Pengaruh media pembelajaran vidio animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas VI SD

Nurul Rahmi Azura[1], Azri Ranuwaldy Sugma[2], Mustafa Habib[3]

[1,2,3] *STKIP Al Maksum, Indonesia*

[*] nurulrahmiazura@gmail.com

Abstract. *The aim of this research is to determine the effect of using animated video learning media on student learning outcomes in science learning about the solar system in class VI elementary school. Animated video is a learning medium which includes images, writing and audio which can help teachers in conveying learning. This research uses a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The subject of the research carried out by this researcher was class VI elementary school consisting of 30 students who were divided into two classes, the first class was called the control class and the second was the experimental class. In the initial stage, pretest questions were given in each class, after that learning was carried out using animated videos in the experimental class and in the control class using normal learning. After learning is complete, posttest questions are given to each class to determine the students' final knowledge. The pretest and posttest results were analyzed using the t-test after fulfilling the homogeneity and normality tests. It can be concluded that the use of animated video learning media can improve student learning outcomes in the solar system material.*

Kata kunci: Learning media, animated videos, learning outcomes, elementary school

1. Pendahuluan

Pendididkan merupakan aspek penting dalam kehidupan sehari-hari, Pendidikan adalah suatu pondasi pembangunan seorang manusia khususnya pada anak, karena didalam Pendidikan, anak-anak dapat belajar tentang, sopan santun,tanggung jawab,disiplin dan ilmu-ilmu pengetahuan lainnya seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan social, matematika,seni budaya, dan lain-lain. [1], pendidikan adalah proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa, serta menunjukkan kecerdasan dalam kehidupan isosial melalui penanaman.

Karakteristik anak di usia sekolah dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan siswa khususnya ditingkat Sekolah Dasar.Siswa Sekolah Dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Pendidikan pada anak sangatlah penting karena dapat membangun kemampuan anak dalam berkomunikasi. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret [2]. selain itu dalam bidang Pendidikan siswa dituntut untuk memiliki kompetensi dalam menghadapi persoaan-persoalan yang ada di dalam lingkungan Pendidikan dan lingkungan masyarakat, oleh karna itu sebaiknya anak harus disekolahkan sejak usia dini.

Pendidikan IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan siswa dalam memahami diri sendiri dan lingkungan hidup atau alam sekitar oleh karna itu pendidikan IPA merupakan mata pelajaran yang penting dan harus dikuasai oleh siswa. Mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang alam dan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran IPA harus dilakukan dan dipelajari secara efektif dan efisien agar siswa dapat

mencapai hasil belajar yang optimal. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, temasuk pada jenjang sekolah dasar.[3]

Pembelajaran IPA yang efektif memerlukan metode dan media yang sesuai agar siswa dapat memahami konsep-konsep yang abstrak secara konkret. Namun, pada praktiknya, masih banyak kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran IPA, terutama dalam hal media pembelajaran yang digunakan. Menurut Rosyada, Atmojo, dan Saputri implementasi pembelajaran dalam jaringan (daring) selama pandemi COVID-19 berdampak pada kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran [4]. Sejalan dengan itu, Astuti, Poerwanti, dan Chumdari menekankan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media digital dapat meningkatkan hasil belajar kognitif matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini mengindikasikan bahwa media digital, termasuk video animasi, mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar [5].

Di dalam pendidikan sudah pasti ada pembelajran, Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas tentunya harus memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Tujuan pembelajaran harus tercapai setiap proses pembelajaran berlangsung, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, maka proses pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang berkualitas[6]. sejalan dengan pendapat Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas tentunya harus memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya [7]. Dan untuk memenuhi tujuan pembelajran tersebut dibutuhkan yang namanya hasil, oleh karena itu untuk mecapai suatu hasil pembelajaran yang baik maka guru juga harus memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Media ialah sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung ketika menyampaikan materi pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar dan mengajar [3]. Sedangkan media pembelajaran ialah suatu hal yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran [8]. Sejalan dengan pernyataan Aqib media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar.

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang dipakai oleh guru untuk menarik perhatian siswa agar siwa lebih tertarik untuk belajar hal ini dapat menjadi faktor utama dalam peningkatan keberhasilan dalam pembelajaran baik pembelaran umum maupun tematik. Karena media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah media pembelajaran video animasi [9]. Video animasi merupakan media tayangan yang berisi gabungan beberapa media berbentuk tulisan, suara, serta tabulasi pada sebuah gerakan[10]. Tri Suwarno Handoko Noviyanto, Nehngsih Juanengsih,Eny S. Rosyidatun juga menambahkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki potensi yang cukup besar jika digunakan dalam pembelajaran [11]. Karena media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah media pembelajaran video animasi. Video animasi merupakan media tayangan yang berisi gabungan beberapa media berbentuk tulisan, suara, serta tabulasi pada sebuah gerakan [10].

Setelah dilakukan observasi pada siswa kelas VI SD menunjukan bahwa siswa terlihat kurang tertarik dan terlihat bosan saat belajar. Hal ini terjadi karena masih terbatasnya pemakain media pembelajaran dan juga tidak memadainya fasilitas yang ada di sekolah SD tersebut. Penggunaan media gambar dan buku cenderung membosankan sehingga siswa kurang motivasi dan minat belajar siswa juga berkurang yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, guna mengatasi masalah yang terjadi tersebut, peneliti mencoba melakukan inovasi pada proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis vidio animasi.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dengan menggunakan desain pretest-posttest control group design. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di salah satu SD, yang terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing kelas berjumlah 15 siswa, sehingga total jumlah subjek penelitian adalah 30 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa tanpa perlakuan khusus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, Tes, yang terdiri dari 10 soal esai yang diberikan dua kali (pretest dan posttest) kepada kedua kelompok, Dokumentasi, yang digunakan untuk memperoleh data pendukung terkait profil sekolah, jumlah siswa, dan pelaksanaan pembelajaran. Untuk analisis data dimana
Data hasil tes dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Langkah-langkah analisis meliputi, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji-t) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dan eksperimen setelah perlakuan diberikan. Untuk validitas Data untuk memastikan validitas data, dilakukan beberapa prosedur sebagai berikut: Validasi isi oleh ahli materi untuk memastikan soal sesuai dengan indikator pembelajaran, Uji validitas aitem dan tingkat kesulitan soal, Uji coba instrumen dilakukan sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Indikator yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa mencakup: Kemampuan memahami konsep sistem tata surya, kemampuan menguraikan proses dan karakteristik benda langit. peningkatan nilai dari pretest ke posttest sebagai bukti adanya pengaruh perlakuan.

3. Hasil dan Pembahasan

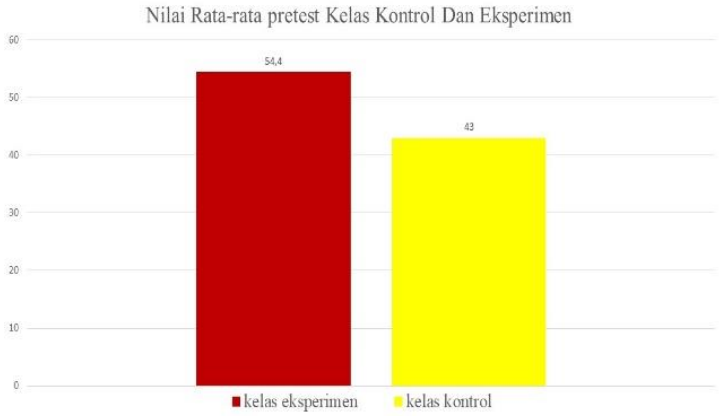
Penelitian ini menggunakan 30 siswa sebagai sempel di kelas IV SD. Setelah dilakukannya seluruh rangkaiaan penelitian, dan dari perolehan penelitian sudah didapatkan hasil belajar kognitif yang terdiri dari nilai pretest dan posttest kelas eksperimen serta kelas kontrol. Tes yang digunakan ialah pretest diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran diberikan perlakuan. Tes kedua yaitu posttest yang diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menerima perlakuan menggunakan media vidio animasi. Tes yang dilakukan menggunakan 10 soal esai. Berdasarkan nilai pretest dan posttest di peroleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Ringkasan hasil pretes kelas eksperimen dan control

Jumlah Siswa	**Kelas Eksprimen**	**Kelas Kontrol**
	15	**15**
Rata-Rata	54,4	43,0
Median	55	42
Modus	55	48
Varian	9,2	11,6
Nilai max	60	48
Nilai min	50	37
Jumlah	243,6	244,6

Tabel 1 menunjukkan bahwa Berdasarkan analisis pada pretest diperoleh nilai tertinggi pada kelas eksperimen 60 dan nilai terendah 50. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 48 dan nilai terendah 37. Didapat nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 54,4 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 43,0 dengan selisih rata-rata keduanya sebesar 11,4. Disimpulkan bahwa kemampuan awal pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Untuk melihat secara jelas

perbandingan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kontrol maka tersaji dalam bentuk histogram berikut.



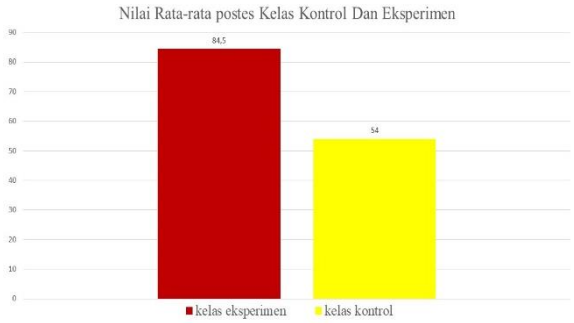
Gambar 1. Perbandingan persentase nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas control

Setelah pretest diberikan selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran biasa menggunakan media buku. Setelah pembelajaran dilakukan maka diberikan posttest dengan soal yang sama seperti soal pretest dan diperoleh data posttest sebagai berikut:

Tabel 2 Ringkasan hasil postest kelas eksperimen dan control

Jumlah Siswa	**Kelas Eksprimen**	**Kelas Kontrol Kontrol**
	15	**15**
Rata-Rata	84,5	54
Median	83	54
Modus	82	56
Varian	14,8	7,9
Nilai max	93	60
Nilai min	80	51
Jumlah	452,3	297,9

Berdasarkan hasil kemampuan akhir (posttest) yang diberikan diperoleh nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 80. Pada kelas kontrol nilai tertinggi sebesar 60 dan nilai terendah sebesar 50. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 84,5 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 54, sehingga selisih nilai rata-rata kedua kelas sebesar 30,5. Kesimpulannya kemampuan akhir kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan kelas kontrol. Untuk melihat secara jelas perbandingan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol tersaji dalam histogram berikut.



Gambar 2. Perbandingan persentase nilai rata-rata postest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Analisis data pada penelitian ini meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan software SPSS 25 dengan metode Kolmogorov Smirnov dengan kriteria jika sig>0,05 maka data berdistribusi normal, jika sig< dari 0,05 maka berdistribusi tidak normal

Tabel 3. Uji normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Kelas	**Statistic**	**Df**	**Sig.**	**Statistic**	**Df**		**Sig.**
Postest	kelas control	,172	15	,200*	,939	15	,373
	kelas eksperimen	,092	15	,200*	,989	15	,999

Data diatas menunjukan nilai sig pada masing-masing kelas berdasarkan uji kolmogorov-smirnov > 0,05, artinya data yang diperoleh dari hasil diatas baik pretes maupun postest kelas eksperimen maupun kontrol mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal. Selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas yang diuji dengan aplikasi SPSS 25. Di sajikan dalam tabel berikut :

Pembahasannya

Tabel 4. Uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Postest	Based on Mean	,000	1	28	,995
	Based on Median	,000	1	28	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	27,877	1,000
	Based on trimmed mean	,000	1	28	,996

Berdasarkan tabel diatas nial sig yang diperoleh adalah 0,995 yang artinya lebih besar dari draf signifikasi 0,05 yang menunjukan sebaran data yang mempunyai varian homogen.

Table 5. Uji anova

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Pretest * kelas	Between Groups	(Combined)	572,033	1	572,033	18,518	,000
	Within Groups		864,933	28	30,890		
	Total		1436,967	29			

Postest * kelas	Between Groups	(Combined)	2708,000	1	2708,000	102,137	,000
	Within Groups		715,862	27	26,513		
	Total		3423,862	28			

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai postest atau akhir menunjukkan significane anova 0,000 lebih kecil dari taraf signifikasi 0,05 dan Fhitung 102,137 lebih besar dari Ftabel 18,518 Hingga H0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya pemebalajan dengan menggunakan media ajar vidio animasi mempengaruhi kemampuan belajar siswa dan hasil belajar siswa secara segnifikan.

Penelitian ini dilakukan di kls VI di salah satu SD dengan jumlah siswa 30 orang yang dibagi menjadi dua kelas yang masing-masing kelas berjumlah 15 orang siswa, 15 orang siswa kelas control dan 15 orang siswa kelas eksperimen. Instrumen dalam penelitian soal esai. Sebelum soal diberikan kepada subjek atau siswa, dilakukan uji coba terlebih dahulu yaitu dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda instrumen soal yang dihitung dengan menggunakan Microsof Excel. Ada 10 soal yang diuji validitasnya, dan selanjutnya soal diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak dua (2) kali pemberian yaitu pada pretes dan protest.

Pada tahap awal penelitian ini dilakukan dengan menguji kemampuan awal siswa dengan membagikan soal pretest yang berjumlah 10 soal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa melakukan perbuatan apapun pada siswa atau tanpa memberikan materi apapun sebelumnya, adapun materi yang dipakai pada soal tersebut yaitu tema 9, sub tema 1 yang berjudul tata surya dengan pembelajran IPA. Pembelajaran yang di lakukan pada kedua kelas tentu saja berbeda, pada kelas eksperimen akan dilakukan dengan menampilkan vido animasi yang di tayagkan menggunakan LCD proyetor. Pada saat vidio di putar dan ditayankan , suasana kelas lebih kondosif semua siswa memperhatikan dan menyimak vidio dengan seksama apa yang sedang ditayangkan. Setelah vidio ditayangkan siswa diberikan waktu dan kesempatan untuk bertanya mengenai apa yang belum dipahami dari vidio tersebut.

Pembelajaran pada kelas kontrol diberikan dengan media buku dan penjelasan langsung mengenai materi pembelajaran. Pada saat materi diberikan, ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan dan asyik sendiri sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif yang mengakibatkan konsentrasi siswa menjadi terganggu, sampai pada akhirnya siswa jadi kurang memahami materi yang diberikan atau disampaikan. Setelah masing-masing kelas menerima materi dan pembelajaran dengan memberikan postest, postest dilakukan untuk pengujian pemahan dan kemampuan kedua kelas dengan memberikan soal yang sama dengan pretest.

Dari tes yang telah dilakukan (postets), didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, disini dapat kita liat bahwasannya nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi diabnding dengan kelas kontrol. Setelah pembelajran dan materi diberikan nilai siswa meningkat dengan bantuan media pembelajran vidio animasi. Setelah data pretest dan postest di dapatkan, selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homoginesis, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 25 diperolehlah hasil dari pretest dan postest keduanya dinyatakan normal. Hal ini dilihat dari pengujian yang dilakukan pada kedua kelas yang sama-sama menunjukan selisih nilai sig lebih besar.

Dari hasi tes yang telah dilakukan membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media vidio animasi lebih diminati banyak siswa dan lebih baik dalam meningkatkan kreativitas dan pola pikir siswa dari pada penerapan pembelajaran dengan menggunakan media buku, Dengan demikian pembelajaran IPA tema Luar Angkasa (Sistem Tata Surya) dengan menggunakan vidio animasi lebih baik dibanding menggunakan media buku. Pembelajaran dengan menggukan media vidio animasi juga mempermudah gura dalam menyampaikan pesan pada materi dalam proses pembelajaran. Menurut Adam dan Muhammad media pembelajaran 825 berbentuk fisik ataupun teknis yang bisa digunakan guru pada proses pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik tujuannya tercapai [12]. Menurut alifa dengan adanya vidio animasi dalam pembelajaran

dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak membayangkan saja. Maka dengan demikian, media pembelajaran vidio animasi mampu mempermudah kesulitan anak ketika kegiatan pembelajaran [13].

Penelitian dengan menggunakan vidio animasi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sonia di dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. Terdapat hasil yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa, Hal ini dilihat dari hasil nilai posttest yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai pretest. Dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video animasi keaktifan siswa meningkat dan lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Melalui media video animasi, siswa mampu mempelajari materi secara mandiri dan lebih menarik. Penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap suasana pembelajaran di kelas. Siswa nampak antusias dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dan bervariasi [14].

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laily Rahmayanti dan Farida Istianah, penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, respon siswa pada saat pembelajaran siswa menjadi lebih aktif karena dengan media video animasi suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa meningkat.[15] Hasil ini sejalan dengan temuan Suryani, Juniarso, dan Hanindita yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dalam mata pelajaran IPA [16].

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh nur aini, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur. Hasil penelitian ini menunjukan terdapat pengaruh positif dan lebih tinggidan lebih segnifikat terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi dibanding dengan media powerpoin [17]. Dukungan serupa juga ditemukan oleh Hakim, Yektyastuti, dan Mawardini, yang menyatakan bahwa media audiovisual seperti video animasi membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, serta berdampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa .

Penelitian lain yaitu Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta oleh Chusnul Al Fasyi tahun, yang menggunakan media video animasi pada materi kenampakan bumi, bulan dan matahari. Dalam penelitian ini, media video sangat berpengaruh positif penggunaannya terhadap hasil belajar siswa. Sehingga siswa lebih mudah memaknai pembelajaran dengan bantuan media video animasi [18].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di salah satu Sekolah Dasar Negeri. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan nilai rata-rata posttest yang cukup mencolok antara kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa. Selain itu, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA pada tema 9 "Sistem Tata Surya" melalui media video animasi memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI.

5. Referensi

[1] Prananda, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai," *PENDIPA J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 250–255, 2022.

[2] Herumah, "Pengembangan Media E-Learning IPA Berbasis Tematik Interaktif Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa," *J. Sintasis Pendidik. Guru Sekol. Dasar, IPA,IPS, Dan Bhs. Ingris*, vol. 3, no. 2, 2018.

[3] Friska, "Pengaruh Media Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajaran Tematik Siswa SD," *Prosding Konfresi Ilmia Dasar*, vol. 3, 2024.

[4] D. Y. Rosyada, M. I., Atmojo, I. R. W., & Saputri, "Dampak implementasi pembelajaran dalam jaringan (daring) mengenai kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar pada masa pandemi COVID-19," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 9, no. 4, 2020.

[5] dan C. Astuti, Poerwanti, "Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media digital terhadap hasil belajar kognitif matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 12, no. 3, 2023.

[6] Tegeh, "pelatihan pengembangan media pemebelajaran model 4D pada guru sekolah dasar," *J. Pengabdi. Kpd. Masy. LPPM AL-MAKSUM LANGKAT*, vol. 2, no. 1, 2019.

[7] R.R Lubis, "Pengembangan Media E-Learning IPA Berbasis Tematik Interaktif Untuk Mengembangkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa," *J. Sintasis Pendidik. Guru Sekol. Dasar, IPA,IPS, Dan Bhs. Ingris*, vol. 3, no. 2, 2021.

[8] Andriani, "Pengaruh Media Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajaran Tematik Siswa SD," *Pengaruh Media Berbas. Video Animasi Terhadap Has. Belajaran Temat. Siswa SD*, vol. 3, 2019.

[9] P. Partono, "Pengembangan Video Motivasi Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI di SMK Nurul Qur'an Pati," *Tarb. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 4, no. 1, 2020.

[10] Ayu Ningsi, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur,Nusantara," *J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 3, 2022.

[11] E. S. R. Tri Suwarno Handoko Noviyanto, Nehngsih Juanengsih, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur," *Nusant. J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 3, 2019.

[12] T. Adam Dan Muhammad, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur," *Nusant. J. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 3, 2020.

[13] Alifa, "Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta," *J. Pendidik. Guru SekolahDasar*, vol. 2, no. 2, 2021.

[14] Sonia Yulia Friska, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai," *PENDIPA J. Sci. Educ.*, vol. 6, no. 1, 2022.

[15] F. Rahmayanti, L., & Istianah, "Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas v sdn se-gugus sukodono sidoarjo," *JPGSD*, vol. 6, no. 4, 2018.

[16] Y. Suryani, A., Juniarso, T., & Hanindita, "Efektivitas Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 12, no. 1, 2024.

[17] N. Aini, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur," *NUSANTA RA*, vol. 3, no. 3, 2021.

[18] Chusnul Al Fasyi, "Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta," *J. Pendidik. Guru SekolahDasar*, vol. 16, no. 2, 2021.