

## **PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

Rini Gultom<sup>1</sup>, Endang Manurung<sup>2</sup>, Yuli Hasibuan<sup>3</sup>,  
Jeremia Sianipar<sup>4</sup>, Risti Situmorang<sup>5</sup>, Imelda Sibarani<sup>6</sup>

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, rinigultom592@gmail.com<sup>1</sup>  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, endangmanurung831@gmail.com<sup>2</sup>  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, yulihhasibuanhasibuan@gmail.com<sup>3</sup>  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, jeremiasianiparo@gmail.com<sup>4</sup>,  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, ristisitumorang@gmail.com<sup>5</sup>  
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, imeldasabrina22@gmail.com<sup>6</sup>

---

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dalam era digital, teknologi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain One Group Pretets-Posttest. Sampel penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas III di SD Negeri 122384. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Penelitian ini memberikan bukti bahwa media interaktif dalam pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran yang membutuhkan visualisasi yang jelas dan menarik. Diharapkan, temuan ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.*

**Kata Kunci:** Video Animasi, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

### **ABSTRACT**

*This study aims to evaluate the effect of using animated video media on student learning outcomes in the material of animal classification based on their food types. In the digital era, learning technology is very important to improve student learning outcomes. The research method used is a quantitative research method with a One Group Pretest-Posttest design. The sample of this study consisted of 20 third-grade students at SD Negeri 122384. The results of this study indicate that the use of animated video media significantly improves student learning outcomes, with a higher posttest score than the pretest. This study provides evidence that interactive media in education, especially in the context of learning that requires clear and attractive visualizations. It is*

## PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

*hoped that these findings can make a positive contribution to student learning outcomes in elementary schools.*

**Keywords:** *Animation Video, Learning Outcomes, Elementary School*

---

### **A. Pendahuluan**

Dalam era digital saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi hal yang tidak terelakkan. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi, terutama media pembelajaran berbasis digital, memberikan peluang besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (peserta didik) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana peserta didik aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik (Prasetyo et al., 2018).

Salah satu media yang terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media video animasi. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media video dan media visual untuk menarik perhatian dan mampu memvisualisasikan gambar yang disajikan dan ditangkap peserta didik sehingga mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran secara rinci (Yusuf dan Zuliani, 2022). Dengan banyaknya manfaat dari media video animasi pembelajaran, maka guru dapat memanfaatkan media video animasi dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah menggunakan media animasi. Media ini menyajikan informasi secara visual dan dinamis, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak maupun kompleks.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Mita dan Qalbi (2020) menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran IPA, khususnya di kelas III SD Negeri 122384, yang mengajarkan materi mengenai

## **PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Materi ini tergolong kompleks bagi anak usia sekolah dasar karena memerlukan pemahaman klasifikasi makhluk hidup yang tidak dapat diamati secara langsung. Dalam hal ini, media video animasi dapat menjadi jembatan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret siswa. Rachmawati et al. (2023) menegaskan bahwa media animasi dapat membantu siswa memahami materi klasifikasi hewan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa masih menjadi tantangan utama dalam proses pendidikan dasar. Hasil observasi di berbagai sekolah menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, rendahnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, hingga perilaku menyontek saat ujian. Kamalia dan Rahmadhar (2023) mengemukakan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah minimnya interaksi yang bermakna dalam proses belajar. Selain itu, Sri Hariati et al. (2020) mencatat bahwa banyak siswa yang lebih memilih bergantung pada jawaban teman dibanding berusaha sendiri, yang mencerminkan rendahnya motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa serta meningkatkan pemahaman konsep secara mandiri dan menyenangkan.

Dalam konteks ini, media video animasi hadir sebagai alternatif solusi yang tepat. Video animasi tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memadukan elemen suara dan narasi yang membentuk pengalaman belajar multisensori. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan visualisasi Pratiwi & Kasriman, (2022). Mayer (2019), dalam teori pembelajaran multimedia-nya, juga menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dalam penelitian terbaru, Kumalasari dan Arifin (2024) membuktikan bahwa media video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk IPA.

Berdasarkan observasi serta wawancara bersama guru kelas III SD Negeri 122384, diperoleh hasil bahwasannya Siswa hanya duduk, mendengarkan ceramah atau penjelasan materi dari guru. Peneliti belum menemui guru yang menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat

## PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, bahkan ada yang asyik bermain sendiri. Ketika guru menggunakan media siswa masih saja tetap belum bisa memperhatikan pembelajaran dengan baik, hal ini dikarenakan media yang digunakan kurang bisa memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang disampaikan. Berikut ini adalah data informasi hasil belajar IPA siswa yang mengikuti tes UAS di kelas III SD Negeri 122384.

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>70	Tuntas	6	25%
2	<70	Tidak Tuntas	18	75%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan tabel data diatas, Siswa yang memperoleh nilai >70 tergolong lulus (70-100) terdapat 6 siswa yang memiliki presentase yang berada pada kisaran 25%. Sedangkan siswa yang memperoleh <70 tergolong gagal (0-69) terdapat 18 siswa yang dimana memiliki persentase berada pada kisaran 75%. Sesuai dengan temuan oleh Hartiningrum, ini memberi siswa kesempatan untuk mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan dan menggunakan pengetahuan mereka baik di dalam maupun di luar kelas agar pembelajaran lebih relevan. Dimana penggunaan media yang tepat dapat berpotensi mempengaruhi perilaku dan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran dan lingkungan tempat terjadinya.

Dalam penelitian ini akan digunakan media video animasi. Peneliti memilih media animasi karena animasi dapat menampilkan informasi yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh indra penglihatan siswa. Media animasi dapat mewujudkan visualisasi materi ipa secara langsung. Media animasi diperlukan serta diharapkan dapat menjadi media yang membantu dalam proses belajar mengajar, kemudian dapat menambah beragam sumber belajar IPA, sebagai untuk meningkatkan hasil belajar dan sebagai daya tarik dan prestasi pembelajaran IPA.

Penggunaan media video animasi ini sebagai alat untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Itulah sebabnya banyak sekali media belajar bagi siswa yang sudah dirancang untuk mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran, tetapi untuk menentukan pilihan yang benar-benar efektif dalam mencari solusi atau alat bantu pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik, interaktif, efektif, dan juga menyenangkan adalah suatu permasalahan yang dibutuhkan jalan keluar atau solusinya.

### B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *desain One Group Pretest-Posttest Design*, dimana untuk mengukur pengaruh penggunaan media

## **PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 122384 pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Menurut Sugiyono (2017) Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 122384 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Mei hingga Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 24 orang. Karena jumlah siswa yang relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu tes dan observasi. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Sementara itu, observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest.

### **C. Tahap Tahapan Penelitian**

#### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, penulis melakukan survei lokasi pada tanggal 16 April 2025 ke Sekolah SD Negeri 122384

Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemantapan dan penentuan lokasi kegiatan penelitian. Setelah diskusi dengan pihak sekolah maka ditentukan lokasi dan sasaran kegiatan penelitian.
- b. Penentuan lokasi, waktu, dan permohonan izin kepada kepala sekolah SD Negeri 122384.
- c. 22 April 2025 penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA dengan media video berbasis animasi kepada kelas III dengan memberikan penjelasan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.
- d. Penulis menyiapkan media video animasi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya (herbivora, karnivora, omnivora) yang akan ditayangkan saat pembelajaran.

## PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

- e. Penulis menjelaskan cara penggunaan media video dan langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas.
- f. Siswa mengikuti pembelajaran dengan menonton video animasi sesuai arahan guru dan penulis. Pemantapan dan penentuan lokasi kegiatan penelitian. Setelah diskusi dengan pihak sekolah maka ditentukan lokasi dan sasaran kegiatan penelitian.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian di SD NEGERI 122384 Pematangsiantar yang diadakan pada Selasa, 29 April 2025 berjalan dengan baik. Kegiatan penelitian ini juga mendapatkan tanggapan yang positif dari para guru dan siswa. Situasi tersebut terlihat dari antusias siswa saat menonton video animasi dan saat kegiatan diskusi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

### 3. Tahap Akhir

Dalam tahap ini penulis menyimpulkan perkembangan sikap toleransi yang dimiliki siswa kelas III setelah melakukan pembelajaran dengan media berbasis video animasi.

Tabel 1. deskriptif pelaksanaan penelitian

waktu	Kegiatan	PIC
8.30-09.00	Pembukaan : Kata sambutan dari kepala sekolah dan guru, perkenalan mahasiswa, serta penjelasan tujuan penelitian penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri 122384.	Kepala sekolah guru dan mahasiswa
9.00-10.40	Isi kegiatan: a) Menayangkan video animasi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. b) Diskusi dan tanya jawab materi. c) Pemberian tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.	Mahasiswa dan siswa
10.30-11.30	Penutupan: a) Kesimpulan b) Mengucapkan Terimakasih c) Sesi Foto dan Dokumentasi	Mahasiswa dan siswa

**PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

Tabel 2. dokumentasi

<p>1. Identitas Sekolah</p>	
<p>2. Menjelaskan video animasi kepada siswa</p>	
<p>3. Foto siswa yang menonton video animasi</p>	

**D. Hasil dan Pembahasan**

**Nilai Pre-test**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Yang dimana bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas III SD Negeri 122384 PematangSiantar. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis video animasi. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan 20 butir soal skor untuk menjawab benar adalah 1 dan untuk menjawab salah adalah 0.

Dekripsi data dalam penelitian ini memberikan gambaran mengenai distribusi skor dan subjek siswa dalam mengikuti pembelajaran pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Deskripsi data nilai pre-test (data awal) hasil belajar IPA siswa kelas III SD dapat dilihat pada tabel 1.

PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

**Tabel 1. Nilai Pre-test dan Posstest**

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttes
1	A1	0	70
2	A2	30	80
3	A3	35	95
4	A4	35	90
5	A5	50	80
6	A6	0	90
7	A7	70	90
8	A8	0	65
9	A9	60	90
10	A10	0	70
11	A11	10	60
12	A12	70	100
13	A13	50	90
14	A14	10	85
15	A15	35	90
16	A16	30	90
17	A17	0	50
18	A18	15	80
19	A19	30	90
20	A20	80	95
21	A21	70	90
22	A22	70	95
23	A23	70	95
24	A24	30	80

Analisis statistika deskriptif data untuk nilai *pre-test* siswa kelas III dapat dilihat dari resentase Tabel 2.

**Tabel 2 Presentase Nilai Pre-test**

No.	Interval	Frekuensi	Presentase%
1	91-100	0	0%
2	86-90	0	0%
3	80-85	1	4,16%
4	70-79	5	20,83%
5	<70	18	75%
Jumlah		24	

**PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

Tuntas (>70)	6	25%
Tidak Tuntas (<70)	18	75%
Tertinggi	80	
Terendah	0	
Rata-rata	35,45	

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada pre-test adalah 80, sedangkan nilai terendah adalah 0. Adapun nilai rata-rata pre-test 35,41, angka ketidaktuntasan pre-test masih tinggi yaitu diatas 50%. Hanya sekitar 25% (6 siswa) yang memperoleh nilai diatas KKM sementara 75% (18 siswa) mendapatkan nilai dibawah KKM.

**Nilai Posttest**

Adapun setelah penerapan Media Video animasi dalam mengukur hasil belajar IPA siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, diperoleh tes berupa Posttest untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa setelah diberikan penerapan. Deskripsi data nilai Posttest (data akhir) hasil belajar IPA siswa kelas III SD dapat dilihat pada tabel 2.

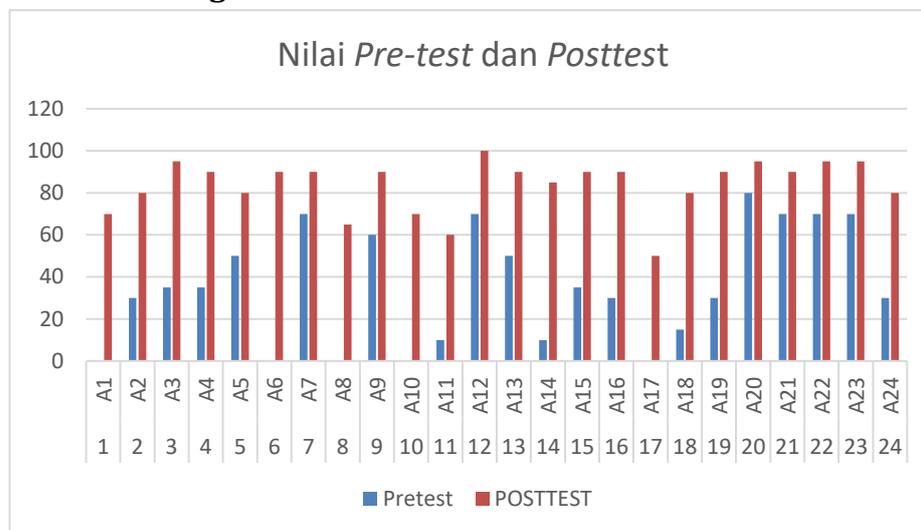
**Tabel 3. Persentase Nilai Posttest**

NO	Interval	Frekuensi	Presentase%
1	91-100	5	20,83%
2	86-90	9	37,5%
3	80-85	5	20,83%
4	70-79	2	8,33%
5	<70	3	12,5%
Jumlah		24	
Tuntas (>70)		21	87,5%
Tidak Tuntas (<70)		3	12,5%
Tertinggi		100	
Terendah		50	
Rata-rata		83,75	

Setelah penerapan Media Video Animasi dalam Mata Pelajaran IPA, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil Posttest siswa. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada Posttest adalah (100), dan nilai terendah adalah (50), dan rata-rata pada Posttest 83,75. Angka ketidaktuntasan mengalami penurunan yaitu dibawah 50%, yang diamana dapat dilihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai diatas KKM 87,5% (21 siswa), Sedangkan banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 12,5% (3 siswa).

**PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

**Diagram Nilai *Pre-test* dan *Posttest***



**Tabel 5. Data Hasil Belajar Kelas III**

Statistik	Kelas III	
	Pre-test	Post Test
Jumlah Siswa	24	24
Jumlah Soal	20	20
Jumlah Nilai	850	2.010
Rata-rata	35,41	83,75

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat peneliti simpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas III SD pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari hasil tes Posttest anak pada kelas III SD, yang dimana setelah diterapkannya media video animasi dalam pembelajaran IPA terdapat adanya peningkatan yang cukup signifikan. Video Animasi yang ditayangkan menjelaskan tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hasil Posttest menunjukkan bahwa 87,5% siswa dapat mencapai nilai diatas KKM, yaitu 70. Hal ini dapat membuktikan bahwa media video animasi mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan cepat dan mudah.

Berdasarkan hasil Pre-test, dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa sebelum menerapkan video animasi adalah 35,45 dengan sebagian besar siswa 75% (18 siswa) dalam kategori kurang mampu untuk memahami materi yang diajarkan dan sementara 25% (6 siswa) kategori dapat memahami materi yang diajarkan. Dengan kata lain, hasil belajar IPA siswa sebelum menggunakan video animasi tergolong sangat rendah.

Setelah di terapkannya media video animasi siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan tampak lebih

## **PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

antusias dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Bahkan beberapa siswa yang pada pre-test mereka mendapatkan nilai rendah, mengalami peningkatan nilai hingga lebih tinggi. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata Posttest adalah sebesar 87,35 dengan sebagian besar 87,5% (21 siswa) kategori Tuntas dan 12,5% (3 siswa) tidak tuntas.

Artinya bahwa penerapan atau penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas III SD berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan sebelumnya. Maka dikatakan peningkatan hasil belajar materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan desain One Group Pretest-Posttest, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran IPA memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 122384 pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Pertama, Peningkatan Hasil Belajar Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebelum perlakuan adalah 35,41, dengan hanya 25% siswa (6 orang) yang mencapai nilai di atas KKM. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83,75, dan 87,5% siswa (21 orang) berhasil melampaui KKM. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa secara drastis.

Kedua, Visualisasi Membantu Pemahaman Konsep Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya tergolong abstrak untuk siswa sekolah dasar, karena sulit diamati langsung dalam kehidupan sehari-hari. Media video animasi mampu menyajikan materi secara visual, menarik, interaktif, dan multisensorik (gabungan gambar, gerak, dan suara), sehingga memudahkan siswa dalam membangun pemahaman konsep yang sebelumnya sulit dijangkau secara imajinatif.

Ketiga, Motivasi dan Partisipasi Meningkat yaitu Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Bahkan siswa yang sebelumnya memiliki nilai rendah menunjukkan peningkatan semangat belajar, yang berdampak langsung pada nilai mereka. Media video animasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan belajar.

## **PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

Keempat, Solusi terhadap Rendahnya Hasil Belajar Konvensional merupakan Pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks terbukti kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa menunjukkan minat rendah, kebosanan, dan kesulitan memahami materi, dengan 75% siswa tidak tuntas. Media animasi menjadi solusi inovatif yang dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional, serta menjadikan pembelajaran lebih hidup, kontekstual, dan relevan bagi siswa usia sekolah dasar.

Kelima, Dukungan Teoritis Temuan ini diperkuat oleh teori Mayer (2019) dalam multimedia learning, yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dapat secara signifikan meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Ini sesuai pula dengan teori konstruktivisme, di mana pembelajaran yang bermakna terjadi jika siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa hasil kajian dari penelitian yang telah dilakukan dan di seleksi berdasarkan kriteria dan ditentukan bahwa Pengaruh Media Video Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas III SD Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya. Memiliki bahwa nilai yang diperoleh dengan menggunakan media ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Media video berbasis animasi terbukti mampu menyajikan materi secara menarik, visual dan mampu dipahami oleh siswa. Sehingga mendukung peningkatan daya ingat serta pemahaman terhadap materi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital ( Video Animasi ) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 8(April), 4218–4226.
- Kamalia, A., & Rahmadhar, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 362–371.
- Kumalasari, N., & Arifin, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Pemahaman dan Kemandirian Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 3B di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 11–20.
- Mita, H., & Qalbi, Z. (2020). *JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial)*. Pdfs.Semanticscholar.Org, 9(2), 83– 88.

**PENGARUH MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA di KELAS III SD PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA**

- Niken Arien Syah P, Enik S, Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi 1–8.
- Pratiwi, N. I., & Kasrman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264.
- Rachmawati, D. S., Setiyawati, E., & Sartika, S. B. (2023). pengaruh Media Nyata Terhadap hasil belajar The Effect Of Real Media On Cognitive Natural Science Learning Outcomes About Roots And Stems Material At 4th Grabe Of Sekolah Dasar. 2(April),
- Rosyid Mahmudi, M., & Alena, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 14632– 14646.
- Sudirman, Herman, N. A., & Shabir, A. (2024). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 47–57.
- Sugiono, 2020:112. (2021). *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. 218–219.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 523–533.
- Wicaksono, L., Tanjungpura, U., Barat, K., Ginting, D., Adiguna, P., Indonesia, M., Muhammad, M., Fadli, R., Metro, U. M., Sopacua, J., Pattimura, U., Ramadhan, A. I., Cantik, M., Aditya, P., Wicaksono, L., Ginting, D., Ramadhan, J., & Aditya, I. (2023). The effectiveness of animated video on social science learning outcomes and activeness in elementary school students. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 13(1), 38–48.