



PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS 1 SD IT SITI KHADIJAH TANJUNG MORAWA

**Rizky Ananda Siregar^{1*}, Try Wahyu Purnomo², Irsan³, Sri Mustika Aulia⁴,
Fajar Sidik Siregar⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: rizky.anandasiregar0410@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4350>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan video animasi dalam pembelajaran seni rupa terhadap hasil belajar pada siswa kelas I SD IT Siti Khadijah yang berlokasi di Tanjung Morawa, Deli Serdang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif melalui desain *pre-test* dan *post-test*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa I dengan sampel berjumlah 20 siswa. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan video animasi dalam pembelajaran seni rupa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas yang menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil *pre-test* menunjukkan hasil perhitungan memperoleh nilai rata-rata sebesar 54,5. Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan video animasi dalam pembelajaran, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83. Peningkatan rata-rata hasil belajar dari 54,5 menjadi 83 menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan video animasi dalam pembelajaran seni rupa.

Kata Kunci: Video Animasi, Hasil Belajar, Seni Rupa, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan, bertujuan untuk membantu manusia tumbuh dengan baik. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah menjadi bagian dari perjalanan hidup manusia dari awal hingga akhir. Melalui usaha dalam pembelajaran, pelatihan, praktik, dan metode pendidikan lainnya, tujuan utama adalah pengembangan diri setiap individu. Di era 21 ini, peran guru atau pendidik menjadi sangat penting, dengan tuntutan untuk bersikap kreatif, produktif, inovatif, dan mandiri. Para pendidik juga diharapkan untuk menggunakan kemajuan teknologi yang ada dalam proses belajar mengajar, agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, kreatif, dan tidak membosankan. Hal ini bertujuan supaya para siswa lebih terlibat dalam menggali potensi mereka dan lebih cepat memahami setiap materi yang diajarkan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Rochmania & Restian, (2022), pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan, karena dengan adanya pendidikan, seseorang dapat menjadi lebih berpengetahuan, kreatif, mampu berpikir kritis, memiliki karakter yang lebih baik, serta memiliki pengetahuan yang lebih luas dan mendalam.

Di Indonesia, kurikulum telah melalui banyak perubahan dan penyempurnaan selama bertahun-tahun, mulai dari tahun 1947 hingga revisi terakhir pada tahun 1997. Pada tahun 2023, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional meluncurkan perubahan kurikulum baru, yaitu Kurikulum



2013 (kurtilas), yang mengalami revisi pada tahun 2018 menjadi Kurtilas Revisi (Rahayu, dkk: 2022). Saat ini, Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan sebagai versi terbaru. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa memberi kebebasan bagi guru dan siswa untuk menentukan cara belajar, yang berorientasi pada kemandirian siswa dan memberikan fleksibilitas dalam lingkungan belajar untuk memilih metode terbaik guna mendukung proses pembelajaran.

Untuk Sekolah Dasar, penerapan Kurikulum Merdeka meliputi pembelajaran seni dan budaya yang terdiri dari empat komponen, termasuk seni rupa. Tujuan dari pembelajaran seni rupa di SD tidak hanya untuk mengajarkan siswa cara menciptakan karya seni dan menggambar, tetapi juga untuk membantu perkembangan karakter mereka, meningkatkan kreativitas, membangun sikap positif, kebahagiaan, rasa percaya diri, ketahanan mental, serta melatih kemampuan mereka untuk mengekspresikan ide-ide yang ada dalam diri mereka (Azis & Lubis, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa perlu dilaksanakan dalam konteks yang relevan dan praktis, agar dapat memberikan manfaat yang nyata bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran seni rupa adalah sebuah bentuk ekspresi artistik yang melibatkan seluruh elemen visual yang terlihat, termasuk titik, garis, bentuk, warna, tekstur, komposisi, ruang, dan cahaya (Iraqi dkk. , 2023). Dalam pembelajaran seni, terdapat usaha untuk merubah perilaku melalui pengalaman seni dan interaksi budaya individu untuk meraih tujuan tertentu (Sadli dkk. , 2022). Di sisi lain, dalam konteks pembelajaran mandiri, seorang instruktur yang memandu dianggap sebagai pendidik yang kreatif, inovatif, dan berkualitas dalam pendekatan mereka, serta memiliki komitmen yang tinggi terhadap para siswa. Mereka juga dapat membangun hubungan baik dengan guru lain, sekolah-sekolah yang berbeda, dan masyarakat secara luas, serta menyadari diri mereka sebagai peserta belajar yang perlu tumbuh dan menyesuaikan diri dengan perubahan dalam proses belajar mengemudi di sekolah.

Media pembelajaran merupakan elemen krusial yang mendukung proses belajar dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Keberadaan media sangat penting karena mampu membantu siswa memahami materi yang sulit. Dengan adanya media, konsep yang rumit bisa disederhanakan. Selain itu, media juga dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki guru dalam menyampaikan informasi secara lisan dan membantu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak agar siswa lebih mudah memahaminya. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa bisa meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran secara efektif dan menghasilkan hasil yang optimal. Salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa adalah video animasi. Pemilihan video animasi ini dalam penelitian ini didasarkan pada anggapan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mereka.

Furoidah (2009) menjelaskan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran adalah alat yang terdiri dari serangkaian gambar yang membentuk animasi dan dilengkapi dengan elemen suara. Ini memberikan sentuhan dinamis serta menyampaikan pesan-pesan edukatif. Video animasi berfungsi sebagai alat pengajaran yang siap digunakan dan dapat diakses kapan pun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Alat ini dapat dipakai untuk topik Aneka Garis, yang membantu siswa tetap fokus dan memahami materi sesuai hadiah yang ingin dicapai. Dengan video animasi, proses belajar akan berlangsung seragam, sehingga semua siswa bisa melihat dan mendengar informasi yang sama. Di samping itu, media ini juga membantu guru menghemat waktu dan energi, karena tidak perlu menghadirkan objek fisik untuk menjelaskan topik Aneka Garis. Oleh karena itu, video animasi merupakan pilihan yang sangat baik untuk menyampaikan informasi. Untuk mencegah kesalahpahaman, konten video animasi harus disertai gambar asli dari materi ajar dan audio yang sesuai.

Hasil dari proses belajar di bidang pendidikan menjadi ukuran kesuksesan individu dalam mengikuti pembelajaran. Secara teoritis, ini memberikan makna dan karakteristik tertentu bagi siswa dalam memahami serta menerapkan pengetahuan sesuai dengan kemampuan mereka. Penulis melakukan observasi untuk mengumpulkan data mengenai prestasi belajar siswa dalam pelajaran Seni Rupa kelas I di SD Islam Terpadu Siti Khadijah, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70.



Tabel 1. Data Hasil Belajar Seni Rupa Materi Aneka Garis Siswa Kelas I SD Islam Terpadu Siti Khadijah Tanjung Morawa

No.	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1.	HI	40	Kurang
2.	AS	72	Baik
3.	AA	80	Baik
4.	KL	60	Cukup
5.	KA	48	Kurang
6.	RM	59	Kurang
7.	SH	63	Cukup
8.	CE	80	Baik
9.	AR	40	Kurang
10.	AM	58	Kurang

Dalam penentuan standart nilai, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran Seni Rupa ditetapkan pada angka 70. Siswa yang mendapatkan nilai 70 atau lebih diakui telah memenuhi standar pembelajaran atau termasuk dalam kategori baik. Di sisi lain, siswa yang meraih nilai di bawah 70 dianggap belum memenuhi kriteria, dengan penilaian cukup atau kurang dalam pelajaran ini. Melalui data yang ada pada tabel, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa di pelajaran Seni Rupa, terutama pada topik Aneka Garis, masih belum memuaskan. Hanya 3 siswa (30%) yang mendapatkan nilai baik, sementara 2 siswa (20%) berada dalam kategori cukup, dan 5 siswa (50%) mendapatkan nilai kurang. Diduga, hal ini disebabkan oleh pandangan siswa yang menganggap bahwa materi Seni Rupa, khususnya topik Aneka Garis, membosankan, sehingga mereka kurang bersemangat dan tidak serius dalam mengikuti pelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru seni rupa di SD Islam Terpadu Siti Khadijah Tanjung Morawa, terungkap bahwa minat siswa dalam belajar seni rupa masih rendah, terutama pada materi Aneka Garis. Kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang baik muncul karena siswa tidak sepenuhnya memahami konsep aneka garis. Salah satu penyebabnya adalah pemilihan media pembelajaran yang kurang efektif, di mana guru cenderung hanya menggunakan buku cetak. Hal ini membuat siswa merasa tidak tertarik dan bosan. Sebagai akibatnya, 15 dari 20 siswa atau 75 persen tampak tidak konsentrasi, seringkali terlihat diam atau melamun, dan terkadang bermain-main tidak teratur selama proses belajar. Situasi ini jelas mengganggu siswa yang ingin belajar serius. Hal ini sejalan dengan temuan Astini (2020), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di dalam kelas masih sangat sedikit, dan banyak guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menjelaskan materi. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias saat mengikuti pelajaran, terlihat dari kurangnya respon terhadap materi, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, dan bahkan ada kecenderungan untuk menyontek.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, bisa disimpulkan bahwa video merupakan alat visual dan audio yang dapat menyampaikan informasi atau materi dalam bentuk gerakan, sering kali dengan audio yang sesuai. Sementara itu, video animasi adalah tipe media audiovisual yang menggabungkan gambar animasi yang bergerak dengan suara yang sesuai dengan karakter dalam animasi tersebut. Penggunaan video animasi memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran, karena mereka biasanya lebih tertarik dan dapat fokus saat belajar.

Media video diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi dengan lebih efektif, yang akan menghasilkan peningkatan pengetahuan yang signifikan. Dengan kemampuan memahami dan mengingat, informasi lebih dapat tertangkap melalui penglihatan dan pendengaran. Video animasi dapat ditayangkan melalui proyektor LCD di dalam kelas, sehingga semua siswa di ruangan dapat melihatnya. Karena banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam pengajaran mereka, penggunaan video animasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk pembelajaran Seni Rupa, khususnya pada topik Aneka Garis. Materi video animasi ini bisa memberikan dukungan tambahan bagi guru dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan cara ini, diharapkan bahwa pemakaian video animasi akan memberikan makna lebih dalam pembelajaran bagi siswa dan mendukung pencapaian



hasil belajar yang baik.

Sebelumnya, penelitian tentang penggunaan video animasi telah dilakukan oleh Alif, dkk (2023) dengan judul "Dampak Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar SBDP Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar" Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media audiovisual memiliki dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah itu. Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dengan studi yang telah disebutkan. Masalah yang diteliti juga mirip. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Oleh karena itu, peneliti akan menganalisis dampak penggunaan media video animasi dalam pelajaran seni rupa terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen di sekolah untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh media pembelajaran Video Animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran seni rupa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbentuk media video animasi. Metode yang digunakan adalah *one group test-post test design*. Penelitian ini dilakukan di SD Islam Terpadu Siti Khadijah Tanjung Morawa yang beralamat di Jalan Tanjung Morawa KM 12,5 Gang Rasmi Komplek Koserna Blok B No. 10. Populasi adalah seluruh siswa di SD Islam Terpadu Siti Khadijah Tanjung Morawa, sedangkan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas 1 SD Islam Terpadu Siti Khadijah yang berjumlah 20 siswa. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

X = Hasil Belajar Siswa

Tujuan penggunaan media dalam pembelajaran ini adalah untuk melihat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi dan Variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Adapun dalam pengumpulan data menggunakan teknik berupa tes dan observasi dengan instrumen berupa lembar tes berbentuk pilihan ganda dan lembar observasi proses pembelajaran. Setelah data terkumpul, data dianalisis menggunakan Teknik uji validitas instrumen, uji reabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengamatan terhadap proses pembelajaran seni rupa materi aneka garis menggunakan media video animasi di kelas I dilakukan untuk mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran yang dilakukan. Wawancara dengan guru seni rupa kelas I SD IT Siti Khadijah Tanjung Morawa digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan peserta didik. Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, instrumen awal yang telah disusun peneliti wajib dilakukan penilaian oleh ahli dengan tujuan agar instrumen layak digunakan dalam penelitian. Terdapat instrumen yang perlu di validasi, yaitu lembar tes (soal). Validasi dilakukan dengan dua tahap yaitu validasi ahli dan kelas tinggi (uji coba siswa kelas atas). Ahli yang dipilih dalam validasi instrumen disini merupakan sejalan dengan pelajaran dalam penelitian yaitu Bapak Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd., Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Adapun hasil validasi instrumen penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

Hasil Validasi Instrumen Tes oleh Ahli.

Lembar soal tes divalidasi oleh dosen ahli yang memiliki kompetensi di bidang pembelajaran seni rupa untuk menilai kesesuaian butir soal dengan indikator, isi materi, dan tingkat perkembangan siswa. Validasi ahli lembar soal tes dilakukan oleh Bapak Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd.



Hasil validasi dari dosen digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen sebelum dilakukan uji coba. Hasil validasi lembar soal tes dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Lembar Soal

No.	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Materi			
1.	Soal sesuai dengan materi.	5	Sangat Baik
2.	Soal sesuai dengan capaian pembelajaran.	4	Baik
3.	Setiap soal hanya ada satu jawaban yang benar.	4	Baik
4.	Pilihan jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi.	5	Sangat Baik
Konstruksi			
5.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas	5	Sangat Baik
6.	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban.	5	Sangat Baik
7.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	4	Baik
8.	Gambar atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	5	Sangat Baik
9.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan "semua jawaban di atas salah/benar" dan sejenisnya	5	Sangat Baik
10.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologisnya.	5	Sangat Baik
11.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.	4	Baik
Bahasa			
12.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami.	5	Sangat Baik
13.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	Baik
14.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/tabu	5	Sangat Baik
15.	Petunjuk penggunaan yang disajikan lengkap	4	Baik
Jumlah Skor		62	
Rata-rata Skor (%)		92%	
Kategori		Sangat Baik	

Hasil penilaian validator lembar soal menunjukkan bahwa soal tes tersebut masuk dalam kategori sangat layak dengan skor 92%. Setelah melalui dua kali proses validasi dengan satu kali revisi, materi tersebut dinyatakan sudah layak digunakan sebagai instrumen tes pada siswa kelas I SD.

Hasil Validasi Instrumen Tes oleh Kelas Atas

Selain itu, instrumen lembar soal tes juga divalidasi melalui uji coba terbatas pada siswa kelas tinggi (kelas 3) yang telah mempelajari materi terkait. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kejelasan bahasa, tingkat kesulitan soal, serta kelayakan butir soal sebelum digunakan pada penelitian. Berikut adalah klasifikasi dari hasil dari uji validitas data:

Tabel 3. Uji Validitas

Jumlah Soal	20 item pertanyaan
Soal Valid	10 item pertanyaan
Soal tidak Valid	10 item pertanyaan

Kemudian untuk item pertanyaan yang tidak valid tidak digunakan dalam pengambilan data. Namun hal itu tidak mempengaruhi nilai dari item yang akan dicari, sebab pada bagian kisi-kisi soal telah terdapat beberapa soal dari setiap item pertanyaan.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian ini memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) karena instrumen berbentuk soal pilihan ganda



dengan skor dikotomi (benar = 1, salah = 0). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai reliabilitas sebesar:

$$r_{11} = 0,60$$

Dengan demikian, nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,60 berada pada kategori cukup/tinggi, sehingga instrumen soal tes yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Hasil Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

Hasil *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media video animasi, sedangkan hasil *posttest* digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Data yang diperoleh dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui adanya perbedaan nilai hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga dapat diketahui sejauh mana pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar seni rupa siswa. Berikut ini adalah hasil data *pretest* dan *posttest* siswa kelas I SD:

Tabel 4. Data *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Selisih
1.	Alea	90	100	10
2.	Aruna	40	70	30
3.	Athallah	50	70	20
4.	Azza	60	80	20
5.	Azka	40	80	40
6.	Azkanah	50	90	40
7.	Azril	40	70	30
8.	Chalista	50	90	40
9.	Fadillah	60	90	30
10.	Habibi	50	70	20
11.	Haikal	70	100	30
12.	Hamim	30	60	30
13.	Izzan	90	100	10
14.	Keysha	60	90	30
15.	Naila	50	90	40
16.	Panji	40	80	40
17.	Rafasyah	40	70	30
18.	Raihan	80	100	20
19.	Sahara	30	60	30
20.	Syathir	70	100	30

Hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan sebelum penerapan media video animasi pembelajaran menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90 dan nilai terendah 30. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 54,5. Sementara itu, hasil tes akhir (*posttest*) setelah penerapan media video animasi pembelajaran menunjukkan peningkatan dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Peningkatan rata-rata hasil belajar dari 54,5 menjadi 83 menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami aneka garis dengan lebih mudah karena menyajikan materi secara visual dan menarik. Selain itu, tampilan gambar bergerak dan narasi dalam video memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Rupa pada siswa kelas I yang menjadi subjek penelitian. Hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan sebelum penerapan media video animasi pembelajaran menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90 dan nilai terendah 30. Berdasarkan hasil



perhitungan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 54,5. Sementara itu, hasil tes akhir (*posttest*) setelah penerapan media video animasi pembelajaran menunjukkan peningkatan dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Peningkatan rata-rata hasil belajar dari 54,5 menjadi 83 menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami aneka garis dengan lebih mudah karena menyajikan materi secara visual dan menarik. Selain itu, tampilan gambar bergerak dan narasi dalam video memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Seni Rupa pada siswa kelas I yang menjadi subjek penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Liliefors (Kolmogorov–Smirnov) untuk mengetahui apakah data selisih nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas yang diperoleh:

Tabel 5. Uji Normalitas

Variabel	N	Mean	Std. Dev	Sig. (p-value)
Selisih Nilai	20	28,5	9,33302	0,1861571

Berdasarkan hasil uji Liliefors, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,1861571 ($> 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data selisih nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan data dapat dilanjutkan untuk diuji menggunakan uji statistik parametrik.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dari kelompok sampel yang sama.

Tabel 6. Paired Samples Test

Variabel	Mean Selisih	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest</i>	28,5	-8,851	19	0,000

Berdasarkan hasil uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test) antara nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,5 dan rata-rata *posttest* sebesar 83,0. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t-hitung sebesar -8,851 dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Kenaikan rata-rata skor sebesar 28,5 poin menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas I.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 1 SD di SDIT Siti Khadijah. Peningkatan hasil belajar ini tampak pada tiga domain utama, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Secara umum, video animasi membantu siswa memahami konsep seni rupa dasar dengan lebih mudah, meningkatkan kemampuan mereka dalam mengikuti langkah-langkah menggambar, serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.

Secara kognitif, siswa yang belajar menggunakan video animasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep bentuk, warna, dan garis. Temuan ini sejalan dengan teori *multimedia learning* oleh Mayer (2009) yang menegaskan bahwa kombinasi antara visual bergerak dan narasi dapat memperkuat representasi mental siswa, terutama dalam pembelajaran yang menekankan proses dan tahapan. Dalam konteks seni rupa, proses menggambar dan memahami bentuk visual sangat bergantung pada kemampuan siswa untuk mengamati perubahan visual secara



bertahap. Oleh karena itu, animasi memberikan keuntungan berupa visualisasi temporal, yang sulit dicapai melalui gambar statis (Höffler & Leutner, 2007).

Pada aspek psikomotor, siswa yang memperoleh pembelajaran melalui video animasi menunjukkan peningkatan kemampuan meniru langkah demi langkah dalam menggambar. Animasi yang menampilkan urutan pembuatan garis hingga membentuk objek lengkap memudahkan siswa memahami prosedur visual yang sebelumnya abstrak. Plötzner et al. (2021) menjelaskan bahwa animasi unggul dibanding gambar statis ketika tujuan pembelajaran berkaitan dengan pemrosesan informasi berurutan atau perubahan visual dinamis. Hal ini sesuai dengan hasil observasi kelas yang memperlihatkan bahwa siswa lebih percaya diri dan terarah ketika diminta menggambar setelah menonton animasi.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa juga terlihat jelas. Video animasi yang menarik, berwarna, dan disertai alur visual yang runtut membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Studi oleh Schneider et al. (2023) juga menunjukkan bahwa animasi gaya *whiteboard* edukatif mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa, terutama ketika narasi dan visual dirancang secara ringkas dan fokus. Dalam penelitian ini, siswa kelas 1 SD tampak lebih antusias untuk mengikuti kegiatan praktik setelah menonton video, yang memperlihatkan bahwa media animatif berhasil mendorong arousal kognitif dan kesiapan belajar yang lebih baik.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Zakirman et al. (2022) yang menemukan bahwa penggunaan animasi edukatif meningkatkan pemahaman siswa SD secara signifikan pada pembelajaran sains. Walaupun konteks mata pelajaran berbeda, pola efektivitas yang sama terjadi: animasi membantu siswa memahami hal-hal abstrak melalui visualisasi konkret. Sementara itu, studi Putri (2024) yang melakukan systematic literature review juga menunjukkan bahwa media animasi secara konsisten memperkuat hasil belajar di jenjang sekolah dasar, terutama pada kompetensi dasar yang membutuhkan internalisasi proses dan contoh visual.

Namun demikian, perlu dicatat bahwa efektivitas video animasi sangat bergantung pada kualitas desain instruksionalnya. Jika video terlalu cepat, penuh dekorasi tidak relevan, atau memiliki alur visual yang rumit, maka beban kognitif siswa dapat meningkat sehingga justru menghambat pembelajaran. Oleh karena itu, prinsip desain multimedia seperti segmentasi, koherensi, dan signalling harus benar-benar diperhatikan (Mayer, 2009). Dalam penelitian ini, video yang digunakan telah mengikuti prinsip tersebut, sehingga siswa dapat fokus pada elemen visual yang benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari sudut pandang pedagogis, peran guru tetap menjadi kunci dalam memaksimalkan manfaat video animasi. Guru perlu memberikan arahan sebelum menonton, pertanyaan pemantik selama pemutaran, serta bimbingan selama praktik menggambar. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media hanyalah alat bantu, sementara guru menjadi mediator utama dalam pembelajaran seni rupa di kelas rendah. Dengan demikian, efektivitas video animasi dalam penelitian ini tidak hanya berasal dari medianya, tetapi juga dari integrasi pembelajaran yang terencana.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran seni rupa kelas awal. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga mengakomodasi kebutuhan perkembangan kognitif anak usia 6–7 tahun, yang lebih mudah memahami konsep melalui representasi visual dinamis. Dengan desain yang tepat dan dukungan pedagogis dari guru, video animasi dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang sangat menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni rupa di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Liliefors diperoleh nilai signifikansi sebesar **0,186 (> 0,05)**, yang berarti data selisih antara nilai pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Hasil uji hipotesis menggunakan **uji-t (paired sample t-test)** menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,000 < 0,05**,



sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (penggunaan media pembelajaran). Peningkatan nilai rata-rata dari hasil pretest ke posttest menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menandakan bahwa media yang digunakan efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat dijadikan alternatif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alif, N. A., Usman, H., Hartoto, &, & Abstrak, A. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Sbdp Siswa Kelas V UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan*, 1(2), 86–98. [Http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp](http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp)
- Astini, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *LAMPUHYANG*, 11(2), 13-25. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Berdasarkan Perspektif Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.4948>
- Furoidah, Maya Fanny. 2009. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Surya Buana Malang. (Online). <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/tep/article/viewfile/4793/3397>
- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2007). Instructional animation versus static pictures: A meta-analysis. *Learning and Instruction*, 17(6), 722–738. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2007.09.013>
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *YASIN*, 3(4), 640–649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>.
- Plötzner, R., Berney, S., & Bétrancourt, M. (2021). When learning from animations is more successful than learning from static pictures. *Instructional Science*, 49, 497–514. <https://doi.org/10.1007/s11251-021-09541-w>
- Putri, S. A. (2024). Effectiveness of using animation videos in science learning in elementary schools: A systematic literature review. *International Journal of Educational Research and Reviews*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.82242>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Sadli, N. M., Sekarningsih, F., & Budiman, A. (2022). Tari Topeng Klana Udheng Sebagai Materi Awal Pembelajaran Tari Topeng Di Sanggar Mulya Bhakti. *Ringkang : Jurnal Kajian Tari dan Pendidikan Seni Tari*, 2 (1), 144-153. <https://doi.org/10.17509/ringkang.v2i1.44421>
- Schneider, S., Krieglstein, F., Beege, M., & Rey, G. D. (2023). Successful learning with whiteboard animations. *Heliyon*, 9(2), e13229. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13229>.
- Zakirman, Z., Rahayu, C., & Gusta, W. (2022). E-animation media to improve the understanding of elementary school science learning. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3411–3419. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2595>