

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS SISWA KELAS V

Dinda El Maskhuriyah<sup>1</sup>, Triman Juniarso<sup>2</sup>, Amelia Widya Hanindita<sup>3</sup>,  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya<sup>1</sup>,  
Surel : dindachilwa13@gmail.com

**Abstract:** *This study aims to define how animated video learning media influences the understanding of fifth grade students of SDN Sumur Welut III Surabaya about science and scientific concepts. This study uses quantitative methods such as Quasi Experimental Design. From the search results sig. (2-tailer) 0.000 less than 0.05 regarding the test results in implementing the SPSS version 25 program. As a result, H<sub>0</sub> is rejected, and H<sub>1</sub> is accepted, with it it can be concluded that the understanding of science and scientific concepts of fifth grade students of SDN Sumur Welut III Surabaya is influenced by animated video learning media.*

**Keywords:** *Concept Understanding, Animated Video Learning*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendefinisikan bagaimana media pembelajaran video animasi berpengaruh pada pemahaman siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya tentang IPA dan konsep ilmiah. Studi ini menggunakan metode kuantitatif seperti *Desain Quasi Eksperimen*. Dari hasil pencarian sig. (2-tailer) 0,000 kurang dari 0,05 mengenai hasil pengujian dalam menerapkan program SPSS versi 25. Akibatnya, H<sub>0</sub> ditolak, dan H<sub>1</sub> diterima, dengan itu dapat disimpulkan pemahaman IPA dan konsep ilmiah siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya berpengaruh oleh media pembelajaran video animasi.

**Kata Kunci:** Pemahaman Konsep, Pembelajaran Video Animasi

### PENDAHULUAN

Pendidikan ialah bagian yang begitu penting dari kehidupan manusia untuk pencapaian kemajuan bangsa ini. Pendidikan begitu penting karena pendidikan memberi manusia kemampuan untuk menentukan dan mengubah cara mereka hidup. Sumber kehidupan manusia adalah kunci pergerakan negara yang memiliki sumber kehidupan manusia yang berkualitas. Pendidikan yang bermakna adalah pendidikan yang akan siswa berpartisipasi aktif dalam belajar, menggunakan fasilitas ataupun bimbingan guru dan belajar secara aktif. Ini membantu meningkatkan kecerdasan anak secara keseluruhan, serta kecerdasan emosional dan psiko-moral, sehingga mereka siap untuk menghadapi dinamika yang berkembang di berbagai

bidang dan tantangan kehidupan. (Mustadi, 2020).

Dengan kemajuan teknologi banyak hal telah berubah dan ini telah terjadi di segala hal termasuk pendidikan. Dengan pergerakan dalam teknologi dan ilmu pengetahuan dunia pendidikan memerlukan guru yang dapat menerapkan teknologi didalam pembelajaran berlangsung (Harahap & Manurung, 2023). Dilakukannya pendidikan agar tercukupi untuk mencari kebutuhan seperti makanan, pakaian, dan tempat tinggal. Mengejar pendidikan memungkinkan orang memperoleh wawasan nilai-nilai perilaku, dan keterampilan yang dapat digunakan untuk bersaing dan mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar dan mengajar, tanpa mempelajari pun

seseorang dapat membagikan bakat dan motivasi pribadi yang sesuai dengan kemampuan siswa. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mewujudkan potensi dalam dirinya untuk berdaya saing menghadapi tantangan globalisasi dengan tetap setia pada nilai-nilai agama dan jati diri budaya bangsa Indonesia (Febriana & Koeswanti, 2024).

Pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep IPAS merupakan tonggak sejarah pemahaman siswa terhadap ilmu pengetahuan dan konsep ilmu pengetahuan lainnya pada jenjang pendidikan berikutnya. Untuk itu siswa sekolah dasar harus mempunyai pemahaman sains dan konsep ilmiah yang tinggi. Tidak banyak teknologi yang digunakan dalam pembelajaran IPAS. Teknologi ini dapat membantu guru dalam memecahkan masalah, membuat keputusan, mengajukan pertanyaan, dan merangkum materi. Proses partisipasi siswa dalam pembelajaran berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan peningkatan pemahaman materi. Penggunaan prinsip-prinsip ilmiah dalam berlangsungnya pembelajaran membuat siswa lebih aktif terlibat dalam konsepnya. (Panggabean et al., 2021).

Pada ada saat proses pembelajaran, siswa mungkin merasa bosan karena hanya menggunakan buku dan papan untuk belajar. Akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan sulit dipahami siswa. Oleh karena itu diperlukan motivasi dari beberapa komponen yang penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwasannya penggunaan media yang memproses pembelajaran akan meningkatkan pemahaman dalam berpikir siswa.

Dengan memahami keterampilan digital video animasi, siswa tidak hanya

dapat memanfaatkan peluang yang diberikan teknologi, tetapi juga menggunakan teknologi ini untuk mengatasi tantangan dan meminimalkan dampak negatif dari. Keterampilan digital video animasi yang baik memungkinkan siswa menjadi lebih cerdas dan efektif dalam memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pribadi, pendidikan, dan profesional (Pradana et al., 2024).

Media video animasi biasanya digunakan untuk salah satu cara menyampaikan pembelajaran tentang materi makanan dan dimakan. Media video animasi ini biasanya juga mampu menyingkat waktu pembelajaran dan menghemat tenaga pada saat menyampaikan materi makanan dan dimakan ini. Guru menunjukkan materi kongkrit seperti halnya materi rantai makanan yang jika menggunakan media kongkrit memerlukan waktu yang lama untuk diperlihatkan kepada siswa. Untuk mengatasi kondisi ini dibutuhkannya media pembelajaran lebih menarik dan dapat membuat siswa memahami materi dan memberikan dorongan belajar siswa. Video animasi digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang sulit dilihat secara langsung. (Rohmah et al., 2023).

Video animasi adalah gerakan suatu objek dan gambaran sehingga bisa berubah posisi. Media ini akan menyenangkan dan siap untuk dipeluk khalayak, terutama anak-anak. Untuk membuat materi dalam bentuk animasi, guru bisa memproduksinya dengan menggunakan aplikasi canva. Menurut Junaedi (dalam Sari & Yatri, 2023) mengatakan bahwa aplikasi canva adalah program yang menggabungkan banyak jenis multimedia seperti, Poster, infografis, presentasi, spanduk, brosur,

resume, buklet, buletin, penanda, grafik, dan lain-lain. Canva memungkinkan dapat menampilkan gambar dalam video yang mewakili kehidupan setiap harinya berbentuk animasi video.

Menurut Triningsih (dalam Wulandari & Mudinillah, 2022) Canva memudahkan guru untuk melangsungkan media pembelajaran video animasi yang memungkinkan guru dan siswa menggunakannya dalam melakukan pembelajaran yang meliputi teknologi, keterampilan, kreativitas, manfaat dan lain sebagainya. Dengan menggunakan canva desainer seseorang bisa menjadikan peningkatan dalam pemahaman siswa dan menjadikan minat siswa didalam kegiatan pembelajaran. Fakta ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media dapat meningkatkan kemauan untuk belajar siswa agar lebih bersemangat. Media juga bisa meningkatkan daya ingat siswa dan merangsang minat dan perhatian. Media sangat penting untuk keberhasilan akademik dan pembelajaran seumur hidup. Media berfungsi sebagai perantara yang memungkinkan transmisi data antara sumber dan penerima. (Setyani et al., 2024).

Keistimewaan dari penelitian ini adalah media pembelajaran ini sangat cocok untuk pelajaran IPAS terutama materi Memakan dan Dimakan karena dengan itu siswa bisa langsung menyaksikan bagaimana rantai makanan itu bisa terjadi. Dengan media pembelajaran video animasi ini siswa dengan mudah memahami konsep IPAS sesuai yang telah diharapkan. Pembuatan video animasi ini juga memanfaatkan aplikasi canva. Dengan memanfaatkan aplikasi canva guru bisa menjelaskan materi pembelajaran dengan memasukkan suara guru atau suara

hewan tersebut pada video pembelajaran yang akan dibuat. Diharapkan dengan menggunakan suara guru atau hewan tersebut di dalam video siswa akan merasa tertarik dan akan mengikuti pembelajaran dengan fokus.

Alasan dipilihnya media pembelajaran video animasi pada penelitian eksperimen ini untuk membantu pemahaman materi. Pada saat pembelajaran berlangsung dibutuhkan penggambaran dan visualisasi audia yang jelas agar lebih dipahami oleh siswa. Siswa akan kesulitan menerima materi apabila pemberian materi ditampilkan dengan menerapkan metode ceramah yang berasal dari power point dan tampilannya kurang menarik.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini “Adakah pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya”?.

## METODE

SDN Sumur Welut III Surabaya adalah lokasi penelitian ini. Dalam penelitian ini dilakukan melalui metode eksperimen. *Quasi eksperimen* menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen akan tetapi tidak bisa mengendalikan seluruhnya variabel luar yang mempengaruhi kinerja eksperimen. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ini adalah jenis desain penelitian yang tidak memilih kelompok eksperimen secara acak. (Sugiyono, 2019). Pola *Quasi Eksperimen Pretest-Posttest Disegn* sebagai berikut:

### Gambar. Pola *Quasi Eksperimen Pretest-Posttest Design*

|                               |
|-------------------------------|
| $O_{A1} \quad X \quad O_{A2}$ |
| $O_{B1} \quad X \quad O_{B2}$ |

Keterangan :

- $O_{A1}$  = *Pretest* kelompok eksperimen  
 $O_{B1}$  = *Posttest* kelompok kontrol  
 $X$  = Perlakuan kelas eksperimen  
(pembelajaran melalui media video animasi)  
 $O_{A2}$  = Perlakuan kelas kontrol  
(pembelajaran konvensional)  
 $O_{B2}$  = *posttest* kelas kontrol

Dalam pembahasan ini melibatkan siswa kelas V di SDN Sumur Welut III Surabaya, yang terdiri dari 25 siswa VB (kelas eksperimen) dan 25 siswa VA (kelas kontrol). Untuk tujuan penelitian akan menerapkan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yang dilakukan untuk pertimbangan tertentu sesuai dengan penelitian ini. Dalam penelitian ini, variabel terikat pemahaman konsep IPAS dan variabel bebas media pembelajaran video animasi.

Teknik pengumpulan data adalah tes. Tes yang akan dibagikan kepada siswa berupa uraian dan tes diberikan sebanyak dua kali yaitu pada *pretest* pada kelas VB atau sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* VA atau setelah diberikan perlakuan. Uji instrumen yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji T.

Identifikasi instrumen mengikuti langkah sebagai berikut: (1) Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan *pretest* dan *posttest* berupa tes deskriptif dengan jumlah pertanyaan sebanyak 15 soal. (2) Sebelum implementasi perlu dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas instrumen yang akan diterapkan. (3) Tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*, soal-soal *pretest* diajukan sebelum pembelajaran, soal-soal *posttest* ditanyakan setelah pembelajaran di kelas VA dan VB, total ada 15 soal dengan soal yang sama. (4) pengelolaan data hasil proses

pembelajaran menggunakan materi video pembelajaran. (5) Pada kelas kontrol pembelajaran hanya menggunakan bahan pembelajaran berupa buku siswa, pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan bahan pembelajaran video animasi. (6) seluruh hasil tes yang dikumpulkan dari setiap siswa, dikumpulkan dan dianalisis sebagai bagian dari proses penelitian. (7) hasil penelitian akan menghasilkan kesimpulan yang mendeskripsikan pada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap konsep pemahaman siswa. Hipotesis yang akan diuji:

$H_0$  : Ada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman konsep IPAS.

$H_1$  : Tidak ada pengaruh pada media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman konsep IPAS.

Adapun hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman konsep IPAS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* yang mencakup data kuantitatif. Pada desain ini dilakukan *pretest* sebelum melakukan eksperimen untuk melihat awal kondisi dan *posttest* untuk melihat hasil belajar setelah eksperimen. Dalam eksperimen ini menggunakan instrumen soal pada *pretest-posttest* terdapat 15 pertanyaan dengan bentuk deskriptif.

**tabel *pretest* kelas eksperimen dan kontrol**

| Keterangan   | Kelas Eksperimen | Kelas kontrol |
|--------------|------------------|---------------|
| Nilai rendah | 70               | 60            |
| Nilai tinggi | 87               | 80            |
| Sempel       | 31               | 31            |
| Jumlah       | 2309             | 2202          |
| Rata-rata    | 74               | 71            |

Melalui tabel tersebut diperoleh nilai *pretest* tertinggi kelas eksperimen sebesar 87, pada kelas kontrol 80 dengan nilai terkecil kelas eksperimen sebesar 71, kelas kontrol 60. Rata-rata hasil akhir yang dicapai *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 74 dan kelas kontrol adalah 71.

**Tabel *posttest* kelas eksperimen dan kontrol**

| Keterangan   | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|--------------|------------------|---------------|
| Nilai Rendah | 81               | 74            |
| Nilai tinggi | 100              | 100           |
| Sampel       | 31               | 31            |
| Jumlah       | 2882             | 2752          |
| Rata-rata    | 92               | 88            |

Sedangkan nilai *posttest* tertinggi untuk kelas eksperimen yaitu 100, kelas kontrol 100 dan nilai terkecil kelas eksperimen adalah 81, kelas kontrol 74. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 92. Dalam penilaian akhir kelas eksperimen lebih terlihat baik dari kelas kontrol. Lalu setelah memperoleh jumlah nilai tes dalam pemahaman konsep siswa, selanjutnya untuk melihat apakah kelas tersebut dapat disajikan sebagai sampel penelitian atau belum bisa digunakan maka diujikan lagi menggunakan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu dengan SPSS 25.

Penyajian data yang sebanding dengan penelitian ini diuraikan dalam analisis prasyarat yang menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T, khusus pembahasannya meliputi

kegiatan dalam kelas menggunakan media pembelajaran video animasi dengan materi rantai makanan. Berikut ini diuraikan hasil pemahaman konsep siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya.

**a. Uji Normalitas Data**

| Tests of Normality |                  |                                 |    |      |
|--------------------|------------------|---------------------------------|----|------|
|                    | Kelas            | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      |
|                    |                  | Statis                          | df | Sig. |
| pretest            | kelas eksperimen | .151                            | 31 | .068 |
|                    | kelas kontrol    | .144                            | 31 | .101 |
| posttest           | kelas eksperimen | .140                            | 31 | .127 |
|                    | kelas kontrol    | .150                            | 31 | .075 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Tabel Hasil Uji Normalitas**

Pernyataan diatas menunjukkan nilai sig tiap kelas berdasarkan uji *Kolmogorov-Smimov* dengan sig 0,068 > 0,05 yang dapat diartikan data diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kelas tes dan kontrol dinyatakan normal. kemudian melakukan uji normalitas, dengan melakukan uji homogenitas sehingga dapat mengetahui apakah sampel mempunyai kapasitas yang sama (homogen).

### b. Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance |                 |                  |     |     |      |
|---------------------------------|-----------------|------------------|-----|-----|------|
|                                 |                 | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Pretest                         | Based on Mean   | .524             | 1   | 60  | .472 |
|                                 | Based on Median | .415             | 1   | 60  | .522 |
| posttest                        | Based on Mean   | 1.395            | 1   | 60  | .242 |
|                                 | Based on Median | 1.054            | 1   | 60  | .309 |

**Tabel Hasil Uji Homogenitas**

Berdasarkan uji homogenitas diperoleh nilai sig sebesar 0,242 yang dapat diartikan nilai ini lebih besar dari 0,05 dapat dikatakan data homogen. Setelah data homogen atau normal dan konsisten maka akan memproses pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS 25. Pemrosesan ini memerlukan uji T pada software SPSS 25.

### c. Uji T

**Tabel Hasil Uji T**

| Independent Samples Test |       |       |       |    |                 |
|--------------------------|-------|-------|-------|----|-----------------|
|                          | F     | Sig . | T     | df | Sig. (2-tailed) |
| Pretest                  | .524  | .472  | 2.925 | 60 | .005            |
| Posttest                 | 1.395 | .242  | 2.720 | 60 | .009            |

Hasil pada tabel di atas memungkinkan kita untuk menyimpulkan sebagai berikut.

- a. Nilai sig *two tailed* sebesar 0,005 < 0,05 menunjukkan hasil uji-T posttest. Disimpulkan HO ditolak dan Ha diterima. Dengan ini media pembelajaran video animasi terdapat pengaruh

berbeda terhadap pemahaman konsep siswa tentang pelajaran IPA.

- b. Nilai sig *two tailed* dengan nilai 0,009 > 0,05 menunjukkan hasil uji-T pretest. Oleh karena itu, HO diterima dan Ha ditolak. Disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tidak mempengaruhi pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA.

### PEMBAHASAN

penggunaan pembelajaran dengan video animasi dalam topik rantai makanan secara positif memengaruhi pemahaman konsep siswa kelas V di SDN Sumur Welut III Surabaya. Dampak tersebut dapat dijelaskan dengan hasil yang diperoleh pada tes pemahaman konsep siswa pada materi rantai makanan diukur menggunakan tes *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan tes *posttest* diberikan sesudah melakukan perlakuan. Lalu dari data yang sudah dilakukan oleh peneliti melalui Uji hipotesis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji T bahwa media video animasi berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPAS siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya. Pembelajaran melalui penggunaan media edukasi dalam video animasi memperlancar guru pada saat mengutarakan informasi secara dinamis, menjadikan siswa mudah dalam mempelajari materi yang disampaikan, dan memungkinkan terciptanya gaya kelas yang baik. Penggunaan materi edukasi untuk gerakan akan menambah pengetahuan konsep siswa. Membangun imajinasi anak dan dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan respons positif yang ditunjukkan pada saat

pembelajaran berlangsung. Pada hasil Uji Normalitas data menunjukkan nilai sig pada kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan uji *Shapiro – wilk*  $> 0,05$  yang menunjukkan data yang diperoleh baik *pretest* ataupun *posstest* kelas eksperimen ataupun kontrol terdistribusi normal. Begitu juga dengan pendapat (Murdaningrum et al., 2023) dengan dilakukan analisis berbasis bantuan N-gain memperoleh hasil sebesar 0,37. Oleh karena itu, pemahaman konsep siswa meningkat dengan bantuan video animasi pada dua pembelajaran setiap pembelajarannya. Uji homogenitas dilakukan sehingga mendapatkan hasil yang signifikan sebesar 0,242 yang dapat diartikan jika hasil ini lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Proses pembelajaran dengan menggunakan film animasi efektif membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih nyata dan mengurangi terjadinya kesalahpahaman dalam memahami konsep-konsep (Majora & Rahmadani, 2022).

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui jumlah siswa yang menjadi responden dalam penelitian adalah 50 anak, kelas eksperimen 25 siswa dan kelas kontrol 25 siswa. Dengan hasil uji T diketahui sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Dengan itu  $H_0$  ditolak dapat diartikan terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman IPA dan konsep ilmiah siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya. Pengaruh media pembelajaran video edukasi bergerak terhadap pemahaman konsep ilmiah terlihat dari hasil tes siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor yang diketahui pada kelas eksperimen yang menggunakan alat bantu video animasi lebih unggul dengan skor kelas kontrol, tidak hanya itu hasil belajarnya lebih

tinggi, siswa lebih aktif ketika belajar dan video animasi menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran yang dilakukan pada penelitian yaitu berbasis pembelajaran video animasi berisi gambar bergerak serta menjelaskan tentang rantai makanan. Pembelajaran kelas kontrol peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, tetapi kebanyakan siswa kurang memperhatikan dan banyak yang belum memahami pada saat peneliti menjelaskan mengenai materi rantai makanan. Saat melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen peneliti menjelaskan dengan media pembelajaran video animasi yang berisi gambar lucu bergerak dengan menarik serta penjelasan tentang materi, siswa sangat antusias menonton media bersama dan mendiskusikan topik. Di akhir animasi terdapat bagian yang memuat latihan agar siswa mengingat apa yang telah dipelajari di akhir. Pelatihannya adalah kuis bergambar rantai makanan. Siswa maju untuk menjawab satu persatu kuis bergambar yang ada di depan kelas. Setelah semua siswa mencoba mengerjakan kuis tersebut, terlihat banyak siswa yang bersemangat untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini sesuai dengan (Deria & Wardani, 2022) mengatakan dengan memanfaatkan media video animasi akan menjadikan pembelajaran bertambah keefisienan dan profesional, dan menggunakan media video animasi, siswa bisa memutuskan dan mengelola program pengajaran sesuai dengan kebutuhannya. Jika terdapat kombinasi unsur-unsur seperti teks, audio, gambar, video dan animasi, media video animasi dapat menciptakan pembelajaran yang efektif.

Dalam penelitian ini memberikan ulasan bahwa media pembelajaran video animasi akan berdampak kepada ilmu

pengetahuan dan teknologi. Strategi yang dilakukan efektif bermanfaat untuk mengunggulkan hasil akhir belajar dan pemahaman siswa terhadap pemahaman konsep IPAS. Hal ini dikarenakan perilaku kelas eksperimen berbeda ketika proses belajar berlangsung dengan memanfaatkan media video animasi, sementara itu kelas kontrol pada pembelajaran tanpa memanfaatkan media tersebut. atau dengan kata lain menggunakan konvensional berupa buku guru dan buku siswa. Melalui media pembelajaran video animasi siswa melakukan kegiatan mengamati secara langsung bagaimana proses rantai makanan pada hewan. Proses pembelajaran IPAS dikatakan efektif, karena penjelasan materi dibantu dengan media pembelajaran video animasi yang dapat mengetahui bagaimana siswa menanggapi pelajaran yang telah dipelajari. Hal ini sependapat dengan (Nilasari, 2023) Video animasi memudahkan siswa dalam proses belajar dikelas. Video animasi juga mampu memikat perhatian dan minat siswa yang terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran dan kesediaan mereka untuk mencobanya. Selain itu, video animasi ini membantu siswa mengingat materi pembelajaran dengan materi yang disampaikan.

mengaplikasikan media belajar berbasis video animasi pada saat berlangsungnya pembelajaran dan pelajaran membuat siswa lebih semangat mempelajari materi karena menarik perhatian siswa dan membantu untuk lebih memahami isi materi rantai makanan pada hewan. Menurut Alifa et al., (2021) penggunaan video animasi dalam pembelajaran menjadi nilai tambahan karena mampu menuangkan konsep yang sesuai menggunakan bentuk dengan lebih jelas dan gampang

dimengerti dibandingkan dengan media lain. Dengan video animasi, peristiwa atau ide yang membutuhkan informasi detail dapat tersampaikan dengan baik. Video animasi juga mempunyai daya tarik visual yang memudahkan siswa untuk lebih bergerak dalam sistem belajar didalam kelas.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi membantu siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya memahami konsep ilmiah dengan baik. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memudahkan siswa dalam mempelajari konsep IPA dengan aktif. berpengaruh pada cara siswa memahami konsep sains dalam kelas eksperimen. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji T di mana sig. (2-tailed) 0,000 sama dengan 0,05.  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima. Ini karena menggunakan video berbasis animasi pada saat pembelajaran dapat menumbuhkan pemahaman siswa tentang konsep juga memberikan feedback positif selama proses pembelajaran.

### **Saran**

Media pembelajaran animasi menunjukkan adanya tarikan positif terhadap siswa, maka guru bisa menggunakannya untuk alat yang dapat memudahkan dalam proses model pembelajaran sebagaimana menjadikan siswa begitu mudah memahami IPA dan konsep ilmiah. Media animasi juga dapat digunakan untuk membantu siswa memahami proses belajar dalam kelas dan menumbuhkan keterampilan belajarnya.

Guru sebaiknya memanfaatkan bahan pelajaran dikelas menggunakan video animasi berdasarkan pelajaran

yang dirasa membosankan oleh siswa dan menggantinya dengan bahan pembelajaran video animasi dengan mempertimbangkan beberapa aspek persiapan, pengolahan dan setelah penggunaan materi untuk dapat memberikan dukungan yang diperlukan untuk digunakan dengan baik.

Siswa dapat mempelajari lagi pembelajaran media video animasi agar dapat lebih paham dan fokus pada saat pembelajaran atau di luar pembelajaran yang akan memanfaatkan media pembelajaran video animasi tersebut.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan banyak terima kasih kepada dosen yang menjadi pembimbing saya, Dr. Triman Juniarmo, M.Pd., dan Ibu Amelia Widya Hanindita, S.Pd., M.Pd., yang menyampaikan banyak nasehat, pengalaman, pengetahuan dan motivasi dalam melakukan penelitian ini. Saya banyak-banyak berterima kasih juga kepada semua dosen mata kuliah dari semester pertama hingga semester kedelapan, yang belum dapat saya tuturkan satu persatu. Ucapan terima kasih tak lupa kepada teman terdekat saya dan keluarga saya yang bersedia membantu dan mendukung saya selama penelitian dilakukan.

#### DAFTAR RUJUKAN

Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8395>

Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 148–156. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>

Febriana, A. V., & Koeswanti, H. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Diskripsi Peserta Didik Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 8(3). doi: <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58672>

Harahap, S. F., & Manurung, I. F. U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Core Berbantuan Media Phet untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv. *Jurnal Sekolah2*, 7(4), 566–573. doi: <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58193>

Majora, C., & Rahmadani, R. (2022). Video Pembelajaran Animasi Pada Materi Laju Reaksi Kelas XI Di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia 2022*, 216–222. <https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/2293>

Murdaningrum, R., Purwati, S., & Safitri, E. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik di Kelas Vii B Smp Negeri 10 Semarang. *Seminar Nasional IPA*

- XIII, 94–102.  
<https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/2293>
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta.  
[https://staffnew.uny.ac.id/upload/132326888/penelitian/BukuLandasan Pendidikan Sekolah Dasar\\_UNY Press.pdf](https://staffnew.uny.ac.id/upload/132326888/penelitian/BukuLandasanPendidikanSekolahDasar_UNYPress.pdf)
- Nilasari, D. (2023). *Perdapa sebagai Multimedia Interaktif pada Tema Peredaran Darahku Sehat Pembelajaran I Kelas V*. 7(2), 221–232. doi:  
<https://doi.org/10.24114/js.v7i2.43494>
- Panggabean, F., Simanjuntak, M. P., Florenza, M., Sinaga, L., & Rahmadani, S. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (Jppipai)*, 2(1), 7–12.  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/JPPIPAI>
- Pradana, D. W., Ofianto, & Mulyani, F. (2024). *Korelasi Penggunaan Website dalam Pembelajaran Ppkn dengan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik*. 8(0), 1–23. doi:  
<https://doi.org/10.24114/js.v8i3.59495>
- Rohmah, D. A., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas v sdn tanjung bumi 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6547–6559.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8977>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). *Video animasi melalui aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa sekolah dasar*. 2(3), 159–166.  
<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Setyani, E. T., Wijayanti, A., & Pariyati. (2024). *Keefektifan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sd*. 8(3), 403–412. doi:  
<https://doi.org/10.24114/js.v8i3.58193>
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.  
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1543971>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.  
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>