

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS III SDN 06 SUNGAI RAYA

Nabila Shafa Andini¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Kubu Raya, Kalimantan Barat, Indonesia

Email: nabilashafaandini11@gmail.com

Article History

Received: 13-12-2024

Revision: 26-12-2024

Accepted: 30-12-2024

Published: 01-01-2025

Abstract. This research aims to determine the extent to which animated videos affect students learning outcomes at SDN 06 Sungai Raya Class III of thematic learning. This study used a Quasi-Experimental and quantitative nature. Learning outcomes are bound variables (Y), while animation video media are free variables (X). The population of this study is grade III students of SDN 06 Sungai Raya. The sample taken was 18 students from each class III A and III B as a research sample for the experimental class and the control class. The sampling technique used is Saturated Sampling. The instrument used in data collection is a test that measures student learning outcomes in thematic learning. The independent sample t-test is used in the findings of data analysis after normality and homogeneity have been established. Based on statistical data, the effect between the experimental class that used animated video with Sig (2-tailed) and the control class that used lap book media was $0.000 < 0.05$. As is known, in KKM 67, the average score of the experimental class was 79.72 better than the average score of the control class of 66.39.

Keywords: Learning Outcomes, Animation Video Media

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana video animasi mempengaruhi hasil belajar siswa di SDN 06 Sungai Raya Kelas III pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen*. Hasil belajar adalah variabel terikat (Y), sedangkan media video animasi adalah variabel bebas (X). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 06 Sungai Raya. Sampel yang diambil adalah 18 siswa dari masing-masing kelas III A dan III B sebagai sampel penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu Sampling Jenuh. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes yang mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Uji *independent sample t-test* digunakan dalam temuan analisis data setelah normalitas dan homogenitas telah ditetapkan. Berdasarkan data statistik pengaruh antara kelas eksperimen yang menggunakan video animasi dengan Sig (2-tailed) dan kelas kontrol yang menggunakan media *lap book* adalah $0,000 < 0,05$. Seperti diketahui, pada KKM 67, nilai rata-rata kelas eksperimen 79,72 lebih baik dari pada nilai rata-rata kelas kontrol 66,39.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Video Animasi

How to Cite: Andini, N. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III SDN 06 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 101-111. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2451>

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sedang memasuki era terbaru yaitu era revolusi 4.0 di mana dalam konteks pendidikan mengacu di perubahan besar yang terjadi di pendekatan pembelajaran serta pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan. Situasi ini meliputi pemanfaatan sarana

informasi dan komunikasi yang menggunakan teknologi untuk mendukung transformasi pembelajaran. Revolusi industri 4.0 yaitu suatu era di mana hampir semua hal termasuk penggunaan teknologi di seluruh dunia, termasuk pendidikan yang menghasilkan peningkatan jumlah media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru mengajar topik secara langsung (Firmadani, 2020).

Menurut Muhibbah & Iba (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat dan sumber daya yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media belajar juga dapat menjadi alat atau cara untuk membantu siswa belajar. Biasanya, bahan-bahan pembelajaran berbentuk benda-benda, gambar audio, atau video yang sebenarnya. Media belajar sangat penting dalam proses pengajaran karena dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang mirip seperti alat bantu visual serta memudahkan pemahaman. Media belajar juga dapat mempengaruhi gaya belajar siswa yang berbeda karena meningkatnya pengaruh teknologi (Mariana et al., 2024). Ada beberapa persoalan yang dialami guru dan siswa terkait pembelajaran tematik, di mana pembelajaran tematik ini mengharuskan guru agar lebih ekstra untuk disampaikan. Terdapat beberapa materi yang dirasakan oleh guru yang masih tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa sehingga hasil belajar siswa menurun di bawah KKM, diakibatkan beberapa faktor yaitu kurangnya variasi media pembelajaran sehingga saat menyampaikan materi tersebut siswa masih belum memahami sepenuhnya.

Hasil observasi penulis pada September 2023 di SDN 06 Sungai Raya diperoleh informasi bahwa terdapat kurangnya variasi media pembelajaran dikarenakan pada proses kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media gambar dari buku paket dalam kegiatan belajar mereka. Hal ini menyebabkan siswa di kelas III lebih cenderung bosan, berbicara dengan temannya dan bermain yang mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Sehingga saat guru memberikan ulangan pada pembelajaran tematik dari 37 siswa dikelas III terdapat 16 siswa yang masih mendapatkan nilai rata-rata < 67 .

Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat 43,87% siswa di kelas III yang masih tidak mencapai KKM pada pembelajaran tematik. Apalagi guru belum pernah menerapkan media yang berbentuk media audio visual yang mengaktifkan hal tersebut dapat dirasakan pada beberapa materi seperti materi energi alternatif yang ada di Tema 6 Subtema 3 di kelas III materi tersebut terdapat di pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Kurangnya variasi media pembelajaran dapat menimbulkan masalah pada materi energi alternatif yang seharusnya masalah tersebut harus diperbaiki dalam proses pembelajaran karena dalam materi tersebut diperlukannya media yang berbentuk media audio visual untuk energi alternatif, sehingga siswa

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran diatas KKM. Apalagi untuk era sekarang guru seharusnya meningkatkan sebuah keterampilan dengan menggunakan media teknologi seperti media audiovisual, visual, dan media audio yang dapat mengubah gaya belajar pada siswa.

Menanggapi masalah ini, penulis menemukan media belajar yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa agar materi energi alternatif dapat mudah dipahami di kelas. Video animasi dapat membantu proses pembelajaran karena dapat membuat hal-hal abstrak menjadi nyata (Azmi., dkk 2014). Media yang disebut video animasi menggunakan gambar bergerak atau ilustrasi yang dibuat secara digital untuk menghasilkan efek gerak. Dalam video animasi, objek atau karakter dibuat secara visual dan diberikan ilusi gerakan melalui serangkaian gambar yang cepat. Video animasi sangat cocok untuk siswa khusus nya dikelas III yang memiliki daya tarik tinggi bagi siswa. Karena video animasi menggunakan gambar yang bergerak, warna-warni, dan elemen-elemen menarik lainnya yang membuat siswa lebih bersemangat dan tertarik. Jadi siswa dapat mengamati, mendengarkan, dan merespons visual yang ditampilkan dalam video tersebut. Media video animasi ialah sebuah bahan atau alat dalam penelitian ini. Saat menggunakan media ini penulis tidak membuat sendiri, tetapi mengambil dari aplikasi youtube.

METODE

Pendekatan dari penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pemikiran positivisme. Jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimen Design*. Pada desain *Quasi Eksperimen Design* memiliki dua desain yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Penulis memilih desain yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok belajar yang menggunakan video animasi disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok belajar yang menggunakan media *lap book* di sebut kelompok kontrol.

Tabel 1. Desain *nonequivalent control group design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

- O₁ : Hasil pretest kelompok eksperimen
- O₂ : Hasil posttest kelompok eksperimen
- O₃ : Hasil pretest kelompok kontrol
- O₄ : Hasil posttest kelompok kontrol
- X : *Treatment* (menggunakan media video animasi)
- : Tidak diberikan *treatment* (menggunakan media *lap book*)

Populasi yaitu suatu bidang umum yang memiliki objek/subjek yang kualitas dan karakteristiknya ditentukan oleh peneliti untuk dilakukan sebuah kesimpulan Sugiyono (dalam Nurrahmayanti, 2017). Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 06 Sungai Raya, maka populasinya adalah seluruh siswa kelas III terdiri dari dua kelas yang berjumlah 36 siswa yaitu III A dan III B tahun ajaran 2023/2024. Adapun populasi penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Populasi penelitian

No.	Tingkat Kelas	Total Siswa		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas III A	8	10	18
2.	Kelas III B	11	7	18
Jumlah				36

Sampel adalah komponen kuantitas dan kualitas populasi. Sampel yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik Sampling Jenuh. Sampling Jenuh melibatkan semua anggota populasi sebagai sampel yang diambil. Sampling Jenuh merupakan sebuah jenis sensus di mana sampel dari semua populasi diambil Sugiyono (dalam Handayani, 2019). Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa di kelas III sebanyak 36 siswa yang terdiri atas dua kelas yaitu III A kelas eksperimen jumlah 18 siswa dan III B kelas kontrol jumlah 18 siswa. Dengan pertimbangan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki penerimaan materi yang sama, sekaligus pertimbangan antara nilai ulangan harian siswa kelas III A dan kelas III B. Variabel pada dasarnya adalah ide dengan beberapa nilai atau varian (Martono, 2016). Berdasarkan pengertian diatas, maka penelitian ini memuat dua variabel yaitu variabel bebas yang diberi tanda (X) dan variabel terikat diberi tanda (Y).

Tabel 3. Tabel variabel

Variabel Bebas	Variabel Terikat
Media Video Animasi (X)	Hasil Belajar Siswa (Y)

Data yang dihasilkan akan diuji hipotesisnya menggunakan Uji *independent sample t-test*. Sebelum uji hipotesis, akan dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui jenis uji yang sesuai dengan data yang dihasilkan. Selanjutnya data akan dianalisis berdasarkan uji statistika yang dilakukan.

HASIL

Hasil Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Instrumen tes ini diuji cobakan kepada siswa sebanyak 50 butir soal pilihan ganda.

Tabel 4. Hasil hitung validitas

No. Butir Soal	R hitung	R tabel 5%	Kriteria
1	0,472		Valid
2	0,077		Tidak Valid
3	0,116		Tidak Valid
4	0,523		Valid
5	0,599		Valid
6	0,682		Valid
7	0,159		Tidak Valid
8	0,536		Valid
9	0,044		Tidak Valid
10	0,112		Tidak Valid
11	0,558		Valid
12	0,108		Tidak Valid
13	0,221	0,444	Tidak Valid
14	0,105		Tidak Valid
15	0,523		Valid
16	0,165		Tidak Valid
17	0,649		Valid
18	0,633		Valid
19	0,427		Tidak Valid
20	0,146		Tidak Valid
21	0,297		Tidak Valid
22	0,748		Valid
23	0,708		Valid
24	0,142		Tidak Valid
25	0,553		Valid
26	0,67		Valid
27	0,072		Tidak Valid
28	0,67		Valid
29	0,506		Valid
30	0,044		Tidak Valid
31	0,162		Tidak Valid
32	-0,14		Tidak Valid
33	0,222		Tidak Valid
34	0,502		Valid
35	0,696		Valid
36	0,689		Valid
37	0,649		Valid
38	0,35		Tidak Valid
39	0,708		Valid
40	0,745		Valid
41	-0,099		Tidak Valid
42	-0,388		Tidak Valid

No. Butir Soal	R hitung	R tabel 5%	Kriteria
43	0,222		Tidak Valid
44	0,541		Valid
45	-0,25		Tidak Valid
46	-0,221		Tidak Valid
47	0,465		Valid
48	-0,422		Tidak Valid
49	0,464		Valid
50	-0,406		Tidak Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 50 butir soal pilihan ganda yang di uji cobakan sebanyak 24 butir soal dinyatakan valid dan 26 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu nomor soal 2, 3, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 19, 20, 21, 24, 27, 30, 31, 32, 33, 38, 41, 42, 43, 45, 46, 48, dan 50.

Hasil Uji Reliabilitas

Pada penelitian, penulis menggunakan alat ukur yang telah dinyatakan valid yang kemudian di uji reliabilitas dengan menggunakan program *Microsoft Excel* dengan rumus *Alfa Cronbach*. Hasil uji reliabilitas dari soal pilihan ganda ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil uji reliabilitas

Analisis	Hasil	Kategori
K	24	
R_{11}	0,94066	Sangat Tinggi

Dari hasil reliabilitas diatas dapat disimpulkan bahwa nilai r_{11} lebih besar dari r_{tabel} . Dengan nilai r_{11} 0,94066 dan r_{tabel} 0,444 yang berarti soal tersebut adalah reliabel dengan dikategorikan sangat tinggi.

Hasil Uji Normalitas

Variabel ditentukan apabila data terdistribusi secara normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas. Uji *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk* adalah dua prosedur statistik yang diperlukan untuk uji normalitas. Sampel yang lebih besar (>50) lebih cocok menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk sampel yang lebih kecil (<50) lebih cocok menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (Hardisman,2020). Normalitas pada penelitian ini diuji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel <50 . Ketika nilai signifikansi pada *Shapiro-Wilk* $> 0,05$ data tersebut dikatakan terdistribusi normal. Jika data memenuhi syarat untuk distribusi normal, maka diperlukannya uji *independent sample t-test* dengan *software*

SPSS 26 For Windows untuk melakukan uji hipotesis. Data perhitungan uji normalitas diperoleh hasil sebagai berikut ini:

Tabel 6. Hasil uji normalitas

Hasil Belajar	Shapiro-Wilk			
	Kelas	Statistic	df	Sig
	Posttest Eksperimen	,914	18	,102
	Posttest Kontrol	,913	18	,096

Berdasarkan analisis data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, maka diperoleh signifikansi data skor *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,102 dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,096. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah data tersebut berdistribusi normal dengan tingkat signifikansi $> 0,05$.

Hasil Uji Homogenitas

Jika sampel mewakili populasi dengan variasi seragam, maka dapat menggunakan uji homogenitas. *Software SPSS 26 For Windows* digunakan untuk melakukan uji homogenitas dengan *Uji Levene Statistic*.

Tabel 7. Hasil uji homogenitas

Hasil Belajar	Levence Statistic	df1	df2	Sig.
	2,961	1	34	,094

Berdasarkan analisis data menggunakan *Uji Levene Statistic*, maka diperoleh homogenitas pada *software SPSS 26 For Windows* menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$, data berasal dari sampel yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk melakukan uji hipotesis penelitian. Teknik statistik yang disebut Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan mean dari dua sampel yang tidak terbatas, hasilnya terdapat dalam kolom *sig.(2-tailed)*.

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,961	,094	3,992	34	,000	13,333	3,340	6,545	20,121
	Equal variances not assumed			3,992	30,976	,000	13,333	3,340	6,521	20,146

Berdasarkan analisis data menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a , artinya terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III SDN 06 Sungai Raya.

DISKUSI

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III SDN 06 Sungai Raya, sebanyak 36 siswa digunakan sebagai sampel. Kelas III A dan kelas III B dipilih untuk pengambilan sampel. Siswa diberikan soal pretest sebelum adanya perlakuan. Sesudah memberikan sebuah perlakuan, penulis memberikan soal posttest untuk menguji dan mengetahui pemahaman yang dilihat dari hasil belajar mereka dengan menggunakan video animasi. Berdasarkan perhitungan uji analisis data, penggunaan media pembelajaran dalam video animasi sangat mempengaruhi signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III di SDN 06 Sungai Raya dalam pembelajaran tematik. Dari perolehan output *software SPSS 26 For Windows* untuk soal pilihan ganda ada perbedaan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dilihat mean dari posttest kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 79,72 dan kelas kontrol memiliki nilai sebesar 66,39. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol dimana *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai lebih baik dari pada *posttest* kelas kontrol.

Kemudian dilanjutkan analisa *Uji Independnet Sample T-Test*, yaitu terlihat bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$, yang dapat disimpulkan bahwa “Hipotsis Alternatif Diterima”. Maka penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut sesuai dengan beberapa teori tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu: Faktor dalam meliputi: 1) aspek fisik mencakup tingkat kesehatan dan kelainan fisik; 2) aspek fisiologis meliputi kecerdasan, kepedulian, keterkaitan, kemampuan, motivasi, kedewasaan, dan disiplin; 3) aspek kelelahan yang mencakup kelelahan fisik dan mental. Faktor luar meliputi: 1) aspek keluarga seperti gaya pengasuhan, hubungan keluarga, suasana keluarga, keuangan, dan lingkungan sosial 2) aspek sekolah termasuk metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, disiplin, dan struktur; 3) aspek aktivitas yang memiliki aktivitas siswa di masyarakat, taman sosial, dan kehidupan masyarakat Slameto (dalam Fatirani, 2022).

Cara efektif untuk menarik minat siswa, menjelaskan konsep secara mendalam, dan mendukung mereka melalui materi yang menantang adalah melalui penggunaan video animasi, yang memadukan unsur audio dan visual (Afifah, 2021). Kelebihan dari video animasi adalah bisa mengkomunikasikan pesan dengan cara yang unik dan menarik, merangkum konsep-konsep kompleks menjadi format yang lebih simple, memudahkan siswa untuk menyerap materi dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar di dalamnya. Seperti yang terlihat diatas, pembelajaran menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dibandingkan dengan media pembelajaran *lap book* yang masih mengandalkan ceramah sebagai metodenya. Hal ini dibuktikan saat melakukan penelitian ada perbedaan yang signifikan saat menggunakan media video animasi dimana siswa lebih cenderung antusias dan memperhatikan selama video pembelajaran berlangsung, ketika diberikan pertanyaan siswa lebih semangat dalam menjawab pertanyaan, berbeda dengan siswa di kelas kontrol yang memiliki kecenderungan kurang antusias dalam pembelajaran sehingga mereka bersikap lebih pasif dan kurang aktif. Situasi itu membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif, apalagi saat diberikan sebuah pertanyaan terdapat beberapa siswa yang menjawab selebihnya lebih asyik berbicara dengan teman lainnya.

Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa, sejalan dengan penelitian dari Nurrahmayanti (2017) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita anak SD kelas V Inpers Laespang Kabupaten Bantaeng yang memberikan motivasi lebih tinggi. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi di kelas mempengaruhi hasil belajar siswa dan meningkatkan

minat dan konsentrasi mereka dalam pembelajaran dibandingkan hanya dengan mendengarkan ceramah. Menurut Sukmadinata (dalam Sele, 2023) ada tujuh faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu: 1) tujuan belajar; 2) kesiapan siswa; 3) kondisi lingkungan belajar; 4) interpretasi; 5) respon siswa dalam memberikan tanggapan; 6) konsekuensi yang diperoleh terhadap dampak kegiatan pembelajaran; 7) reaksi siswa terhadap kegagalan dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian Handayani (2019) hasil belajar ialah sebuah indikator yang lebih efektif. Saat pelaksanaan pembelajaran siswa di kelas eksperimen dengan materi organ pencernaan pada manusia memiliki rata-rata 80,75, tetapi siswa di kelas kontrol yang menggunakan media konvensional hanya memiliki nilai rata-rata 68 siswa. Telah terbukti bahwa siswa di kelas eksperimen lebih tinggi motivasi belajarnya dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar atau konvensional. Oleh karena itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran dianggap lebih efektif dari pada metode lain dan dapat menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih menarik. Hal ini sependapat dengan Kustandi & Darmawan (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu dalam memperjelas pesan yang disampaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada bab IV, dapat dikatakan penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III SDN 06 Sungai Raya. Dapat diketahui nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 79,72 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol mencapai 66,39. Hal tersebut terbukti bahwa media video animasi menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan media *lap book*. Selain itu, hasil perolehan uji *independent sample-test* juga menunjukkan *Sig.(2-tailed)* bernilai 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05 dapat diketahui *Sig.(2-tailed)* bernilai $0,000 < 0,05$ sehingga (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

REFERENSI

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 5, pp. 181-188).
- Azmi, A. N. (2014). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Tamanan 2 Bondowoso.
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

- Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*.
- Handayani, S. (2019). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Hardisman, MHID, & PhD. (2020). *Tanya Jawab Analisis Data*. Sumatera Barat: Gupedia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mariana, E., Wardany, K., Kinasih, A., & Khoirudin, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 872–878. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1789>
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhibbah, F., & Iba, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Nurrahmayanti. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Laespang Kabupaten Bantaeng.
- Sele, Y. (2023). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit NEM.