



Original Article

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ipas pada Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat

Nurbaiti^{1✉}, Lili Kasmini², Raziska Ibrahimi³

^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

Correspondence Email: baynud1n008@gmail.com, lili@bbg.ac.id, raziska@bbg.ac.id

Abstrak:

This Study aims to determine the influence of animated video media on improving the learning outcomes of IPAS in grade V students of SD Negeri Lamklat. Improving learning is a challenge for teachers in presenting material that is interesting and easy for students to understand. One of the ways that can be done is to use innovative and creative learning media such as animation video media. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type of research. This research will be carried out in December 2025. The subject of this study is class V which consists of two classes, namely the experimental class and the control class. The date collected using learning outcome tests in the form of pretest and posttest and analyzed using SPSS. The results of this study show that the use of animated video media in the learning process has a effect on improving the learning outcomes of IPAS students in grade V of SD Negeri Lamklat, this is evidenced by the average score of student learning outcomes in the experimental class which was previously treated from 51.4 to 90.52 while in the control class that only used conventional methods from 51.8 to 90.32. Thus, it can be concluded that animation video media has a significant effect on improving the learning outcomes of IPAS students in grade V of SD Negeri Lamklat. The implications of this research can be a reference for teachers to use animated video media as an effective alternative learning media to improve student learning outcomes.

Kata kunci: Animation Video Media, Learning Outcomes, IPAS

Pendahuluan

Pendidikan yaitu suatu proses mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan melalui pengajaran, pelatihan dan penilaian. Kemajuan dan perkembangan pendidikan menjadi faktor keberhasilan suatu bangsa hal ini diketahui dari berbagai data yang telah memberikan informasi-informasi tentang keunggulan seperti model

Submitted	: 25 January 2026
Revised	: 28 January 2026
Acceptance	: 16 February 2026
Publish Online	: 17 February 2026

pembelajaran dibidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses multidimensional yang berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak manusia dilahirkan hingga akhir hayatnya. Proses ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif semata, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya. Dalam pengertian ini, Pendidikan bertujuan untuk mendewasakan individu melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan tidak terstruktur, baik dalam konteks formal, nonformal maupun informal ([Sudrajat & Hariati, 2021](#)).

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat, pendidikan mengalami transformasi besar terutama dalam metode penyampaian materi. Salah satu bentuk inovasi yang menonjol adalah penggunaan media audio visual, khususnya video animasi, sebagai sarana pembelajaran. Video animasi menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara yang mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. Video animasi terbukti tidak hanya mampu menyederhanakan konsep yang kompleks, tetapi juga mampu menstimulasi keterlibatan emosional dan kognitif siswa selama proses belajar ([Tini & Sidiq, 2023](#)). Dalam hal ini, media animasi memiliki keunggulan dibandingkan media statis karena mampu menyampaikan informasi secara dinamis dan menarik.

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien serta media yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu bentuk media yang relevan adalah video animasi, yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mampu menjelaskan konsep-konsep IPA secara visual dan dinamis. Media audio visual dengan pendekatan animasi menggunakan canva yang mampu meningkatkan daya Tarik materi pembelajaran di sekolah dasar. mereka menemukan bahwa penggunaan animasi mampu mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan hasil belajar, terutama dalam proses pelajaran yang bersifat konseptual seperti mata Pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan visualisasi animasi mampu menjadi pelengkap, tetapi menjadi alat bantu yang strategis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar ([Putri & Jusra, 2022](#)).

Media video animasi terbukti menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian Janati et al (2023) bahwa pembelajaran menggunakan video animasi terbukti memberikan tingkat keberhasilan dari pada pembelajaran tanpa menggunakan media apapun. Hal ini dikarenakan video animasi mampu mengemas materi IPAS yang kompleks seperti perubahan alam, ekosistem, hingga interaksi sosial menjadi konkret, menarik dan mudah dipahami. Video animasi berperan besar dalam meningkatkan daya serap informasi siswa serta membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasilnya, siswa tidak hanya memahami materi lebih baik, tetapi juga menunjukkan peningkatan nilai akademik yang signifikan. Selain dari segi pemahaman, media video animasi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta berdampak langsung terhadap motivasi belajar siswa dimana menekankan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS menciptakan suasana belajar yang interaktif dimana siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran ([Sari et al., 2024](#)). Kelebihan video animasi adalah membantu guru untuk menyampaikan atau menjelaskan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dan kelebihan dalam pembelajaran memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan membuat peserta didik antusias disaat proses pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi yang diajarkan guru ([Dewayanti et al., 2023](#))

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan mata pelajaran wajib di tingkat

sekolah dasar (SD) karena berperan penting dalam memperkenalkan siswa kepada lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari yang bersifat ilmiah. Mata pelajaran ini tidak hanya membahas teori, tetapi juga memberikan ruang kepada siswa untuk melakukan berbagai penemuan dan percobaan, sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta keterampilan berpikir sejak dini ([Nurhayati & Handayani, 2020](#)). berdasarkan laporan Kemendikbud (2022), sekitar 65% guru SD di Indonesia menyatakan bahwa pendekatan eksperimen dalam pembelajaran IPA sangat membantu pemahaman siswa terhadap materi. Maka dari itu, dalam implementasinya, pembelajaran IPA sebaiknya tidak hanya berpusat pada guru. Jika siswa hanya menjadi pendengar pasif, mereka akan merasa bosan dan kurang tertarik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025, dengan salah satu guru di SD Negeri Lamklat menunjukkan bahwa siswa masih sangat rendah dalam hal hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang bersifat monoton, SD tersebut jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar- mengajar di kelas terutama pada mata pelajaran IPAS. Sehingga saat proses pembelajaran, siswa tersebut kurang fokus dan asik berbicara dengan teman sebangkunya sehingga hal tersebut membuat hasil belajar siswa rendah karena tidak dapat memahami materi yang diajarkan guru. Salah satunya pada materi Ayok Berkenalan dengan Bumi Kita, siswa masih belum mengetahui bagaimana struktur permukaan bumi, belum mengetahui lapisan-lapisan bumi seperti lapisan atmosfer. Dari peristiwa diatas karena guru kurang menggunakan media sehingga membuat pembelajaran yang disampaikan mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal dan kurang bermakna.

Padahal, pembelajaran IPAS membutuhkan pemahaman terhadap konsep konsep lingkungan dan sosial yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga sangat penting untuk diterapkan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu media yang relevan dan potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS adalah video animasi. Penggunaan video animasi memungkinkan siswa melihat simulasi peristiwa atau fenomena alam dan sosial secara konkret dan menarik sehingga lebih mudah memahami isi materi. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik seperti video animasi merupakan salah satu solusi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Lamklat Aceh Besar, yang terletak di Lieve, Kecamatan Darussalam, Kota Banda Aceh. Populasi pada penelitian ini adalah semua kelas V di SD Negeri Lamklat Aceh Besar yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V-A dan V-B. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa terdiri dari kelas V-A berjumlah 25 dan kelas V-B berjumlah 25 siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dianalisis menggunakan statistik dengan desain *quasi eksperimen one group pretest-posttest design* dengan memakai dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian adalah lembar tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample t-test*.

Hasil Penelitian

Hasil Analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas digunakan untuk menguji apakah populasi berdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov*.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test eksperimen	0,137	25	.200*	0,940	25	0,150
Pre-test Kontrol	0,133	25	.200*	0,948	25	0,222

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0.05 . hasil output uji normalitas pada semua variabel berdistribusi normal karena nilai sig > 0.05 , sehingga analisis yang digunakan analisis parametrik tes.

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians tersebut adalah sama atau tidak.

Test of Homogeneity of Variance					
HASIL BELAJAR		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1,174	1	48	0,284
	Based on Median	1,275	1	48	0,264
	Based on Median and with adjusted df	1,275	1	47,773	0,265
	Based on trimmed	1,121	1	48	0,295

Berdasarkan data diatas menunjukkan nilai signifikansi pada hasil belajar siswa 0.284 lebih besar dari 0.05 dapat dikatakan hasil belajar siswa bisa homogen. Namun, Homogen varians bukan merupakan persyaratan mutlak dalam penggunaan Uji *paired sample t-test* untuk menganalisis data penelitian. Sehingga uji *paired t-Test sample t-test* dapat dilanjutkan.

Uji Hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara yang dibuat oleh peneliti pada penelitiannya.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test - Post-test	-39,120	12,391	2,478	-44,235	-34,005	-15,786	24	0,000

Berdasarkan gambar diatas dari output SPSS yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan pada kelas Eksperimen yaitu nilai *Pre-test* dan *Post-test*. Dasar pengambilan keputusan Uji *paired sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Dari tabel *paired sample t-test* terlihat nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,000 < 0,005$ yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media video animasi. Pengambilan keputusan yaitu H_a diterima H_0 ditolak yang artinya terdapat Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Lamklut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji *paired sample t-test* mendukung hipotesis H_a . Uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Dalam pengujian hipotesis, jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa melalui penggunaan media video animasi di kelas V-B, baik pada kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran video animasi maupun pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Melalui penggunaan media video animasi didalam proses pembelajaran dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar, dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang sebelumnya 51,4 menjadi 90,52. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional 51,8 menjadi 90,32. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media video animasi yang didukung oleh teknologi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uji normalitas data *pre-test* menunjukkan nilai signifikan $0.150 > 0,005$ yang berarti data berdistribusi normal. Setelah diterapkan media video animasi hasil belajar post-test menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Sementara itu pada kelas kontrol hasil uji normalitas *pre-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,222 > 0,05$, yang juga menunjukkan data distribusi normal. Hasil *post-test* juga mengalami peningkatan tapi tidak sekuat peningkatan yang terjadi di kelas eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video animasi secara signifikan terbukti meningkatkan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Lamklat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada kelas V SD Negeri Lamklat. Hal ini terbukti dari hasil uji *paired sample t-test* diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$ yang artinya terdapat pengaruh antara media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen yang sebelumnya 51,4 menjadi 90,52. Sedangkan pada kelas yang hanya menggunakan metode konvensional saja dari 51,8 menjadi 90,32.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti memberikan saran yaitu bagi guru sebagai bahan masukan agar guru dapat lebih kreatif lagi dalam mengajar mata pelajaran dengan memanfaatkan teknologi, bagi peneliti berguna untuk menambah wawasan yang lebih tentang pentingnya minat belajar dalam mengajar.

Daftar Pustaka

- Dewayanti, A., Suryanti, S.H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195.
- Nurhayati, H., & Handayani, L.N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Putri, M.A, & Jusra, H. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas Vi Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164–174.
- Sari, K.D.I, I Made Citra Wibawa, & Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 187–196.
- Sudrajat, H., & Hariati, R. H. (2021). Hakikat Pendidikan Sepanjang Hayat Untuk Ditanamkan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Amin Journal: Educational and Social Studies*, 6(02), 253–262.
- Tini, C., & Sidiq, H. (2023). Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Mahārah Istimā'. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(2), 457.