

## PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SEKOLAH DASAR

Sudirman<sup>1</sup>, Nurul Afifah Herman<sup>2</sup>, Achmad Shabir<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Jl. A. P. Pettarani, Tidung, Kec. Rappocini, Kota Makassar

dirman64@unm.ac.id, nrllaafifah123@gmail.com, achmadshabir@unm.ac.id

**Abstract:** The research is a quantitative type of experimental research which aims to determine the influence of animated videos on science learning outcomes. The research design used was one group pretest-posttest design. The population of this research was 35 fifth grade at SD Negeri 14 Biru. The sample for this research in the entire population. The sampling technique is saturated sampling. Data collection technique are test and documentation. The data analysis showed that the students science learning outcomes before the use of animated learning videos were in sufficient category with a frequency of 19 students (55%) with an average score of 57,43. The description of science learning outcomes after using animated learning videos is in the very good category with a frequency of 24 students (69%) with an average score of 83,46. The results of the paired samples test show that the sig value is  $0,000 < 0,05$ , which means there is a significant difference in students science learning outcomes before and after the use of learning animation videos in fifth grade of SD Negeri 14 Biru. In doing so, it can be concluded that there is an influence of the use of learning animation videos on science learning outcomes fifth grade students at SD Negeri 14 Biru, Tanete Riattang District, Bone Regency, proven by a significance value of 0,000 with a significance level of 0,05.

**Keywords:** animated videos, learning outcomes, audio-visualo,

**Abstrak:** Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis quasi-eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 14 Biru sebanyak 35 orang. Sampel penelitian ini adalah sampel populasi yang ditentukan dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa hasil belajar IPA siswa sebelum penggunaan video animasi pembelajaran berada pada kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 19 siswa (55%) dengan nilai rata-rata 57,43. Sedangkan, hasil belajar IPA setelah penggunaan video animasi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan frekuensi 24 siswa (69%) dengan nilai rata-rata 83,46. Hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa nilai Sig  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat pengaruh signifikan hasil belajar IPA siswa sebelum dan setelah penggunaan video animasi pembelajaran di kelas V SD Negeri 14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan penggunaan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05.

**Kata Kunci:** video animasi, audio-visual, hasil belajar, pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik rohani maupun jasmani. Pengembangan tersebut diartikan pendidikan itu merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan (Ason, 2021). Dengan pendidikan, seseorang dapat menjadi dewasa karena pendidikan akan memberikan dampak yang positif bagi kehidupan manusia, pendidikan dapat mengubah sikap dan perilaku serta dapat mengembangkan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya (Jumaida, S., & Mastiah, M., 2022).

Beberapa hal penting dalam pembelajaran abad 21 yaitu terdiri dari beberapa kemampuan yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi (Eva & Putri 2023). Melalui proses pendidikan, manusia dapat mewariskan nilai-nilai kemanusiaan misalnya mengembangkan sikap kesopanan dan menginternalisasikan dalam watak dan kepribadian. Nilai-nilai kemanusiaan tersebut menjadi penuntun manusia untuk dapat hidup berinteraksi untuk memenuhi kebutuhannya. Interaksi manusia dapat melalui jalur pendidikan, baik informal, formal maupun nonformal.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyediakan

kesempatan belajar dan siswa dapat memperoleh pendidikan (Muliadi, dkk. 2023). Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Pendidikan diharapkan tidak hanya membentuk manusia yang bermartabat, tetapi juga mampu menjadi pilar peradaban bangsa yang bermartabat (Doni & Purwanti, 2023).

Guru dapat berkreasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sumber belajar, media belajar, dan proses kegiatan belajar-mengajar. Guru di era milenial harus melek teknologi. Pembelajaran dengan topik yang kontekstual sejatinya akan membantu dalam memudahkan peserta didik untuk memahami berbagai masalah yang ada kemudian mencari solusi dengan sebaik baiknya (Ilmi, 2023). Pemanfaatan teknologi harus dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran, apakah sudah berpengalaman ataukah guru belum berpengalaman agar siswa dapat menguasai dan mengungkapkan kembali materi tersebut menggunakan bahasa sendiri tetapi memiliki makna yang sama (Amelia & Noviani, 2023). Semua mempunyai tanggung jawab yang sama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sesuai amanat UUD 1945. Era milenial bukan menjadi suatu hambatan, namun bagaimana guru menyikapi menjadi

tantangan ke arah kemajuan pendidikan (Mawardi, 2023).

*Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* merupakan suatu kerangka kerja yang mengidentifikasi pengetahuan, guru perlu mengajar secara efektif dengan kerangka teknologi. Menurut Mishar (2016) TPACK merupakan suatu kerangka kerja untuk memahami dan menggambarkan jenis pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk mengefektifkan praktek pedagogi dan pemahaman konsep dengan mengintegrasikan sebuah teknologi di lingkungan pembelajaran.

Salah satu upaya yang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yaitu menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media dapat merangsang siswa mengingat apa yang sudah di pelajari dan serta mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. (Sudirman, dkk.2023). Manfaat media pembelajaran yaitu menyampaikan materi dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajar menjadi interaktif, meningkatkan kualitas belajar dan lain sebagainya (Muhson, 2021).

Fungsi media pembelajaran yaitu, membantu siswa memahami materi pelajaran yang di sampaikan guru, mudahnya siswa menerima pelajaran merupakan dasar siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Media video menjadi salah satu pilihan guru dalam upaya melatih kemampuan belajar siswa. Melalui video dapat di kembangkan dalam berbagai bentuk animasi . dengan demikian video animasi dapat melatih kemampuan berfikir siswa. Media animasi dengan keanekaragaman gambar yang dilengkapi audio yang terkesan hidup, jika digunakan dalam pembelajaran selain dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi di kelas dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih cepat (Yahya, 2019).

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibandingkan media lain adalah kemampuan untuk menjelaskan perubahan keadaan setiap waktu. Animasi memiliki tiga fitur utama yaitu (a) Gambar animasi merupakan sebuah penggambaran (b) gerakan animasi menggambarkan sebuah pergerakan (c) simulasi animasi terdiri atas objek-objek yang dibuat dengan gambar atau metode simulasi lain. Penerapan media animasi dalam pembelajaran terdapat hubungan dan pengaruh yang mendalam kepada siswa baik dalam hal

perhatian, ketertarikan, motivasi, hasil belajar yang meningkat, dan lain sebagainya (Doni & Purwanti, 2023).

Berdasarkan hasil prapenelitian pada tanggal 25, 27 dan 30 Januari 2023 melalui observasi secara langsung, secara umum cara mengajar guru SD Negeri 14 Biru masih mengandalkan buku pegangan guru dan buku siswa sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA. Hal tersebut terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan sehingga berdampak pada hasil belajar IPA. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat meingkatkan hasil belajar IPA siswa di antaranya yaitu penggunaan media video animasi.

Keberhasilan penggunaan animasi gambar telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Berdasarkan hasil penelitian Choirunnisa (2016) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara aktivitas dan hasil belajar menggunakan media video animasi dengan media gambar pada mata pelajaran IPA materi posisi bulan pada siswa kelas IV SD Negeri Proyonanghan 01 Batang dilihat dari nilai rata-rata UTS masih tergolong rendah dan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan pembelajaran IPA siswa kelas IV tergolong

masih rendah. Oleh karena itu, upaya perbaikan dilakukan melalui penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa yang disesuaikan dengan pengetahuan intelektual anak.

Temuan Choirunnisa diperkuat oleh Nunuk (2014), menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa *slow learner* kelas V di SD Brawijaya *Smart School* Malang setelah menggunakan media animasi dapat diketahui dari hasil rata-rata akhir *posttest* yaitu 80,0. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, skor 80,0 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar berada pada kategori baik.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut di atas, peneliti bermaksud meneliti lebih lanjut tentang penggunaan media video animasi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.” Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada tujuan yaitu adakah pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa?

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimental*. Menurut Sugiyono (2020), dikatakan *pre-eksperimental* karena tidak adanya Variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak melainkan hanya satu

kelompok atau kelas yang diberikan *pre-test* dan *pos-test*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan September 2023. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Tempat tersebut dipilih dengan beberapa pertimbangan. Di antaranya waktu, biaya, dan keberadaan sampel yang mempermudah peneliti memperoleh data. Di samping itu tempat lokasinya mudah terjangkau oleh peneliti, sehingga sangat memungkinkan peneliti untuk melakukan *crosscheck* data kepada responden apabila diperlukan.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* di mana desain ini terdapat *pretest*, sebelum peneliti memberi perlakuan, kemudian membandingkan kondisi pembelajaran setelah peneliti memberi perlakuan. Pengukuran perlakuan melibatkan satu kelas (kelas yang diberi perlakuan) yaitu kelas V SDN 14 Biru. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 14 Biru sebanyak 35 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *non-Probability Sampling* berupa *sampling* jenuh. Prosedur penelitian ini terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan dan analisis data. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu

lembar tes. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Perlakuan pembelajaran menggunakan video animasi kepada 35 orang siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan di kelas yang sama yaitu di kelas V. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 14 Biru. Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) yang terdiri atas 20 butir soal pilihan berganda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.

### **Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar IPA, baik sebelum perlakuan, maupun setelah perlakuan. Untuk lebih jelasnya, diuraikan sebagai berikut.

**a. Data Pretest Hasil Belajar IPA Siswa**

Pretest diikuti sejumlah respondent yaitu 35 orang siswa kelas V SD 14 Biru, Hasil pretes ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil Belajar IPA	
Jumlah Sampel	35
Rata-rata	57,43
Nilai Tengah	60,00
Modus	65
Standar Deviasi	8,883
Nilai Minimum	41
Nilai Maksimum	78
<b>Sum</b>	<b>2010</b>

Sumber : IBM SPSS Versi 25

Tabel 2. Distribusi Frekuensi

No	Kategori	Pretest	
		Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	-	-
2	Baik	3	8%
3	Cukup	19	55%
4	Kurang	13	37%
5	Sangat Kurang	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>100</b>

Sumber : IBM SPSS Statistic Versi 25

**b. Data Posttest Hasil Belajar IPA Siswa**

Posttest dilakukan pada hari Jumat, 1 September 2023 dengan jumlah subjek penelitian 35 siswa.

Tabel 3. Analisis Deskriptif

<b>Jumlah Sampel</b>	<b>35</b>
Rata-rata	83,46
Nilai Tengah	85,00
Modus	85
Standar Deviasi	9,969
Nilai Minimum	55
Nilai Maksimum	100
<b>Sum</b>	<b>2921</b>

Sumber : IBM SPSS Statistic Versi 25

Jika hasil belajar IPA siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi

No	Kategori	Posttest	
		Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik	24	69%
2	Baik	10	29%
3	Cukup	-	-
4	Kurang	1	2%
5	Sangat Kurang	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>100</b>

Sumber : IBM SPSS Statistic Versi 25

**Analisis Inferensial**

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang dirumuskan.

Tabel 5. Uji Hipotesis

Data	Nilai Sig	Keterangan
Pretest- Posttest	0,000	0,000 < 0,05 = Terdapat Pengaruh

Sumber : IBM SPSS Statistic Versi 25

**1. Gambaran Hasil Belajar IPA Sebelum Penggunaan Video Animasi**

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone sebelum penggunaan video animasi melalui pretest diperoleh rata-rata sebesar 57,43 atau berada pada kategori cukup. Rendahnya nilai siswa karena dalam proses pembelajaran IPA siswa terkadang

merasa bosan karena pembelajaran yang berfokus ke guru dan tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran. Adapun rinciannya yaitu tidak terdapat siswa yang termasuk dalam katgeori sangat baik (0%), sebanyak 3 siswa (8%) yang termasuk dalam kategori baik, sebanyak 19 siswa (55%) yang termasuk dalam kategori cukup, sebanyak 13 siswa (37%) yang termasuk dalam kategori kurang dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum penggunaan video animasi berada pada kategori cukup dengan frekuensi sebanyak 19 siswa (55%).

Hasil penelitian di atas didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yesi (2021) yang menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan alat bantu dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga menyebabkan siswa cepat bosan dalam pembelajaran IPA. Sejalan dengan hasil penelitian Yesi (2021), yang mengatakan bahwa pembelajaran konvensional atau hanya dengan ceramah dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa sehingga bisa berdampak pada hasil belajar IPA siswa.

## **2. Gambaran Hasil Belajar IPA Sesudah Penggunaan Video Animasi**

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone sesudah penggunaan video animasi melalui *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 83,46 atau berada pada kategori sangat baik. Adapun rinciannya yaitu sebanyak 24 siswa (69%) yang termasuk dalam katgeori sangat baik, sebanyak 10 siswa (29%) yang termasuk dalam kategori baik, tidak terdapat siswa (0%) yang termasuk dalam kategori cukup, sebanyak 1 siswa (2%) yang termasuk dalam kategori kurang dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat kurang.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA sangat cocok untuk diterapkan agar dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembuktian ini menjadi suatu indikator bahwa nilai hasil belajar IPA setelah penggunaan video animasi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan frekuensi 24 siswa (69%) dengan nilai rata-rata 83,46.

Hasil penelitian di atas didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yesi (2021) yang menunjukkan

bahwa video animasi yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik. Dengan demikian, video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Pembelajaran menggunakan video animasi ini akan memudahkan siswa adalah memeroses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Fakta ini berdampak pada hasil belajar IPA siswa yang meningkat. Meningkatnya hasil belajar IPA tersebut, dibuktikan dari skor yang diperoleh siswa yaitu 97% yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Helmiansyah (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat membuat proses pembelajaran yang efektif karena dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara bereksan hidup dalam sebuah dimensi baru pembelajaran sehingga membantu siswa sata beajar. Penggunaan media video animasi memberikan pengalaman secara tidak langsung dan memudahkan siswa dalam penjelasan yang sifatnya konkret.

### **3. Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA**

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa hasil belajar IPA siswa sebelum dan setelah penggunaan video animasi mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata *posttest* lebih tinggi apabila

dibandingkan dengan rata-rata *pretest*. Hasil analisis statistik inferensial ditemukan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang cukup signifikan antara rata-rata skor sebelum perlakuan dengan rata-rata setelah perlakuan. Hal ini berarti, terdapat pengaruh penggunaan video animasi signifikan yang cukup signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji *Paired Samples Test* yang memperoleh signifikansi sebesar 0,000, di mana  $0,000 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Muhson (2021) bahwa data hasil *posttest* sebesar 3,195 pada taraf signifikansi 0,05 dengan nilai  $t$  tabel 2,0099 pada data *posttest*  $t$  hitung  $> t$  tabel, maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar untuk mata pelajaran IPA siswa. Dengan demikian, terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa.

Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran. Salah satunya adalah media video animasi. Media video animasi adalah media pembelajaran berbasis audio-visual karena media ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak

monoton dan mempermudah penyampaian materi. Dengan menggunakan media video animasi pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh.

Pengalaman dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan atau tidak langsung. Makin mempelajari objek secara langsung, maka makin konkret dan mendalam pengetahuan pula hasil belajar yang diperoleh. Sebaliknya, makin mempelajari obyek secara tidak langsung, maka makin abstrak pula pengetahuan tersebut yang dapat dipahami. Yahya (2019) mengatakan tentang cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media (gambar, foto, film, video tentang objek) merupakan cara yang sangat membantu guru dalam memberikan penjelasan. Mengajarkan materi dengan obyek secara langsung, selain menghemat kata-kata dan waktu, penjelasan suatu materi pelajaran, juga akan lebih mudah dipahami oleh siswa, menarik, membangkitkan minat belajar, menghilangkan kesalahpahaman, serta informasi yang disampaikan dapat lebih konsisten.

Video animasi dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Siswa mampu berpartisipasi

dan antusias serta meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi dan daya berpikir kritis. Selain itu penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Video animasi yang menarik, menghibur, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa dapat membangkitkan minat mereka terhadap pembelajaran.

Penelitian Nurhayati (2022) menuliskan pembelajaran berbasis media video animasi dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan dan dapat dijadikan sebagai alat dalam proses pembelajaran, serta dapat memberikan pengalaman yang baik bagi siswa. Hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen 72,19 dan kelas kontrol 63,67, sehingga didapatkan dari hasil belajar dengan media berbasis video animasi lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan video animasi pembelajaran dapat didayagunakan sebagai alternatif dalam proses pengajaran untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Sejalan dengan hasil penelitian yang Yesi (2021) yang menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar sebelum penggunaan video animasi sebesar 41,00. Setelah dilaksanakan pembelajaran di kelas dengan

menggunakan media video animasi dan berdasarkan hasil tes akhir siswa, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 82,16. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Helmiansyah (2020) tentang salah satu media pembelajaran adalah video animasi yang di dalamnya terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Video animasi merupakan suatu media yang efektif yang dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara berkesan hidup dalam sebuah dimensi baru pembelajaran sehingga membantu siswa saat belajar. Media animasi yang digunakan dalam penelitian yaitu video tentang sumber energi dan manfaat sumber energi. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu video tentang hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa sebelum penggunaan video animasi

pembelajaran berada pada kategori cukup. Sedangkan, hasil belajar IPA siswa sesudah pembelajaran penggunaan video animasi, berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 13 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, A. R., & Noviani, E. (2023). Pengembangan lkpd melalui model reciprocal teaching untuk menstimulasi pemahaman konsep materi determinan matriks XI SMK. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4, 151–165. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/1488>
- Ason, A. (2021). Analisis gaya belajar anak binaan Asrama Emaus Kilometer 4 Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 38–42. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2987887>
- Choirunnisa. (2016). Keefektifan media video animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar materi posisi bulan siswa kelas IV SD Negeri Proyonanggan 01 Batang. In *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/29170/1/1401412489.pdf>
- Doni, M., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa muatan ips menggunakan model merdeka di sekolah dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index>.

- php/JBPK/article/view/1343
- Eva, Riza & Putri, R. Pusfitasari. (2023). Pengembangan model pembelajaran SRM (searching, reading, mapping) berbasis HOTS untuk pendidikan lingkungan hidup pada mahasiswa PAUD. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/1494>
- Helmiansyah. (2020). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran. In *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Kendari. <http://repository.radenintan.ac.id/11338/>
- Ilmi Zajuli Ichsan, S. N. (2023). Pengembangan model anmadev (analyzing, mapping, developin) pada pendidikan lingkungan hidup untuk mahasiswa PGSD. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4, 188–194. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/1492>
- Jumaida, S., Mastiah, M., & A. M. (2022). Analisis kesulitan guru kelas rendah SDN 18 Senain mengajar tematik di masa pandemi covid-19. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 9–22. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/768>
- Mishar. (2016). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *Journal Zulhajian*, 4 (5), 67–69. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/303>
- Muhson. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), 4–8. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa-kun/article/view/949>
- Muliadi, Dea Pertiwi, Sudirman. (2023). Analisis gaya belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 10–22. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/1431>
- Nunuk. (2014). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 46–48. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/4315>
- Nurhayati, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran bigbook untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir tingkat tinggi pada mata pelajaran IPA di kelas V SD. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sultah Hasanuddin Banten. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5575>
- Sudirman, Kasmawati, & Jauhar, S. (2023). Pengaruh pemberian reward terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(April), 16–25. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JBPK/article/view/985>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*.
- Yahya. (2019). Efektivitas penggunaan media animasi dalam aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa*, 4 (8), 3–10. <https://www.neliti.com/id/publication/s/214473/efektivitas-penggunaan-media-video-animasi-dalam-aktivitas-belajar-siswa-di-smp>
- Yesi. (2021). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 101804. In *Skripsi*. Universitas Malang. <http://portaluniversitasquality.ac.id:5555/1519/>