



Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dina Aulia¹, Yeni Puji Astuti², Agus Wahdian³

^{1,2,3}STKIP PGRI Sumenep, Indonesia

E-mail: 21862061a002367.student@stkipgrisumenep.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-02-07 Revised: 2025-03-23 Published: 2025-04-09 Keywords: <i>Digital Learning Media; Animated Videos; Learning Outcomes, IPAS Learning.</i>	<p>This study aims to analyze the impact of using Digital Learning Media (Animated Videos) on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Sapeken 1 in the IPAS subject. The research employs an experimental design with a one-group pretest-posttest approach, where data is collected through pretests and posttests. Data analysis was conducted using a paired-sample t-test with SPSS 26.00. Based on the data analysis, the study findings indicate that the use of Digital Learning Media (Animated Videos) in IPAS learning significantly enhances students' understanding and learning outcomes compared to more traditional conventional teaching methods. The t-test results show a probability value of 0.008, which is lower than 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis (Ho). This indicates a significant difference in students' learning outcomes before and after the implementation of Digital Learning Media (Animated Videos). Therefore, it can be concluded that Digital Learning Media (Animated Videos) has a significant impact on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN Sapeken 1.</p>
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-02-07 Direvisi: 2025-03-23 Dipublikasi: 2025-04-09 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran Digital; Video Animasi; Hasil Belajar; Pembelajaran IPAS.</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Sapeken 1 dalam mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen dengan pendekatan one-group pretest-posttest, di mana data dikumpulkan melalui pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji-t sampel berpasangan menggunakan SPSS 26.00. Berdasarkan hasil analisis data, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dalam pembelajaran IPAS secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih tradisional. Hasil uji-t menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,008, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (Ho) ditolak. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV di SDN Sapeken 1.</p>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memainkan peran penting dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan menjadi pondasi bagi perkembangan akademik lebih lanjut (Iswara, Ahmadi, & Da Ary, 2022). Salah satu tantangan besar dalam pendidikan dasar adalah bagaimana cara mengajarkan konsep-konsep yang tidak hanya penting, tetapi juga cukup kompleks untuk siswa yang masih berada dalam tahap awal perkembangan kognitif mereka. Di antara mata pelajaran yang sering dianggap sulit bagi siswa di tingkat dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini, yang meliputi berbagai konsep yang mencakup aspek ilmu pengetahuan alam serta sosial, sering kali memerlukan metode pengajaran yang dapat memfasilitasi

pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar adalah pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang efektif, yang dapat membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik (Huang, Zhang, & Hudson, 2019).

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran digital semakin diperkenalkan di berbagai jenjang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan, yang dikenal dengan istilah teknologi pendidikan, telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir, dan kini menjadi bagian integral dari sistem pendidikan di banyak negara (Sa'dijah et al., 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang mulai banyak digunakan adalah video animasi. Video animasi memiliki keunggulan dalam hal

visualisasi, di mana konten yang diajarkan dapat dikemas dalam bentuk gambar bergerak yang menarik dan interaktif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang mungkin sulit jika disampaikan dengan cara konvensional. Keberhasilan video animasi dalam dunia pendidikan tidak hanya terbatas pada pengajaran di tingkat pendidikan tinggi atau menengah, tetapi juga mulai diterapkan di tingkat pendidikan dasar (Niklas, Cohrsen, & Tayler, 2016).

Penggunaan video animasi dapat memainkan peran yang sangat strategis dalam Konteks pembelajaran. Materi yang berhubungan dengan sains dan sosial sering kali abstrak, penuh dengan informasi yang kompleks dan memerlukan penjelasan yang mudah dipahami. Sebagai contoh, dalam pelajaran tentang sistem tata surya, siswa tidak hanya membutuhkan penjelasan tentang posisi planet, tetapi juga pemahaman tentang hubungan antara planet-planet tersebut, jaraknya, dan bagaimana konsep-konsep tersebut dapat dimengerti dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, dalam pembelajaran sosial, siswa perlu memahami konsep-konsep seperti budaya, sejarah, dan struktur masyarakat, yang mungkin sulit dijelaskan tanpa bantuan visual yang kuat. Dengan kata lain, video animasi memberikan dimensi baru dalam mengajarkan materi yang berpotensi sulit dengan cara yang lebih intuitif dan memikat perhatian siswa (Jayanti & Purwanti, 2017).

Meskipun terdapat banyak penelitian yang mengeksplorasi berbagai aspek penggunaan media digital dalam pendidikan, masih terdapat kekurangan dalam kajian yang secara spesifik menilai pengaruh video animasi terhadap hasil belajar di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Astuti et al., 2023). Banyak studi yang telah dilakukan berfokus pada penggunaan media digital di tingkat pendidikan menengah atau tinggi, sementara sedikit sekali penelitian yang menilai dampak teknologi ini pada pendidikan dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian sebelumnya yang berfokus pada pembelajaran sains di tingkat dasar umumnya menggunakan pendekatan berbasis teks atau presentasi, dengan sedikit penekanan pada penggunaan media animasi sebagai sarana untuk mengoptimalkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian ini

berusaha untuk mengisi kekosongan tersebut dengan secara spesifik menguji pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap literatur yang ada, tetapi juga menawarkan perspektif baru dalam hal penerapan teknologi digital di pendidikan dasar.

Berdasarkan observasi awal di SDN Sapeken 1, adanya kendala dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang memahami materi yang disajikan dengan cara tradisional. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang dicapai dan ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi metode dan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran digital diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) mempunyai keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan menarik, sehingga dapat merangsang minat belajar siswa, meningkatkan konsentrasi, memudahkan pemahaman materi serta pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Permasalahan yang dihadapi oleh banyak pendidik di tingkat sekolah dasar terkait pembelajaran IPAS adalah rendahnya keterlibatan siswa serta kesulitan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Pembelajaran di sekolah dasar sering kali mengandalkan metode pengajaran yang lebih tradisional, seperti ceramah dan buku teks, yang cenderung bersifat monoton dan kurang memikat bagi siswa. Di sisi lain, siswa pada usia tersebut memiliki tingkat perhatian yang terbatas dan lebih responsif terhadap metode yang melibatkan interaksi visual dan multimedia. Oleh karena itu, penggunaan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan ini, seperti video animasi, menjadi solusi yang sangat menjanjikan. Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis dan menghubungkan informasi melalui gambar dan suara, yang secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Selain itu, media ini dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu mereka.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) sebagai media pembelajaran digital terhadap hasil

belajar siswa kelas 4 SDN Sapeken I dalam mata pelajaran IPAS. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana video animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan, serta bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dalam pembelajaran, seperti tingkat keterlibatan siswa, kualitas media yang digunakan, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar dan memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam merancang metode pengajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Lebih lanjut, penelitian ini berusaha untuk mengisi celah dalam literatur yang ada dengan mengkaji secara mendalam tentang efektivitas Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Beberapa studi sebelumnya telah mengkaji penggunaan teknologi pendidikan di tingkat yang lebih tinggi atau di luar konteks mata pelajaran sains dan sosial, tetapi sedikit yang secara spesifik menguji pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) pada hasil belajar di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPAS. Penelitian ini akan melakukan analisis terhadap pengaruh video animasi terhadap hasil belajar dengan menggunakan pendekatan eksperimen yang akan mengukur perubahan dalam pemahaman konsep, keterlibatan siswa, serta hasil evaluasi yang dilakukan setelah penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap kajian yang ada, tetapi juga memperkenalkan perspektif baru dalam pendidikan dasar yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Aspek kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS di tingkat kelas 4 SD. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan menyediakan bukti empiris yang dapat membantu pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang kurikulum dan strategi pengajaran yang lebih berbasis teknologi. Dengan semakin meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan

arahan yang lebih jelas mengenai bagaimana video animasi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan justifikasi penting untuk penerapan media pembelajaran digital dalam pendidikan dasar, serta menggugah pemikiran tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan lebih lanjut dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Tujuan praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik berupa video animasi kepada guru sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Melalui media ini, diharapkan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital serta menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji penggunaan media digital dalam pendidikan dasar. Manfaat dari penggunaan video animasi ini tidak hanya terletak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga dalam membentuk pengalaman belajar yang lebih kontekstual, visual, dan mudah diingat oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori pembelajaran digital, tetapi juga memberikan manfaat praktis yang signifikan bagi pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif. Temuan yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar tentang pentingnya pengintegrasian media pembelajaran digital dalam pengajaran IPAS, serta memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*), yang dirancang secara sistematis, sehingga dapat mengolah sebuah data menjadi angka atau diagnosa terkait masalah yang diangkat. Kemudian, menghasilkan data berbentuk angka-angka. Desain penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen karena terdapat perlakuan

yang diberikan serta variabel yang dipilih berpengaruh terhadap hasil penelitian (Sugiyono, 2013, p. 72). Bentuk desain metode penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *pre-experimental designs (nondesigns) one-group pretest-posttest design* karena yang menentukan hasil eksperimen bukan hanya variabel dependen yang berpengaruh serta pada desain *one-group pretest posttest* terdapat perlakuan membandingkan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2013). Adapun bentuk desain penelitian *One Group Pretest Posttest* tersaji pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

O₁ = Nilai Pretest (Sebelum diberikan perlakuan).

O₂ = Nilai Posttest (Sesudah diberikan perlakuan).

X = Perlakuan, yaitu penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi pada pembelajaran IPAS).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Sapeken 1. Sedangkan sampel terdiri atas bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (D. Sugiyono, 2013, p. 65). Probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel dengan memberikan peluang sama untuk dijadikan sampel. Untuk jenisnya yaitu menggunakan simple random sampling atau sampel acak sederhana. Sampel acak sederhana merupakan pengambilan sampel dari populasi homogen tanpa melihat strata yang ada. Oleh karena itu, dipilihlah kelas IV sebagai subjek dalam penelitian ini yang beranggotakan 17 peserta didik, dimana terdiri dari sembilan orang perempuan dan delapan orang laki-laki di SDN Sapeken 1.

Instrumen penelitian yakni menggunakan soal tes pilihan ganda dengan pretest-posttest sebanyak 10 soal. Teknik analisa data dalam penelitian merupakan proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh baik dari hasil observasi, wawancara serta angket (Sugiyono, 2013). Teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 guna mendapatkan hasil pengukuran yang akurat. Dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0, diharapkan dapat

mengefisiensi waktu yang tersedia. Beberapa hal tersebut tentunya dilakukan untuk mengetahui serta menjawab rumusan masalah yang dipaparkan di atas.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil analisis data dalam penelitian ini merupakan hasil pengolahan data primer yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data dari temuan data yang dikumpulkan dan di analisis. Sedangkan metode penghitungan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi SPSS 26.0 dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Terhadap Soal *Pretest*

No	Item	R hitung	R table	Kesimpulan
1.	Poin 1	0,400	0,1146	Valid
2.	Soal 1 Poin 2	0,499	0,1146	Valid
3.	Poin 3	0,732	0,1146	Valid
4.	Poin 1	0,165	0,1146	Valid
5.	Soal 2 Poin 2	0,356	0,1146	Valid
6.	Poin 3	0,601	0,1146	Valid

Berdasarkan pada tabel 1 di atas bahwasanya semua soal dinyatakan valid. Hal tersebut dihasilkan dari hasil korelasi antara jawaban siswa dengan setiap item pertanyaan pada asesmen sebelum diberiperlakuan yakni berupa Media Pembelajaran Digital (Video Animasi). Sehingga, diperoleh hasil yang signifikan pada setiap item, yaitu R hitung > R tabel.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Terhadap Soal *Posttest*

No	Item	R hitung	R table	Kesimpulan
1.	Poin 1	0,658	0,1146	Valid
2.	Soal 1 Poin 2	0,671	0,1146	Valid
3.	Poin 3	0,586	0,1146	Valid
4.	Poin 1	0,743	0,1146	Valid
5.	Soal 2 Poin 2	0,845	0,1146	Valid
6.	Poin 3	0,808	0,1146	Valid

Berdasarkan pada tabel 3 di atas bahwasanya semua soal dinyatakan dinyatakan valid. Hal tersebut dihasilkan dari hasil korelasi antara jawaban siswa dengan setiap item pertanyaan pada asesmen setelah diberi perlakuan yakni berupa Media Pembelajaran Digital (Video Animasi). Sehingga, diperoleh hasil yang signifikan pada setiap item, yaitu R hitung > R tabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Terhadap Soal *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.453	6

Berdasarkan pada tabel 4 di atas bahwasanya semua soal dinyatakan reliabel atau data yang di distribusikan secara berulang kali konsisten. Hal tersebut dihasilkan dari jawaban siswa dengan setiap item pertanyaan pada asesmen sebelum diberi perlakuan yakni berupa . Sehingga, diperoleh hasil yang signifikan pada setiap item, yaitu R hitung $(0,453) > 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Terhadap Soal *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.777	6

Berdasarkan pada tabel 5 di atas bahwasanya semua soal dinyatakan reliabel atau data yang di distribusikan secara berulang kali konsisten. Hal tersebut dihasilkan dari hasil korelasi antara jawaban siswa dengan setiap item pertanyaan pada asesmen setelah diberi perlakuan yakni berupa Media Pembelajaran Digital (Video Animasi). Sehingga, diperoleh hasil yang signifikan pada setiap item, yaitu R hitung $(0,777) > 0,05$.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.182	17	.138	.932	17	.232
Posttest	.131	17	.200*	.909	17	.095

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada 6 tabel uji normalitas dengan menggunakan SPSS 26.0 dapat disimpulkan, bahwa pertanyaan yang terdapat pada asesmen terdistribusi dengan normal. Hal tersebut dapat terjadi, karena nilai sig pada kolom *Shapiro-Wilk* (karena sampel < 30) sebesar $0,232 > 0,05$ untuk hasil *pretest*. Sedangkan, untuk hasil *posttest*, nilai sig pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar $0,095 > 0,05$.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Coefficients ^a			T	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	21.859	13.651		1.601	.130
PRE	.788	.287	.578	2.741	.015

a. Dependent Variable: POST

Berdasarkan pada tabel 7 tabel uji regresi linear sederhana yang dilakukan, diperoleh nilai sig sebesar $0,015 \leq 0,05$. Dari sini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 8. Hasil Uji R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.578a	.334	.289	22.02122

a. Predictors: (Constant), PRE

Berdasarkan pada tabel 8 tabel uji regresi linear sederhana yang dilakukan, diperoleh nilai R_{square} sebesar 0,334. Sehingga, disimpulkan bahwa besaran pengaruh yakni 0,334. Nilai epsilon yang mewakili unsur-unsur lain yang tidak termasuk dalam penelitian dapat diperoleh dari hasil uji R_{square} . Nilainya adalah 0,666. Selain itu, uji hipotesis merupakan analisis data yang diperlukan untuk penelitian ini. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji parsial (uji-t) secara parametrik.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean			Std. Deviation		95% Confidence Interval of The Difference	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df Sig. (2-tailed)
Pair	Pretest -	-16.35294	22.43864	5.44217	-27.80983	-4.81606	-3.005	16 .008
	1 Posttest							

Hasil dari uji yang dilakukan, kemudian dibandingkan antara nilai signifikan yang dihasilkan dengan nilai alpha yakni 0,05. Apabila $p\text{-value} < \text{level of significant}$ (0,05), maka hipotesis nol (H_0) diterima, yang menunjukkan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 9 uji hipotesis, diperoleh taraf signifikansi $0,008 < 0,05$. Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran IPAS Kelas 4 di SDN Sapeken 1.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian yang sudah dipaparkan diperoleh bahwa penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dalam pembelajaran IPAS dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih tradisional. Dari hasil analisis uji t dapat diketahui bahwa nilai probabilitas (sig) = 0,008. Nilai probabilitas yang menunjukkan $0,008 < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV Di SDN Sapeken 1. Temuan ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan visual, serta mendukung pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui representasi visual yang kuat.

Hasil analisis penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dalam pembelajaran IPAS mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata tes yaitu Pos-tes rata-rata yang lebih tinggi dari pada nilai rata-rata Pre-tes, serta dari observasi yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam kelas. Hal ini sejalan dengan teori (Hardiansyah, Zainuddin, Sukitman, & Astutik, 2023) mengenai Multimedia Learning, yang menyatakan bahwa kombinasi gambar dan suara dalam media animasi dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Dalam konteks penelitian ini, video animasi tidak hanya menyediakan penjelasan visual yang memperjelas materi pelajaran, tetapi juga menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Video animasi memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual dari konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami melalui penjelasan verbal atau teks, seperti dalam pembelajaran mengenai sistem tata surya atau interaksi antara manusia dan lingkungan. Sebagai contoh, dalam topik tentang perubahan lingkungan, animasi dapat meng-

gambarkan proses perubahan iklim dengan cara yang dinamis, yang akan lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan sekadar penjelasan lisan atau bacaan dalam buku teks. Sejalan dengan teori Cognitive Load yang dikembangkan oleh (Gunderson, Park, Maloney, Beilock, & Levine, 2018), penggunaan media yang mengurangi beban kognitif siswa, seperti video animasi, dapat membantu siswa untuk fokus pada informasi utama dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Penelitian ini juga mendukung gagasan bahwa pembelajaran yang melibatkan multimedia terutama yang menggunakan elemen visual dan audio dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Astuti, 2020), yang menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia dapat membantu siswa dalam memproses informasi secara lebih efisien, mengingat otak manusia memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi secara bersamaan dalam saluran kognitif verbal dan visual. Oleh karena itu, penggunaan video animasi yang menggabungkan keduanya memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman kita mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam teori pembelajaran multimedia dan pembelajaran konstruktivistik. Teori pembelajaran multimedia, yang dikembangkan oleh (Hikmah & Damayanti, 2021), berfokus pada cara memanfaatkan dua saluran utama dalam otak manusia verbal dan visual untuk memfasilitasi pemahaman informasi. Temuan penelitian ini mendukung teori tersebut dengan menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengintegrasikan elemen visual dan verbal dalam satu unit pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan berbagai modalitas seperti gambar bergerak, suara, dan teks—dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah siswa untuk memahami informasi yang kompleks.

Selain itu, hasil penelitian ini juga mengonfirmasi konsep konstruktivisme dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya

keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Video animasi, dengan kemampuannya untuk menghadirkan materi secara interaktif dan dinamis, memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Sebagai contoh, dalam pembelajaran mengenai ekosistem, siswa dapat melihat langsung interaksi antara berbagai elemen ekosistem melalui animasi yang menggambarkan proses-proses biologis seperti fotosintesis, rantai makanan, atau siklus air. Hal ini memberi siswa kesempatan untuk memahami konsep-konsep tersebut dalam konteks yang lebih nyata dan relevan, memperkuat pembelajaran mereka melalui pengalaman langsung yang lebih mendalam.

Dari sisi praktis, temuan penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan bagi praktik pendidikan di lapangan, khususnya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Pendidik dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital, seperti video animasi, ke dalam kurikulum mereka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini memberikan alternatif bagi pendidik yang ingin mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pengajaran mata pelajaran IPAS, yang sering kali melibatkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami siswa. Dengan menggunakan video animasi, pendidik dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat menjelaskan konsep-konsep tersebut dengan cara yang lebih mudah diakses oleh siswa. Implementasi teknologi ini juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka akan lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan media yang menarik dan interaktif.

Meskipun temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS, penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan. Salah satu keterbatasan utama adalah ukuran sampel yang terbatas, yang hanya mencakup satu kelompok siswa di satu sekolah dasar. Hal ini berarti bahwa temuan yang diperoleh mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih besar atau ke konteks pendidikan yang berbeda, seperti sekolah di daerah pedesaan dengan keterbatasan sumber daya. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur hasil belajar dalam jangka pendek, sehingga belum dapat memberikan informasi tentang dampak

jangka panjang penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap pemahaman siswa. Keterbatasan lainnya adalah bahwa penelitian ini belum mempertimbangkan faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, seperti perbedaan dalam kualitas video animasi yang digunakan atau peran guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, meskipun temuan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, faktor-faktor lain yang belum diperhitungkan dalam penelitian ini mungkin mempengaruhi efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian lebih lanjut yang mencakup berbagai faktor tersebut dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai dampak penggunaan video animasi dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian masa depan. Pertama, penelitian lebih lanjut sebaiknya melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, yang mencakup siswa dari berbagai daerah dan latar belakang pendidikan. Ini akan memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi apakah hasil penelitian ini dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas dan konteks yang berbeda. Penelitian di berbagai daerah juga akan memberikan wawasan mengenai bagaimana kondisi sosial-ekonomi dan akses terhadap teknologi mempengaruhi hasil penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dalam pembelajaran. Kedua, penelitian lebih lanjut dapat mengkaji dampak jangka panjang dari penggunaan video animasi dalam pembelajaran, misalnya dengan melakukan studi longitudinal untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Selain itu, penelitian yang lebih terkontrol dengan desain eksperimen yang lebih ketat, termasuk kelompok kontrol dan variabel independen yang lebih terisolasi, akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas video animasi dalam pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk penggunaan video animasi, membawa implikasi sosial dan etis yang perlu dipertimbangkan. Dari segi sosial, penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu mengurangi kesenjangan akses

pendidikan antara sekolah yang memiliki sumber daya teknologi yang memadai dan sekolah yang tidak. Namun, di sisi lain, penggunaan teknologi juga berisiko memperlebar kesenjangan tersebut, terutama jika hanya sebagian sekolah yang dapat mengakses teknologi yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan media pembelajaran digital seperti video animasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi pendidikan dilakukan dengan cara yang merata dan inklusif, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal dalam mendapatkan manfaat dari kemajuan teknologi.

Secara etis, penggunaan Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dalam pendidikan juga harus mempertimbangkan dampaknya terhadap perkembangan sosial siswa. Sementara teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, ada juga kekhawatiran mengenai potensi kurangnya interaksi sosial antar siswa dan antara siswa dengan guru jika terlalu banyak mengandalkan teknologi. Oleh karena itu, pendidik perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menggantikan interaksi tatap muka yang sangat penting dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Penggunaan video animasi harus tetap seimbang dengan pendekatan pembelajaran yang mendukung interaksi sosial dan perkembangan emosional siswa, sehingga teknologi dapat menjadi alat yang mendukung, bukan menggantikan, pembelajaran sosial yang esensial.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti pada bab IV dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas I SDN Sapeken 1. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji-t sebesar 0,008. Adapun dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti merekomendasikan agar Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) dapat lebih diperhitungkan dalam pemilihan media pembelajaran. Hal ini, tentu saja berdasarkan pada hasil penelitian yang dihasilkan. Pesan untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan terhadap

penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

B. Saran

Sekolah dan guru disarankan lebih sering menggunakan video animasi dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman siswa. Video sebaiknya dibuat menarik dengan visual dan audio yang baik serta digunakan secara aktif, misalnya melalui diskusi atau tanya jawab. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi berkala untuk memastikan video animasi benar-benar membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, Y. P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Group Investigation Dengan Advance Organizer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 01(8), 83. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56-66.
- Gunderson, E. A., Park, D., Maloney, E. A., Beilock, S. L., & Levine, S. C. (2018). Reciprocal relations among motivational frameworks, math anxiety, and math achievement in early elementary school. *Journal of Cognition and Development*, 19(1), 21-46.
- Hardiansyah, F., Zainuddin, Z., Sukitman, T., & Astutik, C. (2023). Development Of Learning Media Smart Book To Improve Understanding Of Elementary School Students In Science Learning. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 26(1), 72-87. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2023v26n1i7>
- Hikmah, N., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring

- Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9, 2572–2581.
- Huang, X., Zhang, J., & Hudson, L. (2019). Impact of math self-efficacy, math anxiety, and growth mindset on math and science career interest for middle school students: the gender moderating effect. *European Journal of Psychology of Education*, 34, 621–640.
- Iswara, H. S., Ahmadi, F., & Da Ary, D. (2022). Numeracy literacy skills of elementary school students through ethnomathematics-based problem solving. *Interdisciplinary Social Studies*, 2(2), 1604–1616.
- Jayanti, N. D., & Purwanti, S. (2017). Kualitas Pelayanan (Reliability, Responsiveness, Assurance, Emphaty, Tangibles) Di Legend Premium Coffee Yogyakarta. *Journal of Culinary Education and Technology*, 6(1).
- Niklas, F., Cohrsen, C., & Tayler, C. (2016). Improving preschoolers' numerical abilities by enhancing the home numeracy environment. *Early Education and Development*, 27(3), 372–383.
- Sa'dijah, C., Purnomo, H., Abdullah, A. H., Permadi, H., Anwar, L., Cahyowati, E. T. D., & Sa'diyah, M. (2023). Students' numeracy skills in solving numeracy tasks: Analysis of students of junior high schools. *AIP Conference Proceedings*, 2569(1). AIP Publishing.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Wahdian, A., Kusyairi, K., & Khoiri, M. K. M. (2023). Improving Indonesian Language Learning Outcomes Through Quizizz Learning Media In Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 8-8.