

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MENGGUNAKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DI KELAS V  
SD NEGERI 066054 MEDAN**

**Ayu Lidya Sinaga<sup>1</sup>, Arief Aulia Rahman<sup>2</sup>, Anggi Tri Dhani Hasibuan<sup>3</sup>**

Email : [widyayu480@gmail.com](mailto:widyayu480@gmail.com), [Ariefaulia@umsu.ac.id](mailto:Ariefaulia@umsu.ac.id), [anggihasibuan73@guru.sd.belajar.id](mailto:anggihasibuan73@guru.sd.belajar.id)

<sup>1</sup>Program Profesi Guru Calon Guru Gelombang 2 Semester 2 Tahun 2024 Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, Indonesia

<sup>2</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri 066054 Medan Denai, Indonesia

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066054 Jl. Kasuari II, Perumnas Mandala, Kec. Medan Denai. Model ini meliputi empat tahap yang dilakukan secara berulang dalam setiap siklus, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan (acting), (3) Observasi (observing), dan (4) Refleksi (reflecting). Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 066054 Medan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan baik dari aspek kuantitatif (hasil tes) maupun kualitatif (aktivitas dan motivasi belajar siswa). Media video animasi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Siswa terlihat antusias saat menonton video animasi, aktif dalam diskusi kelompok, dan mampu mengemukakan pendapat. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Hal ini sangat kontras dibandingkan dengan suasana pada prasiklus yang cenderung pasif, monoton, dan minim partisipasi. Dengan melihat hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPAS secara nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan. Oleh karena itu, strategi ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di pembelajaran lainnya.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Ips, Media Pembelajaran, Video Animasi

**Abstract**

*This study aims to Improve Science Learning Outcomes Using Animated Video Learning Media in Class V of Sd Negeri 066054 Medan. This research is a Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were class V students of Sd Negeri 066054 Medan in the 2024/2025 Academic Year. This research was conducted at Sd Negeri 066054 Jl. Kasuari II, Perumnas Mandala, Kec. Medan Denai. This model includes four stages that are carried out repeatedly in each cycle, namely: (1) Planning, (2) Implementation (acting), (3) Observation (observing), and (4) Reflection (reflecting). Based on the results of the classroom action research that has been carried out in class V of Sd Negeri 066054 Medan in two cycles, it can be concluded that the use of animated video learning media has been proven to significantly improve students' science learning outcomes. This study shows an increase in both quantitative (test results) and qualitative (student learning activities and motivation) aspects. Animated video media can increase students' interest and motivation to learn. During the learning process, students showed increased attention, activeness, and involvement in learning activities. Students looked enthusiastic when watching animated videos, were active in group discussions, and were able to express their opinions. The classroom atmosphere became more lively and interactive. This is in stark contrast to the atmosphere in the pre-cycle which tends to be passive, monotonous, and minimal participation. By looking at these results, it can be concluded that the use of animated video learning media in science learning can significantly improve the learning outcomes of fifth grade*

Info Artikel : Diterima April 2025 | Disetujui May 2025 | Dipublikasikan Juni 2025

Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan  
*students of SD Negeri 066054 Medan. Therefore, this strategy is highly recommended to be applied more widely in other learning.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Ips, Learning Media, Animation Videos*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan bangsa (Faishol & Sukardi, 2023). Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik dalam memahami materi sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Syarhoh et al., 2022). Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang Sekolah Dasar, diperlukan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, mengingat karakteristik siswa SD yang cenderung cepat bosan dan lebih tertarik pada pembelajaran visual dan interaktif (Lestari et al., 2023).

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara merata serta kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional dan kurangnya variasi media yang digunakan dalam menyampaikan materi, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi (Palimbong et al., 2021).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media ini mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Palimbong, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi di Kelas V SD Negeri 066054 Medan”.

## **Kajian Teoritis**

### **Hasil Belajar**

Hasil pembelajaran adalah suatu keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran dalam suatu jenjang pendidikan yang dimana terdapat perubahan dalam perilaku, kebiasaan, keterampilan, sikap, dan kemampuannya. Hasil belajar diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran hasil belajar merupakan salah satu aspek penting yang perlu dipertimbangkan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (Chairiyah, 2021) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Hal yang bisa dilihat dari sisi siswa yaitu adanya tingkat perkembangan mental yang lebih baik dari saat sebelum belajar. Hasil belajar bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan jika siswa menerima pembelajaran yang tepat dari guru. Bloom (Aisah et al., 2021) menjelaskan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan tertentu. Pada setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria tertentu yang telah ditentukan.

Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan secara berulang-ulang dan akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak

akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar membentuk suatu individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik. Hasil belajar perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran karena sangat berpengaruh terhadap peserta didik (Lenggogeni & Ruqoyyah, 2021).

Dalam proses pembelajaran yang menjadi ukuran keberhasilan dalam pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa karena hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya pembelajaran di sekolah. Hamalik (Apriansyah, 2020) memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha yang dilakukan secara sistematis mengarah pada perubahan yang positif yang disebut sebagai proses belajar. Akhir dari proses belajar merupakan perolehan suatu hasil belajar siswa.

Howard Kingsley (Syaifudin, 2019) membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan keterampilan; 3) sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil belajar akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

### **Media Pembelajaran**

Gagne & Briggs (Kusumawardani et al., 2022) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Pengertian media pembelajaran menurut Winkel (Annisa, 2021) media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Rossie & Breidle dalam Wina Sanjaya (Rachmawati & Erwin, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Menurut pendapat saya media pembelajaran adalah alat bantu atau alat fisik untuk membantu sistem pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

### **Media Video Animasi**

Video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan elemen gambar bergerak, teks, dan suara yang dirancang secara menarik untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya mata pelajaran IPAS, video animasi berfungsi sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep-konsep yang abstrak dan sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara lisan atau melalui media konvensional (Khairani et al., 2019).

Menurut Arsyad (Fauziah & Ninawati, 2022) video animasi termasuk dalam kategori media audiovisual dinamis yang mampu menampilkan gerakan, warna, dan suara, sehingga dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan pemahaman terhadap materi. Video animasi dapat menyajikan proses atau peristiwa yang sebenarnya tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa, seperti proses pernapasan manusia, siklus air, atau interaksi sosial di masyarakat.

Beberapa karakteristik video animasi yang menjadikannya efektif sebagai media pembelajaran adalah:

1. Visual yang menarik: Tampilan grafis yang berwarna-warni dan dinamis dapat meningkatkan fokus dan minat siswa.
2. Gerakan dan suara yang mendukung pemahaman: Animasi bergerak dan narasi atau musik latar dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit secara lebih mudah.
3. Dapat diputar ulang: Siswa dapat mengulang video untuk memahami bagian-bagian tertentu

Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan yang belum dimengerti dengan baik.

4. Memvisualisasikan konsep abstrak: Materi yang bersifat konseptual atau tidak dapat dilihat secara langsung dapat divisualisasikan dengan jelas melalui animasi.

Mayer (Istiqomah et al., 2023) dalam teorinya tentang multimedia learning menyatakan bahwa belajar akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui dua saluran, yaitu visual dan verbal, karena akan lebih mudah diproses oleh otak. Video animasi memenuhi kedua saluran ini, sehingga sangat sesuai untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam penggunaannya di kelas, guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai pembuka pelajaran, penjelas konsep inti, atau penguat materi pada akhir pembelajaran. Video animasi juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, apalagi jika digabungkan dengan diskusi kelompok atau tanya jawab setelah pemutaran video (Harsela, 2023).

Dengan demikian, media video animasi tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi siswa, serta memperkuat pemahaman dan daya ingat terhadap materi pelajaran (Sri Hariati et al., 2020). Oleh karena itu, penerapan media ini dalam pembelajaran IPAS sangat potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 066054 Medan.

### **Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar**

IPAS merupakan akronim dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang mulai diterapkan dalam Kurikulum Merdeka sebagai bentuk integrasi antara dua disiplin ilmu, yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, relevan, dan menyeluruh bagi peserta didik dalam memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

Menurut Kemendikbudristek (Hadiah Tullah et al., 2022) IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konten, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan mengaitkan ilmu dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, IPAS dirancang untuk memfasilitasi siswa agar dapat memahami lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang saling berinteraksi (Hariati et al., 2020).

### **METODE**

#### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V melalui penggunaan media pembelajaran video animasi. Penelitian dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif antara peneliti dan guru kelas (Rahmayanti & Istianah, 2018).

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu:

1. Perencanaan (Planning)
2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)
3. Observasi (Observing)
4. Refleksi (Reflecting)

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

#### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066054 Jl. Kasuari II, Perumnas Mandala, Kec. Medan Denai. Penelitian ini dilaksanakan pada PPL 2 PPG Calon Guru gelombang 2 tahun 2024. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti karena disekolah ini masih banyak siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM), oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di

Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan sekolah ini (Eka et al., 2022).

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Kelas ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa hasil belajar IPAS siswa di kelas tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru kelas V bersedia bekerja sama dan terlibat aktif dalam proses tindakan, observasi, serta refleksi yang diperlukan dalam penelitian ini (Tullah et al., 2022).

Objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Video animasi yang dimaksud adalah media visual bergerak yang dirancang secara khusus untuk menyajikan materi pembelajaran IPAS secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini meliputi empat tahap yang dilakukan secara berulang dalam setiap siklus, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan (acting), (3) Observasi (observing), dan (4) Refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan pembelajaran (Devega et al., 2023).

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil tes, observasi, wawancara (jika dilakukan), dan dokumentasi dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V. Analisis dilakukan secara berkelanjutan pada setiap siklus, untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa serta efektivitas pelaksanaan tindakan (Haq et al., 2022).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 066054 Medan yang berlokasi di Jalan Kasuari II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, termasuk ruang kelas yang nyaman, jaringan listrik yang stabil, serta peralatan multimedia yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti LCD proyektor dan speaker (Wahyuningtyas & Kurniawan, 2022).

Kondisi sekolah yang mendukung serta adanya akses terhadap sarana media pembelajaran menjadikan sekolah ini relevan sebagai lokasi penelitian. Selain itu, pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru kelas V, memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan penelitian ini. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2015.

### **Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan yang berjumlah 22 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus. Mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Susanti et al., 2021).

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi tersebut. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi pembelajaran secara

Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan menyeluruh. Oleh karena itu, dipilihlah media video animasi sebagai alternatif untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa.

## Hasil Penelitian Prasiklus

### Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan instrumen evaluasi awal berupa soal pilihan ganda dan isian singkat, serta lembar observasi untuk mencatat aktivitas belajar siswa. Koordinasi dilakukan dengan guru kelas untuk memahami karakteristik dan kondisi awal siswa.

### Pelaksanaan

Pembelajaran IPAS dilaksanakan dengan metode ceramah, membaca buku teks, dan tanya jawab. Tidak ada media pembelajaran modern yang digunakan. Materi yang diajarkan bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman konkret siswa.

### Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak fokus dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar siswa rendah; hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab. Sebagian besar terlihat bosan dan tidak terlibat aktif.

### Refleksi

Refleksi menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif dalam menstimulasi minat belajar siswa. Media yang digunakan tidak cukup menarik untuk membantu siswa memahami materi IPAS. Diperlukan inovasi, salah satunya dengan penggunaan video animasi yang mampu memvisualisasikan konsep dan menarik perhatian siswa.

**Tabel 1. Rekapitulasi Tes Formatif Pembelajaran Pra Siklus**

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1.	80 – 100	1
2.	75 – 79	2
3.	60 – 74	11
4.	50 – 59	5
5.	< 50	3
<b>Total</b>	<b>Total</b>	<b>22 siswa</b>

1. Jumlah siswa tuntas: 3 siswa (13,64%)
2. Jumlah siswa belum tuntas: 19 siswa (86,36%)
3. Nilai rata-rata: 64,5
4. Kesimpulan: Mayoritas siswa belum mencapai KKM (75), perlu dilakukan tindakan perbaikan.

## Hasil Penelitian Siklus I

### Perencanaan

Pada tahap awal, peneliti bersama guru kelas melakukan identifikasi terhadap permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam materi keanekaragaman hayati. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dan berdampak pada hasil belajar mereka (Halmuniati et al., 2022).

Sebagai solusi, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran video animasi, dengan harapan dapat memvisualisasikan materi secara lebih konkret dan menarik. Peneliti menyusun modul ajar yang mengintegrasikan video animasi dalam pembelajaran IPAS. Media yang digunakan berupa video pendek berdurasi 8–10 menit yang menjelaskan tentang keanekaragaman hayati,

Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Instrumen penelitian yang disiapkan antara lain:

1. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa
2. Soal evaluasi hasil belajar untuk mengukur ketercapaian kompetensi
3. Lembar kerja siswa untuk membantu pemahaman isi video

### **Pelaksanaan**

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama, guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, video animasi tentang keanekaragaman hayati diputar secara penuh, tanpa jeda. Setelah itu, guru memberi pertanyaan umum terkait isi video dan meminta siswa menanggapi.

Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya menonton secara pasif. Hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan. Siswa belum terbiasa mencatat informasi penting atau berdiskusi secara kelompok. Guru pun masih mendominasi jalannya pembelajaran, sehingga interaksi dua arah belum optimal (Rochmania & Restian, 2022).

Pertemuan kedua, guru mencoba mengaktifkan siswa dengan membagi mereka ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan isi video. Namun, diskusi kurang efektif karena belum ada panduan kerja yang jelas. Hasil diskusi tidak sepenuhnya mencerminkan pemahaman siswa terhadap materi, dan masih banyak yang mengandalkan satu atau dua orang anggota kelompok.

### **Observasi**

Observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa guru telah mengikuti tahapan pembelajaran sesuai dengan modul ajar. Namun, dalam praktiknya, penggunaan video masih bersifat satu arah. Guru belum sepenuhnya mengarahkan siswa untuk menggali informasi secara aktif dari tayangan video.

Observasi terhadap siswa menunjukkan bahwa sekitar setengah dari jumlah siswa terlihat antusias, sementara sisanya pasif. Beberapa siswa bahkan kurang fokus, berbicara sendiri saat video diputar, atau tampak kebingungan saat diminta menjelaskan isi materi.

### **Refleksi**

Hasil evaluasi belajar yang dilakukan setelah dua kali pertemuan memperlihatkan bahwa:

**Tabel 2. Rekapitulasi Tes Formatif Pembelajaran Pra Siklus**

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1.	90 – 100	2
2.	75 – 89	12
3.	60 – 74	6
4.	< 60	2
	<b>Total</b>	<b>22 siswa</b>

1. Jumlah siswa tuntas: 14 siswa (63,64%)
2. Jumlah siswa belum tuntas: 8 siswa (36,36%)
3. Nilai rata-rata: 74,3
4. Kesimpulan: Terjadi peningkatan signifikan dari prasiklus (13,64% → 63,64%), namun belum mencapai ketuntasan klasikal (85%).

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa meskipun video animasi membantu menarik perhatian siswa, strategi penyajiannya masih perlu ditingkatkan. Penggunaan video tanpa jeda dan tanpa penguatan tambahan menyebabkan sebagian siswa kesulitan memahami materi. Refleksi bersama guru menunjukkan perlunya perbaikan pada metode penyampaian, pemberian tugas yang lebih terstruktur, dan peningkatan keterlibatan siswa melalui diskusi dan pertanyaan langsung.

## Hasil Penelitian Siklus II

### Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, peneliti menyusun perencanaan ulang dengan beberapa perbaikan, yaitu:

1. Video dibagi menjadi beberapa segmen pendek (2–3 menit per bagian) yang diselingi dengan diskusi singkat dan penjelasan guru.
2. Lembar kerja peserta didik disiapkan agar siswa dapat mencatat hal penting dari isi video.
3. Diskusi kelompok terstruktur dirancang dengan pembagian peran dalam kelompok (ketua, pencatat, pelapor).
4. Guru menyiapkan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan daya pikir kritis siswa.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi ikut terlibat aktif dalam menganalisis informasi dari video.

### Pelaksanaan

Pertemuan pertama, guru memutar bagian pertama dari video, kemudian meminta siswa mencatat informasi penting. Guru mengajukan pertanyaan seperti: “Apa yang terjadi jika salah satu makhluk hidup yg ada di keragaman hayati punah?” Pertanyaan-pertanyaan ini memicu diskusi kelompok yang lebih hidup. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan guru memberikan penguatan terhadap jawaban yang benar (Sunami & Aslam, 2021).

Pertemuan kedua, guru melanjutkan bagian video berikutnya dan menerapkan kuis interaktif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Guru juga memberi kesempatan kepada setiap siswa menjelaskan kembali isi video dengan kata-kata sendiri, baik secara lisan maupun tertulis.

### Observasi

Observasi menunjukkan peningkatan yang sangat jelas dalam hal:

1. Partisipasi siswa meningkat; hampir semua siswa aktif menjawab pertanyaan, mencatat, dan berdiskusi.
2. Kehadiran dan perhatian siswa terhadap pembelajaran meningkat; tidak ada siswa yang bermain sendiri saat video diputar.
3. Guru lebih aktif memberikan penguatan, bertanya balik kepada siswa, dan membangun diskusi dua arah.

Siswa terlihat lebih percaya diri ketika menjelaskan materi. Video animasi terbukti efektif sebagai alat bantu visual yang membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

### Refleksi

Setelah pelaksanaan pembelajaran dalam siklus II, dilakukan evaluasi kembali terhadap hasil belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan:

**Tabel 3. Rekapitulasi Tes Formatif Pembelajaran Pra Siklus**

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1.	90 – 100	5
2.	75 – 89	14
3.	60 – 74	3
4.	< 60	0
	<b>Total</b>	<b>22 siswa</b>

- a. Jumlah siswa tuntas: 19 siswa (86,36%)
- b. Jumlah siswa belum tuntas: 3 siswa (13,64%)

- c. Nilai rata-rata: 81,2
- d. Kesimpulan: Ketuntasan klasikal tercapai. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan siklus I dan prasiklus.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil ini juga mencerminkan bahwa media video animasi sangat efektif bila dikombinasikan dengan strategi interaktif seperti diskusi, kuis, tanya jawab, dan refleksi bersama.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

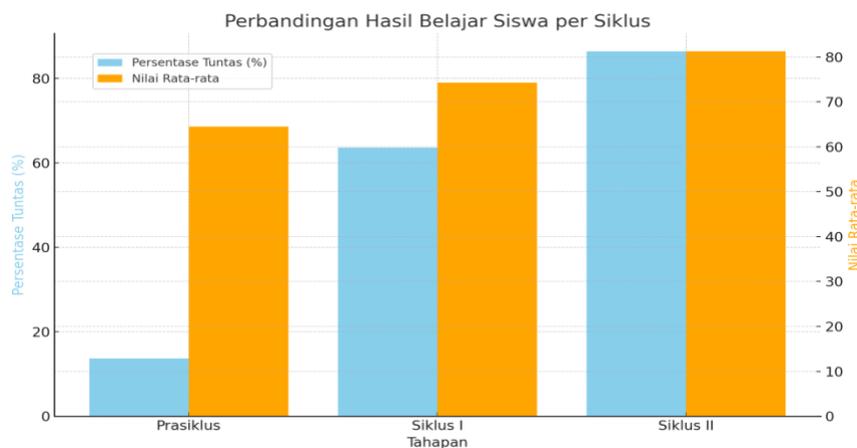
Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran video animasi. Berdasarkan data dari tiap tahap (prasiklus, siklus I, dan siklus II), terjadi peningkatan hasil belajar secara bertahap dan signifikan. Berikut adalah pembahasannya (Istianah, 2021):

**Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus**

Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan meningkatnya nilai rata-rata kelas. Tabel berikut memperlihatkan perbandingan perkembangan tersebut:

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar**

Tahap	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Tuntas	Nilai Rata-rata
Prasiklus	3 siswa	13,64%	64,5
Siklus I	14 siswa	63,64%	74,3
Siklus II	19 siswa	86,36%	81,2



**Gambar 1. Diagram batang perbandingan hasil belajar siswa per siklus**

**Analisis Peningkatan**

Dari Prasiklus ke Siklus I, terjadi peningkatan sebesar 50% dalam jumlah siswa yang tuntas, dan peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,8 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Dari Siklus I ke Siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 22,72%, serta peningkatan nilai rata-rata sebesar 6,9 poin. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas perbaikan tindakan pada Siklus II, seperti penguatan instruksi, penggunaan video yang lebih fokus, serta penguatan diskusi kelompok (Hapsari & Zulherman, 2021).

Secara keseluruhan, peningkatan dari Prasiklus ke Siklus II adalah sebesar 72,72% dalam hal

Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan  
ketuntasan belajar, dengan kenaikan nilai rata-rata sebesar 16,7 poin. Ini merupakan pencapaian yang sangat signifikan dan mencerminkan keberhasilan tindakan.

### **Keterlibatan dan Aktivitas Siswa**

Secara kualitatif, penggunaan media video animasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Friska et al., 2021). Pada prasiklus, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap pembelajaran. Setelah intervensi media video dilakukan:

1. Siswa lebih fokus saat menonton materi.
2. Diskusi menjadi lebih hidup.
3. Siswa mampu menghubungkan materi dengan contoh konkret yang disajikan dalam video.
4. Aktivitas tanya jawab meningkat, menunjukkan keterlibatan kognitif siswa juga meningkat.

### **Efektivitas Media Video Animasi**

Media pembelajaran video animasi memiliki beberapa kelebihan yang terbukti membantu pencapaian tujuan pembelajaran:

1. Menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga memudahkan pemahaman konsep abstrak.
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar karena tampilannya menarik.  
Mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengamatan, analisis, dan diskusi

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri 066054 Medan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara signifikan. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan baik dari aspek kuantitatif (hasil tes) maupun kualitatif (aktivitas dan motivasi belajar siswa).

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa meningkat secara bertahap di setiap siklus tindakan.
  - a. Pada tahap prasiklus, hasil belajar siswa masih sangat rendah. Dari 22 siswa, hanya 3 siswa (13,64%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Nilai rata-rata kelas pada tahap ini hanya mencapai 64,5, menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami materi dengan baik.
  - b. Pada Siklus I, setelah penggunaan video animasi diterapkan dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan hasil belajar. Jumlah siswa yang tuntas naik menjadi 14 siswa (63,64%), dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,3. Ini menunjukkan bahwa media video animasi mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi.
  - c. Pada Siklus II, setelah perbaikan-perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya, hasil belajar siswa meningkat lebih signifikan. Jumlah siswa yang tuntas mencapai 19 siswa (86,36%), dan nilai rata-rata naik menjadi 81,2. Dengan demikian, indikator keberhasilan PTK telah tercapai karena melebihi ketuntasan klasikal sebesar 85%.
2. Media video animasi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Siswa terlihat antusias saat menonton video animasi, aktif dalam diskusi kelompok, dan mampu mengemukakan pendapat. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Hal ini sangat kontras dibandingkan dengan suasana pada prasiklus yang cenderung pasif, monoton, dan minim partisipasi.
3. Pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif dan bermakna. Penggunaan video animasi memungkinkan siswa memahami materi yang bersifat abstrak

Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan

melalui visualisasi yang konkret. Video animasi menyajikan informasi secara menarik, menyenangkan, dan mudah diingat, sehingga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Selain itu, integrasi antara tayangan video, diskusi, dan evaluasi memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan.

4. Penerapan model pembelajaran dengan media video animasi dapat menjadi solusi pembelajaran di era digital. Mengingat karakteristik siswa generasi sekarang yang akrab dengan teknologi, pembelajaran dengan pendekatan visual dan audiovisual menjadi sangat relevan. Guru perlu menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan perkembangan zaman agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Dengan melihat hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPAS secara nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan. Oleh karena itu, strategi ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas di pembelajaran lainnya.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**

- a. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang variatif dan inovatif, terutama untuk materi-materi yang sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan lisan.
- b. Guru juga disarankan untuk menyusun RPP yang terintegrasi dengan media digital, serta meningkatkan kompetensi dalam merancang atau memilih video animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.

2. **Bagi Sekolah**

- a. Sekolah perlu memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD proyektor, speaker, jaringan internet, dan perangkat komputer yang memadai.
- b. Sekolah juga dapat mengadakan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran semakin berkualitas dan relevan dengan kebutuhan zaman.

3. **Bagi Siswa**

- a. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan media video animasi, karena media ini dirancang untuk membantu pemahaman secara visual dan mendalam.
- b. Siswa juga perlu dilatih untuk mencatat poin penting dari tayangan, serta membiasakan diri berdiskusi agar lebih kritis dan reflektif dalam belajar.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Peneliti lain yang tertarik melakukan PTK dengan topik serupa disarankan untuk mengembangkan variasi video animasi atau mengintegrasikan dengan metode pembelajaran lain seperti problem-based learning, inquiry learning, **atau** project-based learning.
- b. Selain itu, penelitian sejenis dapat dikembangkan ke mata pelajaran lain atau tingkat kelas yang berbeda untuk melihat efektivitas media video animasi secara lebih luas.

### **References**

- Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan
- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655. <https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Annisa, L. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 104 Pekanbaru*. Universitas Islam Riau. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/16400>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Chairiyah, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas Iii Sdn 101893 Bangun Rejo. *Jurnal Handayani*, 12(2), 125. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.34196>
- Devega, S. V., Chan, F., & Rosmalinda, D. (2023). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi Inshot Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5251–5263. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/4107>
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Faishol, R., & Sukardi, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Benime. *Incare, International Journal Of Educational Resources*, 4(4), 339–352.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sd Negeri 08 Sungai Rumbai. *Pendipa Journal Of Science Education*, 6(1), 250–255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Halmuniati, H., Riswandi, D., Zainuddin, Z., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jipi (Jurnal Ipa & Pembelajaran Ipa)*, 6(4), 332–340. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jipi.v6i4.27199>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Haq, H., Purwantono, P., Irzal, I., & Rahim, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fabrikasi. *Jurnal Vokasi Mekanika (Vomek)*, 4(1), 89–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/vomek.v4i1.310>
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 18–22.
- Harsela, J. (2023). *Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan*. 16(1), 16–25.

- Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan
- Istianah, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran Ipa Dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas Iv Sd*.
- Istiqomah, A., Sugiharti, R. E., & Rikmasari, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ict Berbasis Video Animasi Melalui Aplikasi Canva. *An-Nizam*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.33558/An-Nizam.V2i2.6140>
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/Biolokus.V2i1.442>
- Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i1.1665>
- Lenggogeni, L., & Ruqoyyah, S. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv. *Collase (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 4(2), 249–256. <https://doi.org/10.22460/Collase.V4i2.5687>
- Lestari, A. S., Azmy, B., & Susiloningsih, W. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Argumentasi Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(5), 114–123. <https://doi.org/10.572349/Seroja.V2i5.1156>
- Palimbong, Y. W. (2021). *Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Sman 11 Makassar*. Universitas Negeri Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/eprint/19283>
- Palimbong, Y. W., Saud, S., & Saleh, N. (2021). Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman. *Phonologie Journal Of Language And Literature*, 2(1). <http://eprints.unm.ac.id/eprint/25625>
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (Tps) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3613>
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(3).
- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36987/jpms.V6i1.1657>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i4.1129>
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto, N. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quizizz. *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502–508. <https://doi.org/10.26858/jkp.V5i3.22929>
- Syaifudin, F. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Mi Ma'arif Ngrupit Ponorogo*. Iain Ponorogo.

- Ayu Lidya Sinaga, Arief Aulia Rahman, Anggi Tri Dhani Hasibuan| Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Di Kelas V Sd Negeri 066054 Medan  
[Http://Etheses.Iainponorogo.Ac.Id/Id/Eprint/8437](http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8437)
- Syarhoh, U. M., Siddik, M., & Mulawarman, W. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Foto Dan Video Animasi Karikatur Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Memahami Teks Anekdote Siswa Kelas X Sma. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(3), 641–652. [Https://Doi.Org/10.30872/Diglosia.V5i3.443](https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.443)
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 3 Rumah Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V7i2c.587](https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587)
- Wahyuningtyas, D., & Kurniawan, A. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Teknik Cekikan Judo (Shime Waza) Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science And Health*, 4(4), 338–346. [Https://Doi.Org/10.17977/Um062v4i42022p338-346](https://doi.org/10.17977/um062v4i42022p338-346)