

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA

Niken Arien Syah Putri , Enik Setiyawati

PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

Diterima : 10 Mei 2025

Disetujui : 30 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

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 kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas V di SDN Gedangan 1. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Analisis data ini menggunakan Uji T menunjukkan nilai signifikansi ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa media video animasi efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih baik. 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 : Media Video Animasi, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to evaluate the effect of using animated video media on student learning outcomes in animal classification material based on the type of food. In the digital era, learning technology is very important to improve student learning outcomes. The research method used is quantitative with One Group Pretest-Posttest design. The sample of this study consisted of 20 fifth grade students at SDN Gedangan 1. The results of this study indicate that the use of animated video media significantly improves student learning outcomes, with higher posttest scores than pretests. Analysis of this data using the T-test showed a significance value ($p < 0.05$), indicating that the animated video media was effective in helping students understand complex concepts better. This study provides evidence that interactive media in education, especially in learning contexts that require clear and interesting visualizations. Hopefully, these findings can make a positive contribution to student learning outcomes in primary schools.

Keywords: Animated Video Media, Learning Outcomes, Elementary School.

PENDAHULUAN

Dalam era digital, peran teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi sangat penting. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran yang efektif dapat Meningkatkan hasil belajar siswa (Mita &

Qalbi, 2020). Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian adalah media video animasi, yang mampu menyajikan informasi dengan cara yang interaktif dan menarik. Media video animasi ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka

memahami konsep-konsep yang kompleks, seperti materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya (Rachmawati et al., 2023).

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi tantangan utama dalam pendidikan, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya interaksi dan keterlibatan dalam proses belajar (Kamalia & Rahmadhar, 2023). Banyak siswa yang cenderung mengandalkan jawaban teman dan menunjukkan perilaku dalam menyontek, yang mengindikasikan perlunya solusi untuk Meningkatkan hasil belajar siswa (Sri Hariati et al., 2020). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi penggunaan media video animasi sebagai alat untuk Meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media video animasi dalam mata pelajaran IPA, khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya (Wicaksono et al., 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap praktik pendidikan di era digital serta membuktikan potensi media video animasi ini dalam mengatasi masalah dalam hasil

Tabel 1. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2012)

	<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O1		X	O2

Keterangan :

O1: Hasil dari nilai *pretest* sebelum diberikan suatu perlakuan berupa penggunaan media video animasi.

O2 : Hasil dari nilai *posttest* setelah diberikan suatu perlakuan berupa penggunaan media video animasi.

X : Pemberian perlakuan berupa penggunaan media video animasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* (“Sugiono,2020:112,” 2021). Dalam Desain ini, siswa akan diberikan *pretest* sebelum perlakuan dengan media video animasi dan *posttest* setelah perlakuan.

belajar siswa (Rosyid Mahmudi & Alena, 2023). Dengan pemahaman yang lebih baik, siswa diharapkan dapat mencapai prestasi akademis yang lebih tinggi dalam materi tersebut.

Sebagai dasar ilmiah, teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan visualisasi dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik (Pratiwi & Kasriman, 2022). penelitian oleh mayer (2019) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif, seperti media video animasi dapat menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Kumalasari & Arifin, 2024).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya (Supriyani et al., 2021). Metode kuantitatif ini berfokus pada pengumpulan data numerik yang kemudian dianalisis secara statistik untuk menemukan perubahan dalam hasil belajar siswa setelah perlakuan (Sugiyono, 2012).

Dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat menentukan seberapa efektif penggunaan media video animasi dalam Meningkatkan hasil belajar siswa (Sunami, 2021).

Penelitian ini dilakukan di SDN Gedangan 1 dengan populasi seluruh siswa kelas 5 tahun ajaran 2024-2025, yang terdiri dari 60 siswa terbagi dalam 3 kelas. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk memilih kelas 5B sebagai kelas eksperimen, yang berjumlah 20 siswa, berdasarkan kesulitan yang mereka alami dalam pembelajaran IPA (Aulia et al., 2025).

Instrument penelitian yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda dengan 20 butir soal. Skor untuk menjawab benar adalah 1 dan untuk menjawab salah adalah 0. Sebelum digunakan, instrumen ini di uji validitas dan realibilitasnya.

Analisis data yang dilakukan dengan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji hipotesisi menggunakan teknik statistik paired sample t-test dengan program SPSS 25 for Windows (Nopita & Wijoyo, 2022). Uji ini bertujuan untuk menghitung perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, serta untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media video animasi (Sudirman et al., 2024).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas Isi

Uji validitas isi dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian mencerminkan konsep yang diukur. Hasil analisis validitas isi menggunakan indeks aiken ditampilkan dalam Tabel 2. Dari analisis ini, mayoritas butir soal memiliki nilai V di atas 11.00, yang menunjukkan validitas tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen penelitian dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan baik.

Tabel 2. Uji Validitas Isi (*Indeks Aiken*)

Butir	Penilai		V
	I	II	
Soal no.1	11	13	11.00
Soal no.2	12	17	13.50
Soal no.3	10	19	13.50
Soal no.4	13	17	14.00
Soal no.5	14	18	15.00
Soal no.6	10	17	12.50
Soal no.7	13	17	14.00
Soal no.8	11	17	13.00
Soal no.9	11	15	12.00
Soal no.10	11	15	12.00
Soal no.11	11	15	12.00
Soal no.12	11	15	12.00
Soal no.13	11	14	11.50
Soal no.14	11	16	12.50
Soal no.15	12	16	13.00
Soal no.16	11	16	12.50
Soal no.17	12	16	13.00
Soal no.18	12	18	14.00
Soal no.19	11	17	13.00
Soal no.20	11	17	13.00

Uji Validitas Konstruk

Uji validitas konstruk memastikan bahwa instrumen benar-benar mengukur konsep yang di maksud. Tabel 3

menunjukkan hasil uji validitas konstruk dengan nilai extraction yang mayoritas di atas 0.6, menunjukkan hubungan yang kuat dengan konstruk yang diuji.

Tabel 3. Uji Validitas Konstruk

Nomor Soal	Extraction	Mea n	Analysi s N
------------	------------	-------	-------------

Soal no.1	0.767	0.55	20
Soal no.2	0.764	0.60	20
Soal no.3	0.920	0.55	20
Soal no.4	0.865	0.50	20
Soal no.5	0.686	0.50	20
Soal no.6	0.813	0.55	20
Soal no.7	0.687	0.60	20
Soal no.8	0.897	0.65	20
Soal no.9	0.726	0.60	20
Soal no.10	0.516	0.60	20
Soal no.11	0.704	0.60	20
Soal no.12	0.742	0.55	20
Soal no.13	0.664	0.60	20
Soal no.14	0.718	0.60	20
Soal no.15	0.732	0.60	20
Soal no.16	0.798	0.60	20
Soal no.17	0.912	0.55	20
Soal no.18	0.611	0.55	20
Soal no.19	0.867	0.60	20
Soal no.20	0.911	0.60	20

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi dari uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0.200, yang lebih besar

dari 0.05. ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, yang merupakan syarat penting untuk analisis statistik parametrik

Tabel 4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		<i>Unstandardized Residual</i>
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.77195984
Most Extreme Differences	Absolute	.150
	Positive	.150
	Negative	-.126
Test Statistic		.150
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Uji Autokorelasi

Hasil uji autokorelasi dengan nilai Durbin-Watson sebesar 0.994 menunjukkan adanya autokorelasi positif

dalam residual model regresi. Ini menunjukkan bahwa ada pola sistematis dalam error yang dapat mempengaruhi akurasi estimasi parameter regresi.

Tabel 5. Uji Autokorelasi

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>	<i>Durbin-Watson</i>
--------------	----------	-----------------	--------------------------	-----------------------------------	----------------------

1	0.146 ^a	0.021	-0.033	1.820	.994
---	--------------------	-------	--------	-------	------

Uji Multikolinearitas

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, nilai tolerance dan VIF masing-masing sebesar 1.000

menunjukkan tidak adanya multikolinearitas dalam model. Ini berarti setiap variabel independen berkontribusi secara unik terhadap model.

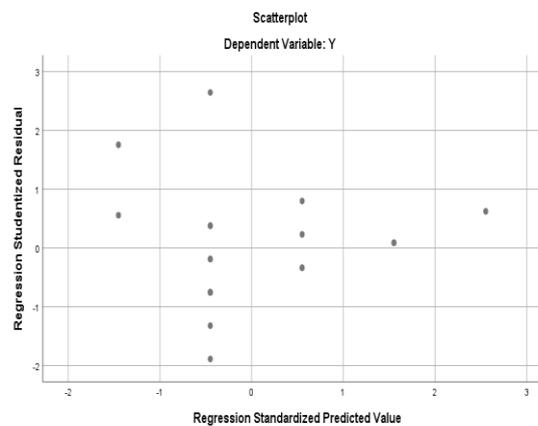
Tabel 5. Uji Multikolinearitas

Nama Variabel	Collinearity Statistic	
	Tolerance	VIF
Perlakuan	1.000	1.000

Uji Heteroskedastisitas

Hasil uji heteroskedastisitas menunjukkan pola penyebaran residual

yang homogen, yang mengindikasikan bahwa asumsi homoskedastisitas terpenuhi.



Gambar 1. Uji Heteroskedastisitas

Uji-t Paired

Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai mean disfference sebensar -4.800, dengan nilai t sebesar -13.918 dan p-value sebesar 0.000. ini menunjukkan bahwa dapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest-posttest. Rata-rata pretest sebelum perlakuan

adalah 50, sedangkan rata-rata nilai posttest setelah perlakuan adalah 54.8. Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media video animasi. Interval kepercayaan 95% (-5.521 sehingga -4.078) animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 6. Paired t-test

Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest-Posttest	-4.800	1.542	0.344	-5.521	-4.078	-13.918	19	0.000

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Rata-rata skor pretest siswa sebelum menggunakan media video animasi adalah 50, sementara rata-rata skor posttest setelah perlakuan meningkat menjadi 54,8. Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai p-value sebesar 0.000, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest-posttest.

Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pengajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa guru sekolah dasar sebaiknya mempertimbangkan penggunaan media video animasi sebagai bagian dari metode pengajaran mereka, terutama ketika akses ke media nyata terbatas. Dengan pendekatan ini, pendidikan dapat menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa di era digital, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penelitian ini, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan keluarga besar SDN Gedangan 1 yang bersedia menjadi kolaborator. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ayah, Bunda, dan keluarga yang telah memberikan dukungan serta doa selama proses penulisan artikel ini. Selain itu, penulis berterima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan artikel ini.

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.

<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1564>

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. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.402>

Mita, H., & Qalbi, Z. (2020). JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88.

Nopita, E. N. S., & Wijoyo, Y. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner Dan Video Edukasi Perkembangan Fitofarmaka Di Indonesia. *Jurnal Farmasi Dan Kesehatan Indonesia*, 2(1), 43–56. <https://doi.org/10.61179/jfki.v2i1.336>

Pratiwi, N. I., & Kasriman, 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>

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),

- 1–8.
- 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.
- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- 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.
- Sunami, M. A. dan A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.40974>
- 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. <https://doi.org/10.25273/pe.v13i1.16291>