

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA
KELAS IV SDN INPRES 1 LOLU**

Siti Nur Halizah. A

Universitas Tadulako

sitinurhalizahaa@gmail.com

Nurul Fitriah Aras

Universitas Tadulako

fitriaharas93@gmail.com

Sinta Satria Dewi Pendit

Universitas Tadulako

sinta.satria959@yahoo.com

Zulnuraini

Universitas Tadulako

zulnur612@gmail.com

Mas'adi

Universitas Tadulako

masadi456@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Inpres 1 Lolu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Quasi Experiment) berupa Nonequivalent (Pretest dan Posttest) Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 46 siswa, terbagi dalam kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 40,54 meningkat menjadi 81,99 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 60,54 pada posttest. Uji hipotesis dengan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga disimpulkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar guru dapat memanfaatkan media video animasi sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar, IPAS, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of using animated video learning media on IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN Inpres 1 Lolu. This research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design. The sample consisted of 46 students, divided into an experimental class that used animated video learning media and a control class that applied conventional methods. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. The results indicated a significant improvement in learning outcomes in the experimental class. The pretest mean score in the experimental class was 40.54, increasing to 81.99 in the posttest, while the control class only achieved an average of 60.54 in the posttest. The Paired Sample T-Test hypothesis test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so it was concluded that there was a significant effect of using animated video learning media on IPAS learning outcomes of students. This research provides a recommendation for teachers to utilize animated video learning media as an alternative learning method to increase students' interest and understanding.

the control class only reached a posttest mean of 60.54. The hypothesis test using a Paired Sample T-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, concluding that there is a significant effect of using animated video media on students' IPAS learning outcomes. This study recommends that teachers utilize animated videos as an alternative medium to enhance students' interest and comprehension.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Learning Outcomes, IPAS, Elementary Students



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Salah satu mata pelajaran penting yang memadukan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang kini diterapkan di Kurikulum Merdeka.¹ Pembelajaran IPAS bertujuan membangun pemahaman siswa tentang keterkaitan fenomena alam dan kehidupan sosial, agar peserta didik dapat mengembangkan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar.² Dengan memahami hubungan antara proses-proses alam dan aktivitas manusia, siswa diharapkan mampu melihat dampak perbuatan manusia terhadap keseimbangan ekosistem. Melalui materi IPAS, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga belajar mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menganalisis sebab-akibat, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan isu lingkungan.

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat pemahaman serta kemampuan siswa dalam menerapkan materi yang telah dipelajari. Menurut Aliyyah, Hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diambil dari data penilaian guru. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran, keterlibatan siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Solusi untuk mengatasi permasalahan terhadap hasil belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik dan siswa, karena dengan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi pelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.³ Sedangkan menurut Ahmand Zaki dan Diyan Yusri, hasil belajar

¹ Komang Surya Adnyana and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (March 2023), <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.

² Kemendikbud, "Kurikulum Merdeka SD/MI," Direktorat SD Kemdikbudristek, 2022.

³ Kadek Dian Indah Sari, I. Made Citra Wibawa, and Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana, "Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora* 8, no. 2 (August 2024), <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>.

menjadi keberhasilan siswa secara akademis yang ditentukan oleh nilai siswa yang tertulis secara jelas di raport dan ijazah, akan tetapi ukuran keberhasilan ranah kognitif dapat ditinjau melalui hasil belajar peserta didik. Namun, dalam kenyataannya, proses pembelajaran yang belum sepenuhnya mengoptimalkan media dan strategi inovatif kerap menjadi hambatan dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Inpres 1 Lolu menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa diimbangi media pembelajaran yang bervariasi. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar.⁴ Padahal, pembelajaran di sekolah dasar memerlukan pendekatan inovatif dan kontekstual agar materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret.⁵

Beberapa penelitian terdahulu mendukung pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Munir menyebutkan bahwa media video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga mempermudah siswa memahami konsep yang sulit divisualisasikan.⁶ Penelitian Anisyah menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.⁷ Begitu pula Agusninta menemukan hasil serupa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD, di mana video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.⁸ Hal ini terjadi karena video animasi mampu menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memusatkan perhatian lebih lama. Selain itu, penggunaan unsur gambar bergerak, suara, dan teks pada video animasi mempermudah siswa dalam membangun koneksi antara konsep-konsep yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat melekat lebih baik dalam ingatan jangka panjang siswa. Agusninta menegaskan bahwa video animasi juga dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam. Bagi siswa yang memiliki kecenderungan belajar visual dan auditori, video animasi memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, guru juga lebih mudah menjelaskan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan atau tulisan saja. Dengan ilustrasi yang

⁴ Observasi Pribadi Peneliti, *SDN Inpres 1 Lolu* (2025).

⁵ Jean Piaget, *Science of Education and the Psychology of the Child* (Orion Press, 1970).

⁶ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015).

⁷ D. Anisyah, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD" (Universitas Mataram, 2023).

⁸ Sri Yesi Agusninta, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022," *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* 1 (July 2022).

jas, siswa dapat melihat langsung contoh nyata dari fenomena yang sedang dibahas, seperti proses fotosintesis, peristiwa hujan, atau siklus air. Penelitian ini sejalan dengan teori kognitif multimedia dari Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan.⁹ Ketika siswa memperoleh informasi melalui lebih dari satu saluran indera, maka proses pengolahan informasi di otak menjadi lebih optimal. Hasilnya, tingkat retensi dan transfer pengetahuan pun meningkat. Oleh karena itu, penerapan media video animasi di kelas tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangkitkan motivasi belajar siswa karena materi terasa lebih nyata dan mudah dipahami.¹⁰

Media video adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk audio-visual, yaitu kombinasi antara gambar bergerak dan suara. Menurut Amin et al, media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam dunia pendidikan, video dapat berupa rekaman langsung, animasi, atau kombinasi, yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Keunggulan utama media video adalah kemampuannya dalam menyajikan informasi secara dinamis. Dibandingkan dengan teks atau gambar statis, video dapat menggambarkan suatu proses atau kejadian dengan lebih jelas dan nyata. Hal ini sangat berguna dalam menjelaskan konsep abstrak atau sulit, seperti proses ilmiah dalam sains atau peristiwa sejarah dalam pelajaran sosial. Media video memiliki kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran.¹¹ Adapun kelebihan media video menurut Sinung Faisal Jauhari et al, sebagai berikut: (1) menyajikan objek secara konkret atau pesan pembelajaran yang realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar; (2) sifatnya audio-visual, sehingga menarik daya tarik tersendiri dan dapat memotivasi siswa; (3) sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik; (4) menambah daya tahan ingatan; dan (5) dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan metode ceramah dan diskusi persoalan tayangan. Tanpa media video pembelajaran guru cenderung monoton dalam proses pembelajaran hanya menggunakan penjelasan yang bersifat ceramah.¹²

⁹ Baiq Santi, Baderiah Baderiah, and Taqwa Taqwa, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana Di Kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 2 (August 2024).

¹⁰ Lovandri Dwanda Putra et al., "Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar," *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (August 2024), <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3327>.

¹¹ Muhammad Amin, Abdul Rahman Rahim, and Muhammad Akhir, "Keefektifan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VI SDN 143 Inpres Leko," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (August 2021), <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.31>.

¹² Sinung Faisal Jauhari, Veryliana Purnamasari, and Monica Ratih Purwaningrum, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS," *Jurnal*

Adanya media video pembelajaran yang variatif ini kesulitan yang dialami selama pembelajaran dapat diatasi, media ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.¹³ Sehingga pembelajaran dapat mendorong minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran berbasis digital seperti video animasi menjadi solusi yang efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik era digital yang akrab dengan teknologi visual. Selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media ini juga mampu menumbuhkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Inpres 1 Lolu.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan literatur di bidang pendidikan dasar terkait efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik, memotivasi, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana teknologi pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *kuantitatif* dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang diterapkan adalah Nonequivalent (*Pretest and Posttest*) Control Group Design dengan melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif hasil tes belajar siswa yang terdiri dari nilai pretest dan posttest. Pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif berbentuk soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, dilakukan observasi singkat untuk mendukung keabsahan data di lapangan, serta dokumentasi sebagai pelengkap informasi.

Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP) 4, no. 1 (April 2024), <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>.

¹³ Wahyu Agung Dwi Pamungkas and Henny Dewi Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.

Prosedur pengumpulan data dimulai dengan pelaksanaan tes awal (*pretest*) di kedua kelas, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan pembelajaran sesuai dengan desain penelitian. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif untuk melihat distribusi nilai rata-rata, nilai minimum dan maksimum. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas data. Untuk menguji hipotesis digunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelas. Seluruh prosedur analisis data dilakukan secara berurutan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan metode ini diharapkan diperoleh informasi yang objektif mengenai pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Inpres 1 Lolu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan temuan penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data kuantitatif, yang kemudian diinterpretasikan dengan dukungan teori, hasil penelitian sebelumnya, dan konteks pembelajaran IPAS. Penjabaran hasil dan pembahasan disajikan secara deskriptif dengan mengacu pada desain penelitian *quasi experiment*.

Hasil pengumpulan Data

Hasil penelitian ini mencakup data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Data *pretest* dan *posttest*

Nilai *pretest* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 40,54 sedangkan kelas kontrol sebesar 41,12. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat signifikan menjadi 81,99, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 60,54.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	40,54	81,99
Kontrol	41,12	60,54

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti 2025

Hasil ini sejalan dengan penelitian Anisyah yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa SD.¹⁴

Hasil Uji Prasyarat

Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas data untuk memastikan data layak dianalisis secara inferensial.

1. Uji normalitas

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada kelas eksperimen dan kontrol $> 0,05$ sehingga data berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Hasil uji homogenitas dengan Levene test diperoleh signifikansi 0,927 ($> 0,05$), artinya data memiliki varians yang homogen.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi dengan pembelajaran konvensional.

Tabel 1. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Pasangan	Nilai t	Df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest	-31,385	22	0,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti 2025

Temuan ini memperkuat penelitian Munir bahwa media video animasi membantu mengkonkretkan materi abstrak, sehingga mempermudah siswa memahami konsep yang diajarkan.¹⁵

Pembahasan Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Inpres 1 Lolu. Peningkatan rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen mencapai 81,99 dibandingkan dengan nilai *pretest* sebesar 40,54. Sementara itu, kelas kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional hanya mengalami kenaikan rata-rata hasil belajar dari 41,12 menjadi 60,54. Selisih hasil ini menegaskan bahwa penerapan media video animasi memberikan kontribusi positif yang nyata.

¹⁴ Anisyah, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD."

¹⁵ Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*.

Secara praktis, temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan animasi mampu merangsang daya pikir kritis serta imajinasi siswa. Seperti yang dinyatakan Munir, media animasi dapat mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar.¹⁶ Hal ini terbukti ketika siswa terlihat antusias mengikuti setiap tayangan animasi yang disajikan guru. Pengamatan peneliti di kelas eksperimen menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa tidak hanya pasif mendengar, tetapi juga aktif bertanya, mencatat poin penting, dan memberikan tanggapan atas tayangan animasi yang ditonton bersama.

Dari perspektif motivasi belajar, video animasi memiliki kelebihan karena dapat memadukan unsur gambar bergerak, narasi suara, efek suara, serta alur cerita yang sesuai konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan pendapat Aulia yang menjelaskan bahwa konten visual yang dinamis meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mempercepat pemahaman konsep sulit. Sebagaimana diungkapkan salah satu siswa dalam kutipan hasil wawancara: *"Saya suka belajar pakai video animasi karena ada gambar dan suara. Jadi lebih menarik dan cepat mengerti."*

Temuan tersebut menegaskan teori Dual Coding yang dikemukakan Paivio, bahwa informasi yang disajikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan akan lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang.¹⁷ Pembelajaran IPAS sendiri banyak memuat materi yang menuntut siswa memahami proses-proses alam, interaksi sosial, hingga hubungan sebab akibat di lingkungan sekitar. Materi semacam ini seringkali abstrak jika hanya dijelaskan secara lisan atau melalui teks bacaan.

Dengan tayangan video animasi, guru dapat menayangkan simulasi peristiwa atau fenomena yang sulit diamati secara langsung, seperti peristiwa fotosintesis, daur air, atau siklus ekosistem. Hal ini senada dengan Anisyah yang menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan video animasi memiliki kemampuan lebih baik dalam mengingat alur peristiwa IPA dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional.¹⁸ Selain itu, pengaruh media video animasi terhadap keaktifan belajar juga patut dicatat. Peneliti mencatat adanya peningkatan keaktifan diskusi, tanya jawab, dan respon siswa di kelas eksperimen. Guru mengungkapkan bahwa suasana kelas yang semula pasif dan monoton berubah menjadi aktif, di mana siswa saling berbagi pendapat. Hal ini sesuai dengan temuan Agusninta bahwa media video animasi dapat memicu keterlibatan siswa secara mental dan emosional dalam proses pembelajaran.¹⁹

¹⁶ Munir, h. 7.

¹⁷ Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual-Coding Approach* (New York: Oxford University Press, 1986).

¹⁸ Anisyah, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD."

¹⁹ Agusninta, "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022."

Peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya didorong oleh visualisasi materi, tetapi juga oleh strategi guru dalam memfasilitasi diskusi setelah tayangan video. Guru tidak hanya memutar video, tetapi juga mengajukan pertanyaan pemantik, memberikan latihan soal, serta menugaskan siswa membuat rangkuman isi video. Strategi ini terbukti efektif memperkuat transfer pengetahuan dari media ke diri siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kontekstual melalui media video animasi mampu menjembatani perbedaan gaya belajar siswa. Siswa dengan gaya belajar visual merasa terbantu dengan gambar bergerak, sementara siswa dengan gaya belajar auditorial mendapatkan manfaat dari narasi suara yang jelas dan menarik. Penyesuaian pembelajaran dengan berbagai gaya belajar menjadi relevan mengingat keragaman karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa akan lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata atau melalui visualisasi konkret.²⁰ Video animasi berperan sebagai jembatan visual yang menghubungkan materi abstrak dengan pemahaman siswa yang masih berorientasi pada hal-hal konkret. Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang menjadi catatan penting. Salah satu hambatan adalah keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan proyektor atau layar yang memadai. Beberapa kali penayangan video animasi terganggu oleh keterbatasan listrik atau sinyal internet saat mengakses konten daring. Guru juga menghadapi tantangan dalam mengoperasikan perangkat teknologi. Beberapa guru mengakui belum sepenuhnya mahir membuat atau mengedit konten video yang sesuai dengan karakteristik siswa. Masalah ini sejalan dengan temuan Wahyuni yang menyatakan bahwa penguasaan guru terhadap teknologi pembelajaran masih menjadi tantangan di sekolah dasar.²¹

Dari perspektif implementasi kebijakan sekolah, temuan ini mengindikasikan perlunya pelatihan dan pendampingan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Kepala sekolah diharapkan mendukung inovasi pembelajaran dengan penyediaan sarana yang memadai. Pemerintah juga dapat memfasilitasi penyediaan konten video animasi yang sesuai kurikulum dan mudah diakses guru maupun siswa. Selain keterbatasan sarana, faktor kesiapan siswa dalam mengakses media digital juga perlu diperhatikan. Penelitian ini dilakukan pada konteks sekolah dasar di perkotaan dengan akses teknologi yang relatif memadai. Jika diterapkan di sekolah-sekolah di daerah dengan keterbatasan listrik dan internet, maka strategi implementasi perlu disesuaikan.

²⁰ Piaget, *Science of Education and the Psychology of the Child*.

²¹ Ermi Wahyuni, Dian Hidayati, and Romanto Romanto, "Kesiapan Guru Terhadap Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (December 2022), <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10231>.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah untuk lebih kreatif dan adaptif dalam mendesain pembelajaran berbasis teknologi. Sebagaimana dikemukakan Munir, guru dituntut untuk menguasai literasi digital agar mampu memproduksi, mengelola, dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.²² Pembelajaran IPAS yang memadukan tayangan visual, diskusi kelompok, dan latihan soal terbukti mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi praktis dapat diberikan. Pertama, guru perlu rutin menggunakan media video animasi sebagai variasi pembelajaran. Materi-materi yang sulit divisualisasikan dapat disajikan melalui animasi singkat. Kedua, sekolah perlu meningkatkan fasilitas teknologi pembelajaran agar penggunaan media digital dapat diakses seluruh kelas. Ketiga, diperlukan pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan pembuatan media video animasi sederhana yang relevan dengan materi pelajaran.

Penelitian serupa dapat dilakukan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan konteks sekolah yang beragam, baik di perkotaan maupun di daerah terpencil. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan media video animasi dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif atau blended learning untuk menjawab tantangan era digital. Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa media video animasi bukan hanya alat bantu visual semata, melainkan juga sarana untuk menumbuhkan motivasi, memfasilitasi gaya belajar beragam, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Pembelajaran IPAS yang dikemas secara menarik akan membantu siswa membangun pengetahuan yang utuh, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Inpres 1 Lolu. Penerapan media visual yang interaktif dan menarik mampu menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami sesuai dengan tahap perkembangan berpikir siswa sekolah dasar. Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, media video animasi juga terbukti menumbuhkan motivasi belajar dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional yang masih mendominasi di sekolah dasar. Hasil ini menjadi penguatan bahwa strategi pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, dan narasi dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang bermakna. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru lebih kreatif dalam

²² Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, h. 8.

memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung penyediaan fasilitas pendukung serta pelatihan bagi guru untuk meningkatkan literasi teknologi. Penelitian lanjutan direkomendasikan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan variabel tambahan, misalnya pengaruh media video animasi terhadap keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, atau literasi sains siswa, sehingga hasilnya dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif bagi pengembangan pendidikan dasar di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. "Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (March 2023). <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>.
- Agusninta, Sri Yesi. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022." *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* 1 (July 2022). <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/130>.
- Amin, Muhammad, Abdul Rahman Rahim, and Muhammad Akhir. "Keefektifan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VI SDN 143 Inpres Leko." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 1, no. 2 (August 2021). <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.31>.
- Anisayah, D. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD." Universitas Mataram, 2023.
- Jauhari, Sinung Faisal, Verylana Purnamasari, and Monica Ratih Purwaningrum. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 36–43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>.
- Kemendikbud. "Kurikulum Merdeka SD/MI." Direktorat SD Kemdikbudristek, 2022.
- Munir. *Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Observasi Pribadi Peneliti. *SDN Inpres 1 Lolu*. 2025.
- Paivio, Allan. *Mental Representations: A Dual-Coding Approach*. New York: Oxford University Press, 1986.
- Pamungkas, Wahyu Agung Dwi, and Henny Dewi Koeswanti. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.
- Piaget, Jean. *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press, 1970.
- Putra, Lovandri Dwanda, Anggita Triana Assyifaningtyas, Miftakhul Jannah, and Royhan Arya Pangestu. "Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar." *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (August 2024). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3327>.
- Santi, Baiq, Baderiah Baderiah, and Taqwa Taqwa. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana Di Kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 2 (August 2024). <https://www.p3i.mpi-iaipalopo.ac.id/index.php/refleksi/article/view/359>.

Siti Nur Halizah. A, Nurul Fitriah Aras, Sinta Satria Dewi Pendit, Zulnuraini, Mas'adi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SDN Inpres 1 Lolu

Sari, Kadek Dian Indah, I. Made Citra Wibawa, and Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana. "Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora* 8, no. 2 (August 2024). <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>.

Wahyuni, Ermi, Dian Hidayati, and Romanto Romanto. "Kesiapan Guru Terhadap Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (December 2022). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10231>.

Yusri, Ahmand Zaki dan Diyan. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2020).