DIMENSI, Volume 15 Nomor 3 : 862-871
NOVEMBER 2026
ISSN: 2085-9996
https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms

Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Ekosistem Siswa Kelas III SDN Telang 2

The Influence of Animated Video Learning Media on the Learning Outcomes of Science in Ecosystem Material for Grade III Students of SDN Telang 2

Isham Husain[1], Lathifatuz Zakiyah[2], Ika Dian Rahmawati[3], Maulina Wardhani[4]
[1-3]*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura*
[4]*UPTD SDN Telang 2, Jl. Telang Indah Barat, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia*
e-mail [1]ishamhusain5@gmail.com, [2]lathifatuzzakiyah2005@gmail.com, [3]ika.rahmawati@trunoyo.ac.id, [4]Maulinawardani92@gmail.com

Abstrak

Materi ekosistem sulit dipahami siswa kelas III karena prosesnya, seperti rantai makanan dan dampak gangguan lingkungan, sulit dilihat langsung, sedangkan penjelasan guru saja membuat siswa kurang fokus. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem pada siswa kelas III SDN Telang 2. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 19 siswa yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Instrumen diuji coba terlebih dahulu, dan 18 dari 20 soal dinyatakan valid dengan reliabilitas KR-20 sebesar 0,858. Data dikumpulkan dengan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal sebelum dan sesudah pembelajaran, lalu dianalisis dengan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji-t berpasangan, N-Gain, dan ukuran efek (*Cohen's d*). Rata-rata nilai siswa naik dari 51,58 pada pretest menjadi 88,95 pada posttest, dan seluruh siswa mengalami kenaikan nilai, dengan kenaikan terkecil 10 poin dan terbesar 70 poin. Hasil uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t(18) = 11{,}57$; $p < 0{,}001$) dengan ukuran efek sangat besar (*Cohen's d* = 2,65). Rata-rata N-Gain sebesar 0,78 termasuk kategori tinggi, dengan 13 siswa pada kategori tinggi dan 6 siswa pada kategori sedang. Selama video diputar, siswa juga tampak lebih fokus dan tenang menurut catatan peneliti. Karena penelitian tidak memakai kelompok kontrol dan hanya melibatkan satu sekolah, hasilnya belum dapat digeneralisasi. Dengan demikian, video animasi dapat menjadi pilihan media yang membantu siswa kelas III memahami materi ekosistem.

Kata Kunci*:* Video Animasi; Hasil Belajar; IPAS; Ekosistem; Sekolah Dasar

Abstract

Ecosystem material is difficult for third-grade students to grasp because its processes, such as food chains and the effects of environmental disturbance, are hard to observe directly, while explanations from the teacher alone leave students less focused. This study aimed to determine the effect of animated video learning media on the learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) on ecosystem material among third-grade students at SDN Telang 2. The study used a quantitative method with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The subjects were

DIMENSI, Volume 15 Nomor 3 : 862-871
NOVEMBER 2026
ISSN: 2085-9996
https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms

19 students selected through saturated sampling. Data were collected using a 20-item multiple-choice test before and after the lesson and analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, a paired t-test, N-Gain, and effect size (Cohen's d). The students' mean score rose from 51.58 on the pretest to 88.95 on the posttest, and every student's score increased. The paired t-test showed a significant difference ($t(18) = 11.57$; $p < 0.001$) with a very large effect size (Cohen's $d = 2.65$). The mean N-Gain of 0.78 fell into the high category, with 13 students in the high category and 6 in the medium category. According to the researchers' notes, students also appeared more focused and calm while the video was playing. Because the study had no control group and involved only one school, the results cannot yet be generalized. Therefore, animated video can be a useful medium that helps third-grade students understand ecosystem material.

Keywords: *Animated Video; Learning Outcomes; IPAS; Ecosystem; Elementary School*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengajak siswa sekolah dasar memahami hubungan antara alam dan kehidupan manusia di sekitar mereka. Salah satu materinya adalah ekosistem, yaitu hubungan antara makhluk hidup (biotik) dan benda tak hidup (abiotik) di suatu tempat, misalnya kebun dan kolam. Di dalamnya ada rantai makanan, yaitu perpindahan makanan dan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lain, serta dampak yang muncul ketika keseimbangan itu terganggu.

Materi ini tidak mudah bagi siswa kelas III. Rantai makanan dan akibat dari rusaknya lingkungan adalah proses yang sulit dilihat langsung. Jumrianah *et al*. (2024) menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar masih berpikir secara sederhana dan konkret. Halizah *et al*. (2025) mengaitkannya dengan teori Piaget: anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami sesuatu jika bisa melihat contoh nyata atau gambaran yang jelas. Karena itu, materi yang hanya dijelaskan dengan kata-kata sering sulit ditangkap.

Masalah ini juga ditemukan di banyak kelas. Mappalolang *et al*. (2026) menemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas III masih di bawah batas ketuntasan, dengan guru yang banyak memakai ceramah dan siswa yang ribut serta bermain saat belajar. Amelia *et al*. (2025) melaporkan hal serupa pada siswa kelas V: guru berpegang pada buku dan ceramah sehingga pembelajaran terasa monoton. Junigatzu *et al*. (2026) dan Sunari *et al*. (2025) mencatat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih suka mengobrol dengan teman. Keadaan yang mirip ditemukan di SDN Telang 2. Ketika guru hanya menjelaskan, walaupun sudah dibantu gambar, siswa kelas III masih sulit fokus dan mendengarkan, sehingga hasil belajar mereka belum maksimal.

Gambar yang diam ternyata belum cukup. Lutfiah *et al*. (2024) menyebutkan bahwa konsep yang sulit dipahami lewat teks atau gambar tidak bergerak dapat disampaikan lebih jelas lewat animasi. Hali *et al*. (2024), dengan mengacu pada kerucut pengalaman Edgar Dale, menguraikan bahwa pengetahuan terasa lebih abstrak jika materi hanya disampaikan dengan kata-kata. Mereka juga menyebut bahwa media yang bisa dilihat sekaligus didengar membantu pemahaman lebih baik daripada media yang hanya bisa dilihat atau hanya bisa didengar.

Video animasi memadukan gambar bergerak, suara, dan narasi. Halizah *et al*. (2025) menjelaskan bahwa perpaduan ini sesuai dengan teori *dual coding* dari Paivio dan teori belajar multimedia dari Mayer, yang menyatakan bahwa informasi yang diterima lewat gambar dan suara sekaligus lebih mudah diingat. Mappalolang *et al*. (2026) menambahkan bahwa animasi dapat mengurangi beban berpikir siswa, karena mereka tidak perlu membayangkan sendiri konsep yang rumit.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang searah. Untuk hasil belajar, Halizah *et al*. (2025) meneliti siswa kelas IV dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas yang belajar dengan video animasi naik dari 40,54 menjadi 81,99, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 41,12 menjadi 60,54. Mappalolang *et al*. (2026) meneliti 18 siswa kelas III pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Rata-rata nilai mereka naik dari 52,61 menjadi 78,56, dan uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hali *et al*. (2024) meneliti 11 siswa kelas V pada materi siklus air. Jumlah siswa yang tuntas naik dari 2 orang pada pretest menjadi 11 orang pada posttest. Amelia *et al*. (2025) membandingkan dua kelas V, dan kelas yang memakai video animasi memiliki lebih banyak siswa yang melampaui KKM, yaitu 18 siswa dibanding 10 siswa di kelas kontrol.

Penelitian lain melihat perhatian, minat, dan keaktifan siswa. Sunari *et al*. (2025) melaporkan N-Gain minat belajar IPAS siswa kelas IV sebesar 0,73 (kategori tinggi), dan siswa terlihat fokus serta tidak mengobrol saat belajar dengan video animasi. Junigatzu *et al*. (2026) menemukan minat belajar siswa kelas V naik dari 56,15% menjadi 83,84%, disertai peningkatan antusiasme, perhatian, dan keaktifan. Lutfiah *et al*. (2024) melaporkan bahwa minat belajar kelas yang memakai video animasi lebih tinggi daripada kelas kontrol. Novitasari *et al*. (2025) menemukan bahwa siswa kelas IV lebih fokus saat video diputar dan lebih aktif bertanya saat diskusi, sedangkan Jumrianah *et al*. (2024) mencatat bahwa siswa kelas V lebih fokus memperhatikan materi yang dikemas dalam video. Pada kelas III, Widiantari *et al* (2026) melaporkan meningkatnya perhatian, antusiasme, dan keberanian siswa bertanya. Mereka juga mencatat bahwa guru memilih video yang tidak terlalu panjang dan menyambungnya dengan tanya jawab, karena sebagian siswa lebih tertarik pada gambar atau tokoh animasi daripada isi materi.

Penelitian-penelitian tersebut membahas materi lain, seperti ciri-ciri makhluk hidup, siklus air, dan organ pencernaan, atau lebih banyak mengukur minat dan keaktifan siswa. Karena itu, bukti untuk materi ekosistem kebun dan kolam pada siswa kelas III masih perlu ditambah. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem siswa kelas III SDN Telang 2 dengan pendekatan kuantitatif dan desain pra-eksperimen *one group pretest-posttest*, seperti yang digunakan Mappalolang *et al*. (2026) dan Hali *et al*. (2024). Hasilnya diharapkan membantu guru memilih media yang membuat siswa lebih fokus dan lebih mudah memahami materi yang sulit dilihat langsung.

METODOLOGI

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis pra-eksperimen dan desain *one group pretest-posttest*, yaitu satu kelompok yang dites sebelum perlakuan (pretest), diberi pembelajaran dengan video animasi, lalu dites lagi setelahnya (posttest), dengan selisih kedua nilai dipakai untuk melihat pengaruh perlakuan. Penelitian dilakukan di SDN Telang 2 pada Oktober 2026. Sumber data adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 19 orang, dan semua anggota

DIMENSI, Volume 15 Nomor 3 : 862-871
NOVEMBER 2026
ISSN: 2085-9996
https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms

populasi dijadikan sampel (sampling jenuh) karena jumlahnya kecil. Materi yang diajarkan adalah ekosistem kebun dan kolam, mencakup komponen biotik dan abiotik, rantai makanan, serta dampak gangguan lingkungan terhadap makhluk hidup. Pembelajaran dilakukan dalam 2 pertemuan dengan media video animasi dari TikTok berdurasi 2 menit 29 detik, dan setelah video selesai diputar siswa diberi pertanyaan untuk mengulas kembali apa yang telah mereka lihat dan dengar. Selama pembelajaran, peneliti mencatat perilaku siswa, terutama tingkat fokus dan ketenangan mereka saat video diputar. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar pilihan ganda sebanyak 20 butir soal tentang ekosistem kebun dan kolam, yang diberikan sebagai pretest dan posttest sebagai teknik pengumpulan data. Sebelum dipakai, soal diuji coba pada 27 siswa kelas IV SDN Telang 2 dan dianalisis melalui tiga cara: validitas butir soal dengan korelasi *product moment* antara skor tiap soal dan skor total (valid jika r hitung lebih besar dari r tabel 0,381 pada taraf 5%); reliabilitas dengan rumus KR-20 (Kuder-Richardson 20) untuk soal yang dijawab benar atau salah (reliabel jika nilainya di atas 0,70); dan tingkat kesukaran dari proporsi siswa yang menjawab benar (mudah jika lebih dari 0,70, sedang jika 0,30 sampai 0,70, dan sukar jika kurang dari 0,30). Data nilai pretest dan posttest dianalisis dengan bantuan SPSS melalui statistik deskriptif (rata-rata, standar deviasi, nilai terendah, dan nilai tertinggi), uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50, uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) pada taraf signifikansi 5% untuk menguji hipotesis, N-Gain untuk melihat besarnya peningkatan (tinggi jika nilainya 0,70 atau lebih, sedang jika 0,30 sampai 0,69, dan rendah jika kurang dari 0,30), serta ukuran efek (*Cohen's d*). Hipotesis yang diuji adalah H_0: tidak ada perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah pembelajaran dengan video animasi, dan H_a: ada perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah pembelajaran dengan video animasi, dengan H_0 ditolak jika nilai signifikansi (*p*) kurang dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas Instrumen Penelitian

Dari 20 soal yang diuji coba, 18 soal dinyatakan valid (*r* hitung 0,419 sampai 0,769, lebih besar dari *r* tabel 0,381). Dua soal tidak valid, yaitu soal nomor 19 ($r = -0{,}087$) dan nomor 20 ($r = 0{,}221$). Reliabilitas KR-20 untuk seluruh soal adalah 0,858, dan untuk 18 soal yang valid adalah 0,883. Keduanya berada di atas 0,70 sehingga instrumen tergolong reliabel. Untuk tingkat kesukaran, 4 soal tergolong mudah (nomor 1 sampai 4), 15 soal sedang, dan 1 soal sukar (nomor 17). Ringkasan kualitas instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Ringkasan kualitas instrumen (*n* = 27 siswa uji coba)

Aspek	Hasil
Jumlah soal	20 butir
Soal valid	18 butir (soal 19 dan 20 tidak valid)
Reliabilitas KR-20	0,858 (semua soal); 0,883 (soal valid)
Tingkat kesukaran	4 mudah, 15 sedang, 1 sukar

Sumber: Data Uji Coba Instrumen, 2026

Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Nilai pretest dan posttest dari 19 siswa disajikan pada Tabel 2. Rata-rata nilai siswa naik dari 51,58 menjadi 88,95, atau bertambah 37,37 poin. Nilai pretest berkisar antara 20 sampai 70,

DIMENSI, Volume 15 Nomor 3 : 862-871
NOVEMBER 2026
ISSN: 2085-9996
https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms

sedangkan nilai posttest berkisar antara 80 sampai 100. Seluruh siswa (19 dari 19) mengalami kenaikan nilai, dengan kenaikan terkecil 10 poin dan terbesar 70 poin. Sebaran nilai posttest juga lebih rapat (standar deviasi 8,09) dibanding pretest (16,08), artinya kemampuan siswa menjadi lebih merata.

Tabel 2
Statistik deskriptif hasil belajar (*n* = 19)

Variabel	N	Minimum	Maximum	*Mean*	*Std. Deviation*
Pretest	19	20	70	51,58	16,077
Posttest	19	80	100	88,95	8,093
Valid N (listwise)	19				

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026

Uji Normalitas

Uji Shapiro-Wilk menghasilkan p = 0,043 untuk pretest dan p = 0,001 untuk posttest, sehingga masing-masing kelompok nilai tidak berdistribusi normal. Namun, syarat uji-t berpasangan adalah selisih nilai (posttest dikurangi pretest) berdistribusi normal, bukan nilai pretest dan posttest-nya satu per satu. Selisih nilai ternyata berdistribusi normal (p = 0,299), sehingga uji-t berpasangan boleh digunakan. Sebagai pembanding, dilakukan juga uji Wilcoxon yang tidak memerlukan syarat normal, dan hasilnya sama-sama signifikan (p < 0,001). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3
Hasil uji normalitas

Variabel	*Kolmogorov-Smirnov*[a]			*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	*df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
Hasil Belajar	0,234	19	0,007	0,805	19	0,001

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026

Uji Hipotesis dan Peningkatan Hasil Belajar

Uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest ($t(18)$ = 11,57; p < 0,001), dengan selisih rata-rata 37,37 poin (interval kepercayaan 95%: 30,58 sampai 44,16). Pada keluaran SPSS, nilai t tampil negatif (−11,57) karena SPSS mengurangkan pretest dengan posttest. Tanda negatif itu hanya berarti nilai posttest lebih tinggi, dan nilai p yang tertulis 0,000 ditulis p < 0,001. Karena p lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Ukuran efeknya sangat besar (*Cohen's d* = 2,65). Hasil lengkapnya disajikan pada Tabel 4.

DIMENSI, Volume 15 Nomor 3 : 862-871
NOVEMBER 2026
ISSN: 2085-9996
https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms

Tabel 4
Hasil uji-t berpasangan

Pasangan	*Paired Differences*					*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*
	Mean	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*	*Lower (95% CI)*	*Upper (95% CI)*			
Pretest − Posttest	−37,368	14,080	3,230	−44,155	−30,582	−11,569	18	0,000

Sumber: Hasil olah data SPSS, 2026

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS materi ekosistem siswa kelas III SDN Telang 2 meningkat secara signifikan setelah pembelajaran dengan video animasi. Rata-rata nilai naik 37,37 poin dan semua siswa mengalami kenaikan. Pola ini sama dengan penelitian terdahulu. Pada siswa kelas IV, kelas yang memakai video animasi naik dari 40,54 menjadi 81,99 dan jauh melampaui kelas kontrol (Halizah *et al*., 2025). Pada siswa kelas III, rata-rata nilai naik dari 52,61 menjadi 78,56 (Mappalolang *et al*., 2026). Pada siswa kelas V, jumlah siswa yang tuntas naik dari 2 menjadi 11 orang (Hali *et al*., 2024), dan kelas yang memakai video animasi memiliki lebih banyak siswa yang melampaui KKM daripada kelas kontrol, yaitu 18 siswa dibanding 10 siswa (Amelia *et al*., 2025). Peningkatan pada penelitian ini bahkan lebih besar, dengan rata-rata posttest 88,95. Perbedaan angka antarpenelitian wajar karena soal, materi, dan jumlah siswanya berbeda. Yang penting, arah hasilnya sama: nilai siswa naik setelah belajar dengan video animasi.

Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan N-Gain

Tabel 5 menyajikan N-Gain tiap siswa dalam persen. Rata-rata N-Gain adalah 0,78 (77,65%) yang termasuk kategori tinggi. Sebanyak 13 siswa berada pada kategori tinggi dan 6 siswa pada kategori sedang, sedangkan tidak ada siswa pada kategori rendah. N-Gain terendah adalah 33% dan tertinggi 100%, yang dicapai oleh 5 siswa.

DIMENSI, Volume 15 Nomor 3 : 862-871
NOVEMBER 2026
ISSN: 2085-9996
https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms

Tabel 5
N-Gain hasil belajar tiap siswa (%)

No.	*Pretest*	*Posttest*	*N-Gain (%)*
1	40	90	83
2	50	90	80
3	30	80	71
4	50	80	60
5	60	90	75
6	60	80	50
7	40	90	83
8	50	90	80
9	50	100	100
10	30	80	71
11	70	100	100
12	70	100	100
13	70	100	100
14	70	90	67
15	20	90	88
16	40	80	67
17	40	80	67
18	70	80	33
19	70	100	100
Rata-rata	**51,58**	**88,95**	**77,65**

Sumber: Data penelitian, 2026

Alasan Video Animasi Membantu Pemahaman Siswa

Materi ekosistem berisi hal-hal yang sulit dilihat langsung, seperti aliran makanan dalam rantai makanan dan akibat pencemaran bagi ikan atau tanaman. Dengan animasi, proses itu bisa ditampilkan bergerak lengkap dengan suara penjelasan. Halizah *et al*. (2025) menjelaskan bahwa hal ini membantu materi abstrak menjadi lebih konkret, sesuai dengan cara berpikir anak sekolah dasar. Penjelasan lewat gambar dan suara sekaligus juga lebih mudah diingat, sebagaimana dibahas dalam teori *dual coding* dan teori belajar multimedia (Halizah *et al*., 2025; Mappalolang *et al*., 2026). Hali *et al*. (2024) juga menyebut bahwa media audio visual lebih membantu pemahaman dibanding media yang hanya bisa didengar atau hanya bisa dilihat. Hal inilah yang kemungkinan menjelaskan mengapa siswa lebih mudah menjawab soal tentang komponen biotik dan abiotik, urutan rantai makanan, dan dampak gangguan lingkungan setelah menonton video.

Fokus dan Ketenangan Siswa

Selain data nilai, peneliti mengamati bahwa saat video animasi diputar, siswa terlihat lebih fokus dan tenang dibanding saat guru hanya menjelaskan dengan bantuan gambar. Pengamatan ini bersifat catatan peneliti dan tidak diukur dengan skor.

Pengamatan bahwa siswa lebih fokus dan tenang saat video diputar sejalan dengan beberapa penelitian. Sunari *et al* (2025) melaporkan bahwa setelah memakai video animasi, siswa kelas IV terlihat fokus memperhatikan materi dan tidak mengobrol. Novitasari *et al*. (2025) menemukan

bahwa siswa kelas IV lebih fokus saat video diputar dan lebih aktif bertanya saat diskusi. Jumrianah *et al*. (2024) juga mencatat bahwa siswa kelas V lebih fokus memperhatikan materi yang dikemas dalam video. Selain fokus, penelitian lain melaporkan naiknya minat belajar (Junigatzu *et al*., 2026; Lutfiah *et al*., 2024) dan keaktifan siswa kelas III (Widiantari *et al*, 2026). Halizah *et al*. (2025) pun mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup. Ketika siswa lebih mudah memusatkan perhatian, penjelasan yang diterima juga lebih banyak sehingga hasil belajar ikut naik. Namun, Widiantari *et al*. (2026) mengingatkan bahwa sebagian siswa lebih tertarik pada gambar atau tokoh animasi daripada isi materi, sehingga pertanyaan sesudah video tetap diperlukan. Dalam penelitian ini fokus siswa belum diukur dengan alat khusus, jadi temuan ini lebih tepat dibaca sebagai gambaran pendukung, bukan bukti utama.

Peran Guru

Video tidak bekerja sendiri. Halizah *et al*. (2025) menekankan bahwa guru tidak hanya memutar video, tetapi juga mengajukan pertanyaan pemantik, memberi latihan soal, dan meminta siswa membuat rangkuman. Widiantari *et al*. (2026) melaporkan bahwa guru meninjau video lebih dulu agar isi dan kualitasnya sesuai, memilih video yang tidak terlalu panjang, lalu menyambungnya dengan tanya jawab dan diskusi. Langkah ini sejalan dengan pembelajaran di SDN Telang 2. Video yang dipakai berdurasi 2 menit 29 detik, dan setelah video selesai siswa diberi pertanyaan untuk mengulas apa yang telah mereka lihat dan dengar. Pertanyaan ini kemungkinan membantu siswa mengingat dan memahami isi video. Guru yang memakai video animasi, terutama dari media sosial seperti TikTok, sebaiknya memeriksa dulu kesesuaian isinya dengan materi dan merencanakan kegiatan sesudah video, agar tayangan benar-benar menjadi bahan belajar dan tidak hanya hiburan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, tidak ada kelompok kontrol, sehingga kenaikan nilai belum bisa dipastikan sepenuhnya berasal dari video animasi. Faktor lain, misalnya siswa sudah pernah mengerjakan tes serupa pada pretest atau adanya pembelajaran lain di antara kedua tes, bisa ikut berpengaruh. Kedua, jumlah subjek hanya 19 siswa dari satu sekolah, sehingga hasilnya belum bisa digeneralisasi ke sekolah lain. Ketiga, pengamatan tentang fokus siswa masih berupa catatan peneliti. Keempat, pada nilai posttest tidak ada siswa yang nilainya di bawah 80, sehingga peningkatan lebih lanjut sulit dilihat. Kelima, soal diuji coba pada siswa kelas IV, bukan kelas III, sehingga tingkat kesukaran soal bagi siswa kelas III bisa berbeda. Keenam, video berasal dari TikTok dan tidak dibuat khusus untuk materi ini. Penelitian berikutnya disarankan memakai kelas kontrol, jumlah siswa lebih banyak, dan lembar observasi yang terstruktur.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada 19 siswa kelas III SDN Telang 2, pembelajaran IPAS materi ekosistem dengan media video animasi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai naik dari 51,58 pada pretest menjadi 88,95 pada posttest, atau bertambah 37,37 poin. Uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan ($t(18) = 11{,}57$; $p < 0{,}001$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan ukuran efek yang sangat besar (*Cohen's d* = 2,65).

DIMENSI, Volume 15 Nomor 3 : 862-871
NOVEMBER 2026
ISSN: 2085-9996
https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms

Peningkatan ini dialami oleh seluruh siswa (19 dari 19), dengan kenaikan terkecil 10 poin dan terbesar 70 poin. Nilai pretest berkisar antara 20 sampai 70, sedangkan nilai posttest berkisar antara 80 sampai 100. Sebaran nilai posttest juga lebih rapat (standar deviasi 8,09) dibanding pretest (16,08), sehingga kemampuan siswa menjadi lebih merata. Rata-rata N-Gain sebesar 0,78 (77,65%) termasuk kategori tinggi, dengan 13 siswa berada pada kategori tinggi, 6 siswa pada kategori sedang, dan tidak ada siswa pada kategori rendah.

Selain nilai, peneliti mengamati bahwa siswa tampak lebih fokus dan tenang saat video diputar dibanding saat guru hanya menjelaskan dengan bantuan gambar. Pengamatan ini berupa catatan peneliti dan tidak diukur dengan skor, sehingga hanya dapat dibaca sebagai gambaran pendukung. Hasil ini kemungkinan terjadi karena video animasi dapat menampilkan hal yang sulit dilihat langsung, seperti aliran makanan dalam rantai makanan dan akibat pencemaran bagi ikan atau tanaman, dalam bentuk gambar bergerak yang disertai suara penjelasan, serta karena setelah video siswa diberi pertanyaan yang membantu mereka mengulas kembali materi.

Meskipun demikian, hasil ini perlu dibaca dengan hati-hati. Penelitian tidak memakai kelompok kontrol, sehingga kenaikan nilai belum bisa dipastikan sepenuhnya berasal dari video animasi. Subjek penelitian juga hanya 19 siswa dari satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain. Dengan demikian, video animasi dapat dipandang sebagai media yang membantu siswa kelas III memahami materi ekosistem, bukan sebagai satu-satunya penyebab peningkatan hasil belajar.

Saran

Bagi guru, video animasi disarankan dipakai untuk materi yang sulit dilihat langsung, seperti ekosistem, rantai makanan, dan dampak gangguan lingkungan. Video sebaiknya tidak terlalu panjang (pada penelitian ini berdurasi 2 menit 29 detik) dan isinya diperiksa lebih dulu agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Video juga sebaiknya tidak berdiri sendiri. Guru disarankan menyambungnya dengan kegiatan tanya jawab, diskusi, dan latihan soal, serta mengarahkan perhatian siswa pada isi materi, karena sebagian siswa dapat lebih tertarik pada gambar atau tokoh animasi daripada isi pelajaran.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menjadikan video animasi sebagai salah satu pilihan media pada pembelajaran IPAS, terutama untuk materi yang prosesnya sulit diamati langsung di kelas.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memakai kelompok kontrol dan jumlah subjek yang lebih besar dari beberapa sekolah agar pengaruh video animasi dapat dipastikan dan hasilnya dapat digeneralisasi. Fokus, ketenangan, dan keaktifan siswa sebaiknya diukur dengan lembar observasi yang terstruktur, bukan hanya catatan peneliti. Soal sebaiknya diuji coba pada siswa kelas III di luar subjek penelitian dan memuat tingkat kesukaran yang lebih beragam, sehingga peningkatan pada siswa dengan nilai tinggi tetap dapat terlihat. Selain itu, video yang dibuat khusus sesuai materi dan tujuan pembelajaran dapat dicoba sebagai pengganti video dari TikTok yang tidak dirancang khusus untuk materi ini.

REFERENSI

Amelia, F., Rizhardi, R., Hermansyah, & Walfaizi, A. S. (2025). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas V SDN 230 Palembang. *Jurnal Wahana Didaktika, 23*(2), 252–262. https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/18568/9383

Hali, A. S., Lehan, A. A. D., & Liunokas, N. Y. (2024). Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi siklus air pada siswa kelas V SD GMIT Kuanino 3 Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3), 388–397. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/17861/7905/73044

Halizah, S. N. A., Aras, N. F., Pendit, S. S. D., Zulnuraini, & Mas'adi. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Inpres 1 Lolu. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9*(4), 2014–2025. https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5409

Jumrianah, Lukman, & Krismanto, W. (2024). Penggunaan media video animasi dalam model Project Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas V UPTD SD Negeri 122 Barru. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(3), 218–224. https://journal.unm.ac.id/index.php/maccayya/article/download/4666/3589/16272

Junigatzu, N., Amran, M., & Syam, N. (2026). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V UPTD SDN 57 Parepare. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar, 6*(2), 365–373. https://ojs.unm.ac.id/jppsd/article/download/90211/37933

Lutfiah, M., Effendi, D., & Noviati. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar IPAS di kelas 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2), 682–691. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/17106/7215/68915

Mappalolang, E., Mahmudah, R., & Rahman, S. A. (2026). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN 79 Bongki Bongki Kab. Sinjai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3), 211–220. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/64196/35889/220328

Novitasari, H., Afriani, J., Mutohharoh, Mawaddah, Nopiroh, & Novia, S. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada siswa kelas IV di Sekolah Alam Muara Bungo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 251–261. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35409

Sunari, N., Widiawati, H., & Hardiyanto, N. (2025). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 328–339. https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/31010/15247/115489

Widiantari, N. W., Sueca, I. N., & Mahendradhani, G. A. A. R. (2026). Implementasi media video animasi dalam pembelajaran IPAS untuk mendorong keaktifan belajar siswa kelas III SD N 2 Bunutin Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2025/2026. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 200–208. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/58848/31296