



PENERAPAN MEDIA DIGITAL BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III MI MUHAMMADIYAH PANNAMPU

Alfiyyah Alifah Ahmad Nama^{1*}, Nadrah², A. Muafiah Nur³

^{1*,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar

*Email: ifah04.ahmad@gmail.com, nadrah@unismuh.ac.id, a.muafiahnur@unismuh.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5721>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran digital berbasis video animasi terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III MI Muhammadiyah Pannampu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 24 orang. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan tes hasil belajar, sedangkan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis video animasi terlaksana dengan baik, ditunjukkan oleh aktivitas peserta didik sebesar 97,5% (sangat aktif), aktivitas guru sebesar 94% (sangat aktif), dan penggunaan media sebesar 86,6% (sangat baik). Hasil belajar peserta didik meningkat, ditandai dengan rata-rata nilai pretest sebesar 65,38 yang meningkat menjadi 89,58 pada posttest, dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hasil uji N-Gain sebesar 0,7037 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran digital berbasis video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas III MI Muhammadiyah Pannampu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Video Animasi, Hasil Belajar, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Pada era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Pendidik dituntut untuk mengintegrasikan teknologi secara nyata dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas layanan pendidikan serta menjawab tantangan perkembangan zaman. Menurut Afriyadi dan Hayati (2023), pemanfaatan media berbasis teknologi digital semakin diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan dunia digital.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Syawaluddin (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih mudah dimengerti, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, media digital berbasis video animasi menjadi salah satu pilihan yang relevan karena mampu menyajikan materi secara visual dan audio sehingga konsep-konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Juli 2025 di kelas III MI Muhammadiyah Pannampu, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai media utama karena keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana dari total 24 peserta didik, terdapat 15 peserta didik atau 62,5% yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran perlu diperbaiki melalui penerapan media yang lebih inovatif dan menarik.



Penelitian yang dilakukan oleh Aulia et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan itu, Sari dan Guntur (2024) menemukan peningkatan hasil belajar dari 66,875% pada siklus I menjadi 88,75% pada siklus II setelah penerapan video animasi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik selama penerapan media digital berbasis video animasi, hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan, serta seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III MI Muhammadiyah Pannampu pada mata pelajaran IPAS.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yang hanya melibatkan satu kelas tanpa kelompok pembandingan. Penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah Pannampu, Kecamatan Tallo, Kota Makassar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 18 laki-laki dan 6 perempuan, dengan teknik sampling jenuh.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu lembar tes dan lembar observasi. Lembar tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang mengukur hasil belajar pada ranah kognitif C1 hingga C4 berdasarkan Taksonomi Bloom. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik, aktivitas guru, dan penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum digunakan, kedua instrumen telah divalidasi oleh validator ahli.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta uji N-Gain untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar. Kriteria N-Gain mengacu pada Doyan (2016), yaitu tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan di kelas III MI Muhammadiyah Pannampu. Pertemuan pertama digunakan untuk pretest, pertemuan kedua dan ketiga untuk pembelajaran menggunakan media digital berbasis video animasi (treatment), dan pertemuan terakhir untuk posttest. Hasil penelitian mencakup tiga aspek sesuai rumusan masalah, yaitu aktivitas belajar peserta didik, hasil belajar pretest-posttest, dan peningkatan hasil belajar berdasarkan uji N-Gain.

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik Selama Penerapan Media Digital Berbasis Video Animasi

Observasi dilakukan oleh Iin Mutiah K, M.Pd. selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan aktivitas belajar peserta didik memperoleh persentase 97,5% (sangat aktif), aktivitas guru 94% (sangat aktif), dan penggunaan media 86,6% (sangat baik). Tingginya persentase ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa media digital berbasis video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Imanda et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

2. Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Digital Berbasis Video Animasi

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 65,38 dengan 58,33% peserta didik tidak tuntas. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,58 dengan ketuntasan klasikal 100%. Hasil ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.



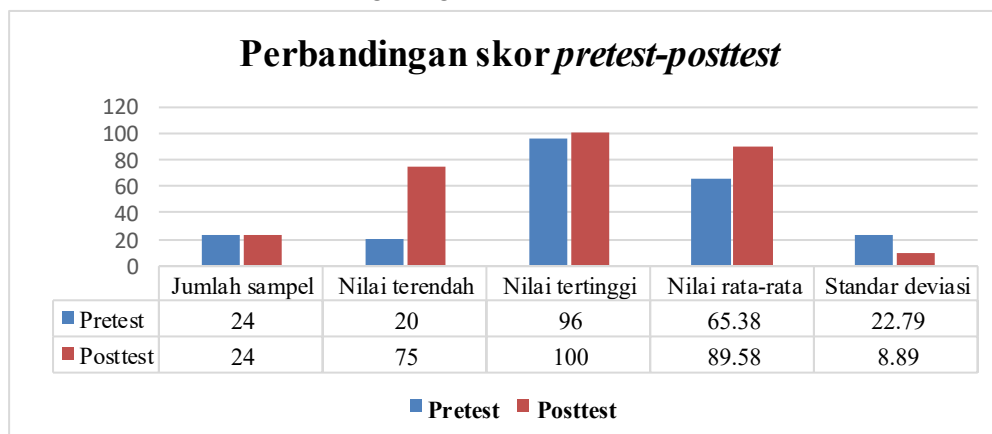
Tabel 1. Pretes, Postes dan *N-Gain* Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MI Muhammadiyah Pannampu

Statistics		Pretest	Postes
		t	
N Valid	24	24	
Missing	0	0	
Mean	65.3750	89.5833	
Median	68.5000	89.0000	
Mode	65.00 ^a	100.00	
Std. Deviation	22.78598	8.89023	
Variance	519.201	79.036	
Range	76.00	25.00	
Minimum	20.00	75.00	
Maximum	96.00	100.00	
Sum	1569.00	2150.00	

Tabel 2. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGainScore	24	.29	1.00	.7037	.24135
NGainScorePersen	24	29.41	100.00	70.3720	24.13535
Valid N (listwise)	24				

Hasil perhitungan pada Tabel 2 diperoleh berdasarkan analisis statistik deskriptif. Sebelum diterapkan media pembelajaran digital berbasis video animasi, terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui hasil belajar IPAS peserta didik. Peserta didik yang mengikuti pretest berjumlah 24 orang dengan skor tertinggi yang diperoleh sebesar 96 dan nilai rata-rata sebesar 65,38. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran digital berbasis video animasi masih tergolong rendah.



Grafik 1. Perbandingan skor *pretest-posttest*

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan: (1) Aktivitas belajar peserta didik kelas III MI Muhammadiyah Pannampu selama penerapan media digital berbasis video animasi berada pada kategori sangat aktif dengan persentase 97,5%; (2) Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 65,38 dengan ketuntasan



klasikal 41,67% meningkat menjadi 89,58 pada posttest dengan ketuntasan klasikal 100%; (3) Peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi berdasarkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7037, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Disarankan kepada guru untuk menjadikan media digital berbasis video animasi sebagai alternatif media pembelajaran IPAS, kepada sekolah untuk menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, dan kepada peneliti selanjutnya untuk memperluas cakupan penelitian dengan menambah variabel atau menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, H., dan Hayati, N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Sonpedia Publishing Indonesia. Aulia, D., Astuti, Y. P., dan Wahdian, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4218–4226.
- Diana, N., Putri, M., Kharisma, A. I., Arofatul, L., dan Uswatun, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa. 5(3), 853–858.
- Doyan. (2016). Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. 1(1), 1–13.
- Imanda, R., Setiawaty, S., dan Afriyani, M. P. (2025). Edukasi Teknologi Digital Untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. 3(4), 1527–1532.
- Mahendra, K. Z., Diah, N. R., Rizqiah, Utami, V. L., dan Hendri Marhadi. (2024). Analisis Penilaian Teknik Tes Dan Non Tes Pada Kelas. 8(5), 819–826.
- Oktaviana, D., dan Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. 8, 81–88.
- Saputri, I. (2020). Pengaruh Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Kassi-Kassi 1 Kota Makassar. 1(1), 1-9.
- Sari, N. I., dan Guntur, M. (2024). Penerapan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 52 Pattedong Kabupaten Luwu. 12(4), 223–240.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Penerbit Alfabeta.
- Syawaluddin, A. (2022). Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM.