
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14617

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14617

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14617

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Animated Video Media Produces High Science And Social Studies Assessment Scores: Media Video Animasi Menghasilkan Skor Penilaian Sains Dan Sosial Tinggi

Nurul Izara, nurulizarasumaila23663@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Abdul Rahman, amankabdul@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Nuraini Nuraini, nuraini170787@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Azizah Azizah, azizahrosnadi@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Dyah Aini Purbarani, dapurbarani@untad.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background The twenty-first-century education landscape necessitates the integration of interactive digital technology to accommodate modern student characteristics. **Specific Background** At SDN Inpres 1 Lolu, traditional teacher-centered instruction has resulted in passive learning behaviors, leaving half of the fifth-grade class below the minimum passing threshold for science and social studies. **Knowledge Gap** Existing literature predominantly examines digital visual tools in general contexts, leaving a distinct scarcity of research focused on applying these tools to complex natural and social science concepts for passive elementary learners. **Aims** This study investigates the application of animated audiovisual materials on fifth-grade cognitive performance in science and social studies. **Results** Employing a pre-experimental One Group Pretest-Posttest design with a saturated sample of 29 students, the data indicated a shift from an initial average score of 56.76 to a final average of 88.62. The Wilcoxon Signed-Rank Test yielded a significance value of less than 0.001, and the N-Gain calculation produced a high category score of 0.7130. **Novelty** This research transitions abstract scientific and social phenomena into concrete, dynamic visual narratives specifically designed to convert passive observational habits into active learner engagement. **Implications** Dynamic audiovisual resources are highly recommended as interactive instructional alternatives to facilitate the comprehension of complex elementary curricula and stimulate student participation.

Highlights

- ♦ Fifth-grade learners mastered complex science and social studies concepts utilizing dynamic audiovisual resources.
- ♦ Statistical non-parametric testing confirmed a significant positive quantitative shift in student performance.

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14617

- Proportional progression calculations demonstrated a high transition level from conventional pedagogical methods.

Keywords

Animated Video Media; Science And Social Studies; Cognitive Performance; Elementary Learners; Audiovisual Integration

Published date: 2026-06-06

PENDAHULUAN

Pada abad 21 yang dikenal sebagai era globalisasi telah menyaksikan perubahan teknologi, informasi, dan komunikasi, terutama revolusi industri 4.0, dimana semua teknologi kini berbasis daring dan internet. Hal ini mendorong perkembangan ilmu pengetahuan, mendorong manusia untuk terus belajar dan bersaing dengan memanfaatkan berbagai teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di abad ke-21 telah mendorong semakin berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan IPTEK dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, guru harus berupaya untuk tanggap terhadap perkembangan teknologi terkini.

Salah satu standar guru yang baik saat ini adalah kemampuan untuk memanfaatkan dan menguasai berbagai inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi yang diciptakan manusia akan terus maju dan berkembang seiring berjalannya waktu. Salah satu inisiatif yang sedang digencarkan adalah era Society 5.0, yang merangkul ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang berbasis robotika. Masyarakat 5.0 merupakan suatu era dimana teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, dimana internet tidak lagi digunakan sekedar untuk menyebarkan informasi namun lebih kepada menggerakkan roda kehidupan manusia [1]. Indarta et al., (2022), menyatakan bahwa dalam mengajar siswa abad ke-21, guru harus mampu mengadaptasi strategi, model, dan metode pengajarannya berdasarkan karakteristik generasi tersebut [2]. Guru tidak bisa lagi mengajar dengan strategi pembelajaran konvensional, standar, atau biasa-biasa saja. Guru harus inovatif dengan memperkaya dan memperbarui pengetahuan serta keterampilannya untuk menyediakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi.

Menurut Susanti et al., (2023), dunia pendidikan banyak memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi proses pembelajaran [3]. Penyampaian pesan berupa materi oleh guru kepada penerimanya yaitu siswa, akan lebih efektif dan efisien jika didukung oleh penggunaan media. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa.

Media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga dapat mengatasi berbagai hambatan belajar. Penggunaan media membuat komunikasi antara guru dan siswa lebih efisien dan efektif, serta memungkinkan penyampaian informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan, media yang efektif juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, mendorong keterlibatan mereka, dan mempermudah pemahaman materi [4].

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang meneliti tentang makhluk hidup dan benda-benda di alam semesta serta interaksinya, dan mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Anggrayni et al., 2024). Menurut Aulia et al., (2025), salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah bagaimana mengajarkan konsep-konsep yang tidak hanya penting tetapi juga cukup kompleks kepada siswa yang masih dalam tahap awal perkembangan kognitif mereka [5]. Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini, yang mencakup berbagai konsep yang mencakup ilmu pengetahuan alam dan sosial, seringkali membutuhkan metode pengajaran yang dapat memfasilitasi pemahaman mendalam. Oleh karena itu, salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan dasar adalah pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang efektif, yang dapat membantu siswa lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Menurut Safitri et al., (2024), hasil belajar yang baik hanya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang tentunya berkualitas baik [6]. Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai sebuah pembelajaran yang berkualitas baik apabila seorang pendidik dapat menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang baik pula seperti kondusif dalam hal semua siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V, diketahui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS di SDN Inpres 1 Lolu ditetapkan sebesar 70. Dari 29 siswa, sekitar 50% siswa belum mencapai KKTP, sedangkan 50% siswa telah tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran IPAS.

Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada 14 Oktober 2025 di SDN Inpres 1 Lolu menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Selama pembelajaran berlangsung, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran didominasi oleh guru. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kurang antusias, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta belum memahami materi dengan baik. Rendahnya antusiasme siswa juga terlihat dari minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang berani menjawab. Selain itu saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media video animasi, yang diharapkan dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi IPAS, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media video animasi. Sari et al., (2025) menyatakan video animasi adalah

media yang memuat informasi pengetahuan yang disajikan dalam bentuk gambar, gambar bergerak, teks, atau suara yang disusun sedemikian rupa [7]. Melalui video, materi dapat divisualisasikan dengan cukup baik sehingga mendukung guru dalam menyampaikan materi kreatif kepada siswa karena tampilannya kaya akan gambar berwarna dan bergerak, yang kemudian dapat menumbuhkan motivasi belajar berkelanjutan. Penggunaan video animasi dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan. Biasanya, video animasi ini ditampilkan menggunakan proyektor di depan kelas agar dapat dilihat oleh seluruh siswa.

Menurut Afrilia et al., (2022), media pembelajaran berbasis video animasi merupakan sarana yang dapat dinikmati melalui unsur audio dan visual sehingga dapat dilihat serta diamati secara langsung oleh siswa. Materi yang disajikan dalam bentuk video animasi yang memuat cerita atau konten yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media animasi ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, mempermudah pemahaman terhadap informasi dan materi pelajaran, serta mendorong kreativitas pendidik. Selain itu, media ini juga membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif dan praktis.

Pengertian video animasi juga dijelaskan oleh Berlina & Aka (2023), bahwa video animasi didefinisikan sebagai media audio-visual yang memadukan gambar animasi bergerak sesuai timeline dengan suara pendukung, sehingga menghasilkan tampilan grafis yang dinamis untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk visual dan audio yang menarik [8]. Menurut Husni (2021) video animasi merupakan pergerakan satu frame dengan frame lain secara berurutan dalam rentang waktu tertentu, sehingga memunculkan kesan bergerak beserta suara yang mendukung pergerakan gambar tersebut.

Video animasi merupakan media pembelajaran yang memiliki berbagai kelebihan dalam menunjang proses belajar mengajar. Menurut Rahmayanti (2020), video animasi mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memadukan unsur gambar bergerak, warna, dan suara yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sejalan dengan itu, Sari dan Putra (2021) menyatakan bahwa video animasi efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, karena visualisasi yang ditampilkan dapat mengkonkretkan materi yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau teks.

Hasil penelitian Pratama et al., (2022) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena kombinasi unsur audio dan visual mampu meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu Wulandari & Nugroho (2023) menjelaskan bahwa video animasi dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar, karena karakter dan alur cerita animasi mampu menarik fokus siswa dalam waktu yang lebih lama. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penelitian-penelitian tersebut umumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran tertentu secara umum dan belum secara khusus menelaah penerapan video animasi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada konteks Kurikulum Merdeka.

Selain itu, penelitian terdahulu juga belum banyak dilakukan pada siswa kelas V di SDN Inpres 1 Lolu dengan karakteristik siswa yang masih kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaharuan pada penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS yang difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam penguatan penggunaan media berbasis teknologi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Inpres 1 Lolu.

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya dilakukan secara acak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Karimuddin (2023) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan bagian dari metode penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menguji tingkat keefektifan suatu variabel perlakuan yang diterapkan dalam penelitian [9].

B. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan rancangan penelitian Pre-Eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Desain tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Inpres 1 Lolu.

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas V	O ₁	X (Pembelajaran dengan media)	O ₂

Academia Open

Vol. 11 No. 1 (2026): June
DOI: 10.21070/acopen.11.2026.14617

(29 siswa)		video animasi)	
------------	--	----------------	--

C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Inpres 1 Lolu tahun ajaran 2025/2026 berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Populasi ini dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu untuk mengukur pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari objek penelitian yang diambil dari keseluruhan populasi dan dianggap dapat mewakili karakteristik populasi tersebut. Namun, dalam penelitian ini jumlah populasi tergolong kecil, yaitu hanya 29 siswa. Oleh karena itu, seluruh anggota populasi, yakni seluruh siswa kelas V SDN Inpres Lolu yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel ini dikenal sebagai sampling jenuh.

3. Teknik Penarikan Sampel

Penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil, sehingga memungkinkan seluruh anggota populasi untuk dijadikan sampel.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif yang diperoleh melalui tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir.

2. Sumber Data

a. Sumber data primer

Data primer dalam penelitian ini adalah hasil pretest dan posttest siswa kelas V SDN Inpres 1 Lolu.

b. Sumber data sekunder

Pada penelitian ini data sekunder diperoleh dari penelitian terdahulu, seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah.

E. Definisi Operasional Variabel dan Skala Pengukuran

1. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi.

b. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

2. Skala Pengukuran

Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala rasio berupa skor 0-100. Skala rasio merupakan skala pengukuran yang memiliki urutan, jarak yang sama antar nilai, serta memiliki nol mutlak yang menunjukkan tidak adanya suatu objek yang diukur [10].

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Indikator Tes Hasil Belajar

Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi terkait pengetahuan dan keterampilan individu.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. observasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi serta aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPAS.

[ISSN 2714-7444 \(online\)](https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14617), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](https://www.muhammadiyah.ac.id)

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data dari objek penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, dan hasil belajar siswa melalui serangkaian pertanyaan yang telah ditentukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan posttest diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

H. Analisis Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Machfoedz (2020) menyatakan bahwa validitas merupakan tingkat ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan tingkat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Menurut Surucu (2020), reliabilitas merujuk pada tingkat kestabilan suatu instrumen pengukuran serta konsistensi hasil yang diperoleh dari waktu ke waktu.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

Deskriptif merupakan metode analisis data yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa menarik kesimpulan yang bersifat umum. Pada penelitian ini, pengolahan dan analisis data hasil tes siswa di hitung menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistika deskriptif merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk menyajikan dan menjelaskan data yang telah dikumpulkan. Analisis ini bertujuan untuk merangkum serta menyusun data secara teratur dan sistematis agar lebih mudah dipahami (Aziza, 2023).

2. Teknik Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji shapiro-wilk. Menurut Sianturi (2025) uji Shapiro-Wilk merupakan salah satu uji normalitas yang banyak digunakan, khususnya pada data dengan jumlah sampel relatif kecil (umumnya kurang dari 50).

b. Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji t berpasangan (Paired Sample T-test).

c. Uji N-Gain

N-Gain of average merupakan definisi asli dari Hake (1998). Langkah perhitungannya dilakukan dengan memasukkan nilai rata-rata pretest dan posttest dari kelas, Dalam penelitian ini, uji N-Gain dihitung dengan bantuan program SPSS versi 30 [11].

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 1 Lolu yang berlokasi di Jl. R.A. Kartini No. 18 A, Lolu Selatan, Kecamatan Palu Timur, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Sebagai salah satu sekolah dasar negeri, sekolah ini memiliki peran penting dalam memberikan pendidikan dasar bagi anak-anak di lingkungan sekitarnya. SD Inpres 1 Lolu dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki kondisi yang sesuai untuk pelaksanaan penelitian, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif digital pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, keberadaan tenaga pendidik yang berdedikasi serta suasana belajar yang mendukung turut berkontribusi terhadap kelancaran proses penelitian.

Di SD Inpres 1 Lolu, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan jadwal reguler selama lima hari sekolah dalam satu minggu. Sekolah juga telah mengintegrasikan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas, termasuk penggunaan teknologi digital. Fasilitas pendukung seperti ketersediaan listrik dan akses internet semakin menunjang penerapan pembelajaran berbasis teknologi selama penelitian berlangsung. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah memperoleh izin resmi dari pihak sekolah, dan dokumentasi terkait perizinan

tersebut dicantumkan dalam lampiran penelitian.

2. Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS setelah penggunaan game edukatif digital. Sebelum diterapkan dalam penelitian, instrumen tersebut terlebih dahulu melalui proses validasi ahli untuk memastikan bahwa setiap butir soal sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu mengukur kompetensi siswa secara efektif. Proses validasi ini dilakukan oleh Ibu Kasmawati, S.Pd., M.Pd., yang hasil penilaiannya tercantum dalam lampiran penelitian. Selain melalui penilaian ahli, peneliti juga melaksanakan uji coba instrumen kepada siswa guna mengevaluasi kelayakan dan kualitas setiap butir soal sebelum secara resmi digunakan dalam penelitian.

Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan di SDN Inpres 1 Tondo setelah peneliti memperoleh persetujuan resmi dari pihak sekolah untuk melaksanakan proses pengujian. Instrumen yang diuji terdiri dari 22 butir soal pilihan ganda. Uji coba ini bertujuan untuk menilai validitas setiap butir soal melalui analisis statistik dengan bantuan program SPSS versi 30. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 13 butir soal yang dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian, sedangkan 9 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena tidak memenuhi kriteria validitas yang telah ditetapkan. Ketidakvalidan butir soal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya nilai koefisien korelasi (r hitung) lebih rendah daripada r tabel, sehingga butir soal tidak mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur secara tepat. Selain itu, soal yang tidak valid dapat terjadi karena rumusan pertanyaan kurang jelas, penggunaan bahasa yang sulit dipahami siswa, tingkat kesukaran soal yang terlalu tinggi atau terlalu rendah, serta adanya pilihan jawaban yang kurang berfungsi dengan baik sehingga siswa menjawab secara tidak konsisten. Menurut Rahmawati dan Nugroho (2023) menjelaskan bahwa kualitas butir soal sangat dipengaruhi oleh kejelasan redaksi, kesesuaian dengan indikator pembelajaran, serta kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Jika suatu soal terlalu mudah, terlalu sulit, atau tidak dipahami dengan baik oleh siswa, maka soal tersebut cenderung memiliki daya pembeda rendah dan berpotensi tidak valid.

3. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan analisis validitas terhadap instrumen tes menggunakan SPSS versi 30, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4.1, sebanyak 13 butir soal pilihan ganda dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Butir-butir soal yang telah memenuhi kriteria validitas tersebut selanjutnya diuji reliabilitasnya untuk menilai tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Analisis reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 30 melalui metode Cronbach's Alpha. Prosedur ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya apabila digunakan dalam kondisi yang serupa. Hasil lengkap analisis reliabilitas disajikan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,840	13

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL 1	9,52	7,343	0,669	0,822
SOAL 3	9,84	7,557	0,224	0,854
SOAL 4	9,68	6,893	0,585	0,822
SOAL 5	9,84	6,973	0,454	0,834
SOAL 7	9,48	7,843	0,482	0,834
SOAL 11	9,48	7,760	0,559	0,831
SOAL 14	9,48	7,843	0,482	0,834
SOAL 17	9,84	7,307	0,321	0,846
SOAL 18	9,68	7,060	0,507	0,828
SOAL 19	9,64	6,740	0,715	0,812
SOAL 20	9,72	6,877	0,556	0,824
SOAL 21	9,52	7,177	0,789	0,815
SOAL 22	9,56	7,173	0,642	0,820

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan SPSS versi 30, instrumen memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,840. Nilai ini menunjukkan bahwa instrumen tes termasuk dalam kategori reliabel, karena koefisien reliabilitasnya melebihi standar minimum yaitu 0,60. Hasil tersebut menunjukkan bahwa butir-butir soal memiliki tingkat konsistensi yang kuat dalam menilai kemampuan siswa. Oleh karena itu, instrumen ini dinilai dapat dipercaya dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

B. Hasil Analisis

1. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif diperoleh dengan menggunakan SPSS versi 30. Analisis ini menyajikan beberapa ukuran penting, meliputi nilai rata-rata (mean), nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptives			
Mean	Minimum	Maximum	Sum
56,76	25	73	1646
88,62	77	100	2570

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diketahui bahwa jumlah sampel sebanyak 29 siswa. Nilai rata-rata (mean) pretest siswa sebesar 56,76, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 88,62. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai minimum pretest adalah 25 dan nilai maximum 73, sedangkan pada posttest nilai minimum sebesar 77 dan nilai maximum 100. Selain itu, jumlah total nilai (sum) pretest sebesar 1646 dan posttest sebesar 2570. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran yang diterapkan.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebelum pengujian hipotesis dilaksanakan. Prosedur ini penting karena distribusi normal merupakan salah satu asumsi utama yang diperlukan dalam analisis statistik parametrik. Pada penelitian ini, data yang dianalisis berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang diukur melalui skor pretest dan posttest setelah penerapan pembelajaran berbasis game edukatif digital. Analisis normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS versi 30. Kriteria pengambilan keputusan pada uji ini adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih besar dari 0,05, sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hasil uji normalitas data pretest dan posttest pada kelompok eksperimen disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,177	29	0,021	0,914	29	0,021
Posttest	0,219	29	0,001	0,864	29	0,002

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,021 dan posttest sebesar 0,002. Karena kedua nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data pretest dan posttest dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis penelitian dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Karena berdasarkan hasil uji normalitas data pretest dan posttest diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test dengan bantuan program SPSS versi 30. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon Signed-Rank Test yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis penelitian ini disajikan pada Tabel 4.5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test

Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank Test	
N	29
Z (Statistik Uji Standar)	4,797
Sig.	$< 0,001$

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test, diperoleh nilai statistik uji Z sebesar 4,797 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan [ISSN 2714-7444 \(online\)](https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.14617), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by [Universitas Muhammadiyah Sidoarjo](http://www.umsida.ac.id)

demikian, terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS. Analisis ini digunakan untuk mengukur seberapa besar peningkatan kemampuan siswa berdasarkan perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Analisis ini memberikan gambaran tentang efektivitas pembelajaran dengan melihat besarnya peningkatan kemampuan siswa setelah perlakuan diberikan. Dalam penelitian pendidikan modern, penggunaan N-Gain masih relevan dan banyak digunakan sebagai indikator efektivitas pembelajaran. Menurut Putri, Risdianto, dan Rohadi (2022) dalam penelitian pendidikan sains, N-Gain merupakan ukuran peningkatan hasil belajar yang efektif untuk menunjukkan perubahan kemampuan siswa secara kuantitatif setelah penerapan suatu media atau model pembelajaran. Interpretasi nilai N-Gain diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Dengan demikian, hasil uji N-Gain dapat menunjukkan tingkat keberhasilan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD secara lebih terukur. Hasil perhitungan uji N-Gain disajikan pada Tabel 4.6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
N-Gain	29	0,23	1,00	0,7130	0,22134
Valid N	29				

Berdasarkan hasil analisis N-Gain terhadap 29 siswa, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 0,7130 dengan nilai minimum 0,23 dan maksimum 1,00. Nilai rata-rata N-Gain tersebut termasuk dalam kategori tinggi karena berada di atas 0,7. Dengan demikian, bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Adapun standar deviasi sebesar 0,22134 menunjukkan adanya variasi peningkatan hasil belajar antar siswa, namun secara umum berada pada kategori peningkatan yang baik.

C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental melalui model one group pretest–posttest untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN Inpres 1 Lolu. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan kondisi awal dan akhir siswa secara langsung setelah perlakuan diberikan, sehingga perubahan hasil belajar dapat diamati secara nyata. Menurut Rahmawati, Handayani, dan Prasetyo (2021), desain pretest–posttest efektif digunakan untuk mengukur perubahan kemampuan siswa karena memberikan gambaran perkembangan belajar sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan desain tersebut relevan karena mampu menunjukkan bahwa perubahan hasil belajar yang terjadi berkaitan dengan penerapan media video animasi sebagai variabel perlakuan.

Sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen penelitian diuji melalui validitas dan reliabilitas guna memastikan kualitas alat ukur yang digunakan. Dari 22 soal pilihan ganda, sebanyak 13 soal dinyatakan valid dan 9 soal tidak valid, sedangkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,840 menunjukkan reliabilitas tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari dan Mulyaningsih (2022) yang menyatakan bahwa instrumen dengan koefisien reliabilitas di atas 0,80 memiliki konsistensi sangat baik untuk mengukur kemampuan kognitif siswa [12]. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini layak sebagai alat evaluasi hasil belajar IPAS karena mampu menghasilkan data yang akurat dan konsisten. Pada tahap pretest, nilai rata-rata siswa sebesar 56,76 menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi IPAS masih tergolong sedang cenderung rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media video animasi, sebagian besar siswa belum memahami materi secara optimal. Menurut Nugroho dan Widodo (2023), rendahnya pemahaman awal siswa pada pembelajaran IPAS sering terjadi karena materi banyak memuat konsep abstrak yang sulit dipahami jika hanya dijelaskan melalui metode ceramah atau buku teks. Dalam penelitian ini, temuan awal tersebut menjadi dasar bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik agar konsep-konsep IPAS dapat dipahami secara lebih mudah.

Selama proses pembelajaran menggunakan media video animasi, ditemukan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi, lebih fokus, aktif bertanya, serta tertarik mengulang tayangan video untuk memperdalam pemahaman. Temuan ini mendukung teori multimedia learning yang dijelaskan oleh Putri et al. (2022), bahwa pembelajaran audiovisual mampu meningkatkan perhatian dan retensi siswa karena melibatkan pemrosesan informasi visual dan auditori secara bersamaan. Dalam kelas eksperimen, media video animasi terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi lebih terlibat dalam pembelajaran. Temuan lain yang muncul adalah siswa lebih mudah memahami materi ketika konsep disajikan melalui gambar bergerak dan penjelasan kontekstual, terutama pada materi IPAS yang membutuhkan visualisasi proses [13].

Peningkatan keterlibatan siswa selama pembelajaran menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang membantu proses pemahaman konsep secara lebih mendalam. Pada mata pelajaran IPAS, banyak materi yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan siswa apabila hanya dijelaskan secara verbal. Melalui video animasi, konsep-konsep tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak, ilustrasi proses, dan contoh kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antar konsep. Visualisasi yang konkret membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan tersimpan dalam memori jangka panjang. Selain itu, kombinasi unsur gambar, suara, teks, dan gerak mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode ceramah, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Pada posttest, nilai rata-rata meningkat menjadi 88,62 dengan peningkatan sebesar 31,86 poin dari pretest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media video animasi memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Wulandari, Rizhardi, dan Suryani (2024), video animasi efektif meningkatkan hasil belajar karena mampu menyederhanakan materi kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa sekolah dasar. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar, yang mengindikasikan bahwa media video animasi tidak hanya efektif bagi siswa tertentu, tetapi memberikan dampak luas pada kelas eksperimen secara keseluruhan.

Hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini sesuai dengan penelitian Sunami dan Aslam (2021) yang menyatakan bahwa media video animasi secara statistik mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, fokus, dan bermakna [14]. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini tidak terjadi secara kebetulan, tetapi merupakan hasil nyata dari penerapan media video animasi.

Berdasarkan hasil uji N-Gain sebesar 0,7130 (kategori tinggi), media video animasi terbukti efektif secara praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Ilmiyah, Sulistyowati, dan Yulianti (2024), kategori N-Gain tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan peningkatan pemahaman yang optimal. Dalam penelitian ini, meskipun terdapat variasi peningkatan individu (N-Gain minimum 0,23 dan maksimum 1,00), sebagian besar siswa mengalami peningkatan sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi mampu mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi.

Adapun kelebihan media video animasi meliputi: (1) meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, (2) mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi konkret, (3) menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan, serta (4) memungkinkan siswa belajar ulang melalui pemutaran video. Kelebihan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dijelaskan oleh Nugroho dan Widodo (2023), bahwa media audiovisual mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa karena informasi disajikan melalui kombinasi gambar, suara, teks, dan gerak yang menarik. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif selama pembelajaran karena video animasi mampu merangsang perhatian mereka secara visual dan auditori. Hal ini juga didukung oleh Rahmawati et al. (2021) yang menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah konvensional [15].

Menurut teori konstruktivisme yang dijelaskan oleh Wulandari et al. (2024), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menunjukkan keingintahuan lebih tinggi, aktif bertanya, serta berpartisipasi selama pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Selain itu, kemampuan siswa untuk memutar ulang video menjadi kelebihan keempat karena mendukung teori self-paced learning, yaitu siswa dapat belajar sesuai ritme pemahamannya masing-masing. Hal ini sangat membantu siswa yang membutuhkan pengulangan materi agar dapat memahami konsep secara lebih mendalam.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kekurangan media video animasi. Pertama, ketergantungan pada perangkat teknologi seperti LCD, laptop, speaker, dan listrik menjadi kendala teknis yang cukup besar. Menurut Febiyanti dan Muhroji (2024), efektivitas media video animasi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana dan prasarana sekolah. Jika perangkat tidak memadai, proses pembelajaran dapat terganggu. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media video animasi membutuhkan kesiapan teknis agar pembelajaran berjalan optimal.

Kekurangan kedua adalah persiapan media yang membutuhkan waktu lebih lama. Kurniawati dan Mustadi (2023) menjelaskan bahwa guru perlu memilih atau merancang video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan. Proses ini membutuhkan waktu, kreativitas, dan keterampilan tambahan dibandingkan penggunaan metode pembelajaran biasa. Dalam penelitian ini, persiapan media menjadi salah satu tantangan karena video harus benar-benar sesuai dengan materi IPAS yang diajarkan agar hasil pembelajaran maksimal.

Kekurangan ketiga, beberapa siswa cenderung lebih fokus pada aspek hiburan animasi daripada isi materi jika guru kurang memberikan arahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari et al. (2025) bahwa media video animasi yang terlalu menarik secara visual berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran jika tidak diimbangi dengan pengelolaan kelas yang baik. Oleh karena itu, peran guru tetap penting sebagai fasilitator untuk mengarahkan perhatian siswa pada inti materi.

Kekurangan keempat adalah media video animasi tetap memerlukan penjelasan tambahan dari guru agar pembelajaran lebih maksimal. Menurut teori guided learning dalam Guided Instruction: How to Develop Confident and Successful Learners (2010), media pembelajaran hanyalah alat bantu, sedangkan pemaknaan konsep tetap membutuhkan bimbingan guru agar siswa dapat memahami informasi secara mendalam. Dalam penelitian ini, video animasi terbukti efektif sebagai stimulus belajar, tetapi diskusi, penegasan materi, dan evaluasi dari guru tetap diperlukan untuk memastikan pemahaman siswa lebih komprehensif [16].

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu lain yang relevan dan semakin memperkuat bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS. Penelitian oleh Febiyanti dan Muhroji (2024) menunjukkan bahwa penerapan media video animasi pada pembelajaran IPA sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama karena video animasi membantu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Dalam penelitiannya, siswa mengalami peningkatan pemahaman konsep setelah pembelajaran menggunakan video animasi dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Selain

itu, penelitian ini juga menemukan bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana siswa kelas V SDN Inpres 1 Lolu menunjukkan peningkatan hasil belajar sekaligus antusiasme yang tinggi selama pembelajaran menggunakan media video animasi [17].

Penelitian oleh Aulia, Astuti, dan Wahdian (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa video animasi efektif digunakan karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, teks, dan gerak secara simultan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak. Hasil penelitian mereka menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest siswa setelah pembelajaran menggunakan media video animasi. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan di SDN Inpres 1 Lolu, di mana peningkatan rata-rata nilai posttest dan N-Gain kategori tinggi menunjukkan bahwa media video animasi berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara optimal [18].

Selanjutnya, penelitian Kurniawati dan Mustadi (2023) mengenai penggunaan video animasi interaktif pada pembelajaran IPA sekolah dasar menyimpulkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan belajar, konsentrasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan animasi yang disertai narasi membantu siswa memahami proses ilmiah dan konsep-konsep abstrak secara lebih mudah karena materi divisualisasikan secara sistematis. Selain itu, siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini juga sesuai dengan kondisi kelas eksperimen pada penelitian ini, di mana siswa tampak lebih fokus, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran hingga selesai [19].

Meskipun hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penggunaan video animasi, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi kontribusi khusus penelitian ini. Penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan efektivitas video animasi pada mata pelajaran IPA secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan nilai akhir siswa, tetapi juga menyoroti perubahan keterlibatan belajar siswa, seperti meningkatnya perhatian, keaktifan bertanya, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga memengaruhi proses belajar siswa secara lebih menyeluruh.

Kontribusi lain dari penelitian ini terletak pada konteks penerapannya di SDN Inpres 1 Lolu, di mana sebelum perlakuan pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan video animasi dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung membutuhkan stimulus visual dan audiovisual dalam memahami materi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil penelitian terdahulu, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai bagaimana video animasi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya didukung oleh data empiris yang menunjukkan adanya peningkatan nilai pretest ke posttest, hasil uji Wilcoxon yang signifikan, serta nilai N-Gain kategori tinggi, tetapi juga diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan digunakan di sekolah dasar. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan, sehingga dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna pada mata pelajaran IPAS [20].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Inpres 1 Lolu, diperoleh hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $0,05$ ($< 0,001 < 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada siswa kelas V setelah diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 56,76 pada pretest menjadi 88,62 pada posttest. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,7130 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Inpres 1 Lolu.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang menarik dan interaktif, terutama dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi. Penggunaan video animasi juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN Inpres 1 Lolu, guru, dan siswa kelas V yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi dalam penggunaan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

References

ISSN 2714-7444 (online), <https://acopen.umsida.ac.id>, published by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

- [1] E. K. Kotimah, "Meningkatkan pendidikan sains menjelajahi dampak video animasi powtoon dalam instruksi IPA," *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, pp. 5–12, 2024. [Online]. Available: <https://journal.lintasgenerasi.com/index.php/katera/article/view/26>
- [2] Y. Indarta, N. Jalinus, W. Waskito, A. D. Samala, A. R. Riyanda, and N. H. Adi, "Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, pp. 3011–3024, 2022.
- [3] N. Susanti, A. Latuconsina, S. M. Asshagab, and E. Mursalin, "Pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMPN 14 Ambon," *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, vol. 2, pp. 28–38, 2023. doi: 10.33477/al-alam.v2i1.4293.
- [4] I. Khulaifatuzzahra, Y. Arni, D. N. Rianti, and S. C. Fathier, "Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran IPAS tentang pengenalan sistem tata surya sekolah dasar kelas tinggi di Sumatera Selatan," *Education Achievement: Journal of Science and Research*, vol. 5, pp. 1162–1172, 2024. doi: 10.51178/jsr.v5i3.2180.
- [5] D. Aulia, Y. P. Astuti, and A. Wahdian, "Pengaruh media pembelajaran digital (video animasi) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, pp. 4218–4226, 2025. doi: 10.54371/jiip.v8i4.7653.
- [6] M. Safitri, H. P. Tambunan, Zainuddin, Halimatussakdiah, and Y. Nasution, "Pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD 060907 Medan tahun ajaran 2023/2024," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, pp. 41255–41262, 2024.
- [7] R. P. Sari, M. Sofwan, and D. Rosmalinda, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar," *Jurnal Tunas Pendidikan*, vol. 7, pp. 535–544, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/login>
- [8] T. Berliana and K. A. Aka, "Media pembelajaran video animasi pada materi bersatu dalam keberagaman," 2023, pp. 581–586.
- [9] H. Febiyanti, "Video animasi sebagai media meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar," *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 10, pp. 78–88, 2024.
- [10] I. Fithriyani, T. Rostikawati, and Y. Mulyawati, "Pengaruh model problem based learning berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS," *Guru Sekolah Dasar*, vol. 5, pp. 545–551, 2024.
- [11] A. Halik and A. Apriana, "Penerapan model pembelajaran example non example untuk meningkatkan keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SD Negeri 29," *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, vol. 8, pp. 38–47, 2025.
- [12] M. Sari, D. N. Elvira, N. Aprilia, S. F. D. R, and N. A. M, "Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar," *Warta Dharmawangsa*, vol. 18, pp. 205–218, 2024.
- [13] E. Putri, N. Sari, E. V. Aulia, and M. A. Mahdianur, "Systematic review: Efektivitas media video animasi dalam pembelajaran IPA sekolah dasar," 2025.
- [14] D. Aulia, Y. P. Astuti, and A. Wahdian, "Pengaruh media pembelajaran digital (video animasi) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, pp. 4218–4226, 2025. doi: 10.54371/jiip.v8i4.7653.
- [15] I. G. A. Heni and S. Wijaya, "Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD mata pelajaran science sekolah," vol. 8, pp. 1776–1785, 2022. doi: 10.36312/jime.v8i2.3313.
- [16] I. G. Bayu and K. Yasa, "Teachers and students perception of animation video by Animaker in blended learning," vol. 5, pp. 109–119, 2023.
- [17] T. Berliana and K. A. Aka, "Media pembelajaran video animasi pada materi bersatu dalam keberagaman," pp. 581–586, 2023.
- [18] S. A. Darfin, M. Jannah, and N. Nurfadillah, "Konsep dasar belajar dan hasil belajar," vol. 6, 2025.
- [19] K. Dian, I. S. Sari, I. M. C. Wibawa, A. I. Wayan, and I. Yuda, "Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar," vol. 8, pp. 187–196, 2024.
- [20] R. Endrawati, "Peran media video animasi dalam pembelajaran anak usia dini," *Jurnal Kesehatan dan Sains*, vol. 7, pp. 3652–3667, 2024. doi: 10.56338/jks.v7i4.9205.