka nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,13 > 2,01$

## DAFTAR PUSTAKA

- Amita. (2013). Statistik pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1984). Taxonomy of educational objectives. New York: Longman. (dikutip dalam Suprijono, 2016).
- Depdiknas. (2006). Ilmu pengetahuan alam untuk sekolah dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2018). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 6(1), 12–20.
- Fadilah. (2021). Konsep benda berwujud gas dalam pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan IPA, 13(1), 87–95.
- Fitria, L., & Pratiwi, N. (2024). Media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Sains, 12(2), 144–153.
- Hadi, S. (2018). Metodologi research. Yogyakarta: Andi Offset.
- Handayani. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.

- Harmoko. (2022). Eksperimen semu dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 17–25.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2021). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Hidayatullah, M. F. (2019). *Model pendidikan karakter sepenuh hati pada siswa madrasah ibtdaiyah*. Malang: Universitas Islam Malang Press.
- Ilmiyah, E. A., dkk. (2020). Pengaruh penggunaan board game math terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(2).
- Kadek, D. I., dkk. (2024). Penggunaan video animasi pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 55–63.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2023). *Pengaruh*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kusuma, A. (2022). Inovasi media digital dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 33–42.
- Magdalena. (2021). Definisi hasil belajar dalam konteks IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 15(3), 201–210.
- Maritsa. (2021). *Implementasi sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Prenada Media.
- Mayer, R. E. (2019). *The Cambridge handbook of cognition and education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Muhibbin Syah. (2019). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2020). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S., & Berek, M. (2023). Hubungan aktivitas belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 67–75.
- Nissa. (2021). Media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–120.
- Nugroho. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Pratama. (2019). Efektivitas media animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 121–130.
- Priyantini, A., dkk. (2021). Efektivitas media video animasi dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 201–210.
- Purwanto. (2020). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari. (2020). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa SD. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(2), 45–53.

- Setiawan. (2021). Media audiovisual dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45–53.
- Sidabutar, A., & Manihuruk, R. (2022a). Media audiovisual dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 88–95.
- Sianturi. (2024). Eksperimen dalam evaluasi sebab-akibat. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 75–83.
- Slameto. (2017). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. New York: Pearson.
- Suprijono. (2016). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suhardi. (2021). *Statistika pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful. (2019). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2016). *Metoda statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Uno, H. B. (2018). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, L. (2018). Media animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115–123.
- Wulandari, R. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap pemahaman konsep perubahan wujud benda. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 163–172.
- Zanaefis. (2012). Media video animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 55–63.