

Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Edukatif Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III MI Islahul Ikhwan NW Mispalah Praya

Andri Afriani¹, Bq. Indana Zulfa^{2*}, Siti Ardila Hijriani³

^{1,2,3} *Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi edukatif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas III di MI Islahul Ikhwan NW Mispalah Praya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar IPAS yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan media video animasi edukatif. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed Rank karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 72,71 pada pretest menjadi 85,62 pada posttest. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi edukatif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media tersebut sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi edukatif, hasil belajar, peserta didik, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Abstract

*This study aimed to examine the effect of educational animated video media on the learning outcomes of third-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) at MI Islahul Ikhwan NW Mispalah Praya. The study employed a quantitative approach using a **one-group pretest-posttest experimental design**. The participants consisted of all 24 third-grade students selected through a total sampling technique. Data were collected using IPAS achievement tests administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of educational animated video media. The data were analyzed using descriptive statistics and the **Wilcoxon Signed Rank Test** because the data were not normally distributed. The findings revealed a significant improvement in students' learning outcomes, with the mean score increasing from 72.71 on the pretest to 85.62 on the posttest. The Wilcoxon Signed Rank Test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. These findings demonstrate that educational animated video media have a significant positive effect on students' IPAS learning outcomes. Therefore, teachers are encouraged to integrate this instructional media into classroom learning to enhance students' motivation, conceptual understanding, and overall academic achievement.*

Keywords: *learning media, educational animated video, learning outcomes, students, Natural and Social Sciences*

*Corresponding to the author: Bq. Indana Zulfa, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur, Indonesia; e-mail: baigindanazulfa@iaihnwlotim.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam pembangunan nasional karena menjadi sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), proses pembelajaran menjadi fondasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan indikator pencapaian kompetensi yang mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran (Sudjana, 2016). Namun demikian, hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik, melainkan juga oleh strategi pembelajaran, motivasi belajar, lingkungan belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi pembelajaran berlangsung satu arah sehingga peserta didik cenderung pasif, cepat merasa bosan, kurang fokus, dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Munir (2024) menegaskan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan peserta didik serta didukung oleh media yang sesuai mampu meningkatkan keterlibatan aktif, pemahaman konsep, dan kebermaknaan proses belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mengoptimalkan hasil belajar peserta didik (Kadek Dian Sari, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran IPAS adalah video animasi edukatif. Media ini mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan ilustrasi yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret sehingga membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit divisualisasikan. Menurut Arsyad (2017), media audio-visual mampu meningkatkan daya serap peserta didik karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Selain itu, penggunaan video animasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, retensi memori, serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui penyajian yang lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Jauhari et al. (2024) menyatakan bahwa media video mampu mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan motivasi, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Munir (2015) menjelaskan bahwa video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga mempermudah pemahaman konsep. Penelitian Anisyah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Agustina (2022) yang

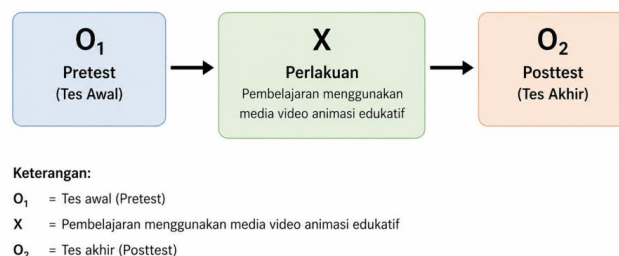
menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian Nur Fadilla et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa media animasi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran di sekolah dasar lebih efektif dan bermakna. Hasil-hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media video animasi berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada mata pelajaran IPA, menggunakan lokasi penelitian yang berbeda, serta belum banyak mengkaji implementasi video animasi edukatif pada mata pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada materi Mari Berkenalan dengan Energi di kelas III. Selain itu, karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan sarana pembelajaran di setiap sekolah berbeda sehingga efektivitas penggunaan media video animasi masih perlu diuji pada konteks yang berbeda. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai efektivitas media video animasi edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi edukatif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas III MI Ishlahul Ikhwan NW Mispalah Praya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPAS berbasis teknologi, serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Pre-Experimental Design) melalui rancangan One-Group Pretest–Posttest Design. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa dengan membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam desain ini, satu kelompok sampel diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi edukatif, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. One Group Pretest-Posttest Design

Penelitian dilaksanakan di MI Ishlahul Ikhwan NW Mispalah Praya, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 24 peserta didik. Karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2017).

Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas (X), yaitu penggunaan media pembelajaran video animasi edukatif, dan variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Perlakuan diberikan selama proses pembelajaran pada materi "Mari Berkenalan dengan Energi", dengan memanfaatkan video animasi edukatif sebagai media utama dalam penyampaian materi. Selama proses pembelajaran, guru memfasilitasi peserta didik untuk mengamati tayangan video, berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan menyimpulkan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran materi IPAS. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji cobakan pada siswa yang memiliki karakteristik serupa untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Selain tes, data pendukung dikumpulkan melalui observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dokumentasi kegiatan penelitian.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 22. Tahap pertama adalah analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan sebaran data hasil pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50 peserta didik. Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik. Namun, apabila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Pengambilan keputusan didasarkan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), yaitu apabila nilai Sig. < 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Sebelum instrumen soal digunakan pada sampel utama, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada kelas IV yang memiliki karakteristik serupa. Berdasarkan analisis korelasi Product Moment Pearson dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,404), dari 25 butir soal pilihan ganda yang diuji, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid (soal nomor 3, 7, 12, 14, 25). Butir soal yang valid inilah yang kemudian digunakan untuk mengukur hasil belajar sampel penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,867 ($> 0,60$), sehingga instrumen disimpulkan memiliki keandalan atau reliabilitas yang sangat tinggi.

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,867	20

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,867 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Nilai Cronbach's Alpha tersebut lebih besar dari 0,60 ($0,867 > 0,60$), sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Selain itu, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,867 berada pada kategori sangat reliabel, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik.

Setelah pengumpulan data selesai, diperoleh data hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai individual siswa dari pelaksanaan pretest dan posttest disajikan secara detail pada tabel berikut

Tabel 2. Statistik Hasil Belajar Peserta Didik

Komponen	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel (N)	24	24
Nilai Rata-rata	72,71	88,75
Nilai Tertinggi	85	95
Nilai Terendah	25	55

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan metode statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis, apakah menggunakan statistik parametrik atau nonparametrik. Uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena ukuran sampel kecil (N=24).

Tabel 3. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.208	24	.009	.753	24	.000
Post test	.238	24	.001	.686	24	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output pengujian normalitas di atas, nilai signifikansi (Sig.) pada metode Shapiro-Wilk untuk data pretest maupun posttest menunjukkan nilai sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi operasional 0,05 ($\text{Sig} < 0,05$), maka disimpulkan bahwa data hasil penelitian ini tidak berdistribusi secara normal. Konsekuensinya, pengujian hipotesis dialihkan menggunakan analisis statistik nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Pengujian hipotesis ditujukan untuk menjawab secara mutlak rumusan masalah penelitian tentang ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran video animasi edukatif terhadap hasil belajar. Hasil perhitungan jenjang data berpasangan ini diuraikan pada tabel di bawah ini

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test(Ranks)

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest- pretest			
Negative Ranks	0	0,00	0,00
Positive Ranks	24	12.50	300.00
Ties 0	-	-	-
Total	24		

Data tabel peringkat di atas menunjukkan fakta bahwa nilai Negative Ranks adalah 0, artinya tidak ada satupun siswa yang mengalami penurunan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran berbasis video animasi edukatif. Sementara itu, Positive Ranks bernilai 24, menunjukkan secara mutlak seluruh siswa mengalami peningkatan nilai ujian dari pretest menuju posttest. Nilai Ties yang bernilai 0 menegaskan tidak ada skor siswa yang stagnan atau sama.

Tabel 5. Uji Statistik Wilcoxon (Test Statistic)

Keterangan	Posttest- Pretest
Z	-4.320
Asymp. Sig.(2- tailed)	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada Tabel 4 diperoleh nilai Z hitung sebesar -4,320 dengan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari nilai alpha penelitian ($0,000 < 0,05$), maka keputusan statistik yang diambil adalah menolak Hipotesis Nol (H_0) dan secara otomatis menerima Hipotesis Alternatif (H_a). Dengan demikian, dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi edukatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III MI Ishlahul Ikhwan NW Mispalah Praya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III MI Ishlahul Ikhwan NW Mispalah Praya. Temuan ini dibuktikan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 72,71 pada saat pretest menjadi 88,75 pada saat posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 16,04 poin setelah peserta didik memperoleh pembelajaran menggunakan media video animasi edukatif. Peningkatan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai $Z = -4,320$ dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, hasil analisis Ranks menunjukkan bahwa seluruh peserta didik (24 siswa) mengalami peningkatan nilai (*positive ranks* = 24), tanpa adanya peserta didik yang mengalami penurunan nilai (*negative ranks* = 0) maupun memperoleh nilai yang tetap (*ties* = 0). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi edukatif memberikan dampak yang konsisten terhadap peningkatan hasil belajar seluruh peserta didik yang menjadi sampel penelitian.

Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal peserta didik masih berada pada kategori cukup. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama, sehingga interaksi pembelajaran berlangsung secara satu arah. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang mengandung konsep-konsep abstrak, khususnya pada materi "Mari Berkenalan dengan Energi". Akibatnya, pemahaman konseptual peserta didik belum berkembang secara optimal sehingga berpengaruh terhadap capaian hasil belajar.

Setelah diterapkan media pembelajaran video animasi edukatif, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi. Media video animasi mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, teks, ilustrasi, dan animasi bergerak sehingga materi yang semula bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Pada materi energi, misalnya, peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan secara verbal, tetapi juga dapat mengamati secara langsung melalui animasi bagaimana energi matahari diubah menjadi energi panas maupun energi listrik dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi yang kontekstual tersebut membantu peserta didik membangun hubungan antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui kombinasi gambar, animasi, dan penjelasan verbal secara bersamaan. Integrasi berbagai bentuk informasi tersebut membantu mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) serta meningkatkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja menuju

memori jangka panjang. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu memahami hubungan antar konsep secara lebih mendalam.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh juga menunjukkan bahwa media video animasi edukatif berhasil meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan tanggapan terhadap materi yang ditampilkan. Kondisi tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu. Munir (2015) menyatakan bahwa media video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif sehingga mempermudah peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit divisualisasikan. Penelitian Anisyah (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Temuan serupa dilaporkan oleh Agustina (2022) yang menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep dan daya ingat peserta didik pada pembelajaran IPA. Selain itu, penelitian Yunita (2017) dan Santo (2020) menyimpulkan bahwa media animasi berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan aktivitas belajar, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti empiris bahwa media pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* tanpa melibatkan kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar belum dapat dibandingkan dengan kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional. Selain itu, jumlah sampel penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif sedikit sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *True Experimental Design* atau *Quasi Experimental Design*, dengan melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta materi pembelajaran yang lebih beragam agar diperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media video animasi edukatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media pembelajaran video animasi edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi edukatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas III MI Ishlahul Ikhwan NW Mispalah Praya pada materi "Mari Berkenalan dengan Energi". Hal tersebut dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-

rata hasil belajar siswa dari 72,71 pada saat pretest menjadi 88,75 pada saat posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 16,04 poin setelah diberikan perlakuan. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi edukatif, yang mengindikasikan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS.

Daftar Pustaka

- Agusninta, Sri Yesi. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun Ajaran 2021/2022." Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) 1 (July 2022). <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/130>.
- Amin, Muhammad, Abdul Rahman Rahim, and Muhammad Akhir. "Keefektifan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VI SDN 143 Inpres Leko." Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran 1, no. 2 (August 2021). <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.31>
- Amin, Muhammad, Abdul Rahman Rahim, and Muhammad Akhir. "Keefektifan Media Video Tutorial Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VI SDN 143 Inpres Leko." Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran 1, no. 2 (August 2021). <https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.31>.
- Anisayah, D. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD." Universitas Mataram, 2023.
- Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri., & Zain, Aswan. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2015). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jauhari, Sinung Faisal, Verylana Purnamasari, and Monica Ratih Purwaningrum. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS." Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP) 4, no. 1 (2024): 36–43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>.
- Jihad, Asep. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku Panduan Guru dan Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Munir, M. (2024). Bahasa Kembang Kerang Daya dalam Pembelajaran Matematika SD/MI. Al-Qalbu: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains, 2(1). <https://doi.org/10.59896/qalbu.v2i1.59>
- Munir. Multimedia: Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2015

- Mustafa, P. S., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Insight Mediatama.
- Nur Fadilla, Yunita Sari, I., Arafah, F., & Azmi, N. N. (2023). The Role of Interactive Animation Media to Introduce Religious Values in Elementary Schools. *Jurnal Al-Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.51700/mutaaliyah.v3i1>
- Priansa, Doni Juni. (2019). *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ridwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Santo, D. (2020). Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Biologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 1-12.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Prenandamedia Group.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana., & Rivai, Ahmad. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yunita, Liza. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam*. Skripsi S1, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Zulkifli, Muh. (2020). Analisis Data Kuantitatif "Efektivitas Metode Graphomotor Terhadap Kemampuan Menulis Peserta Didik." *Al-Mujahidah*, 1(2), 104-117