

**PENERAPAN MEDIA VIDEO LAGU DAN ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPAS
TENTANG DI SDN SIWALANKERTO II SURABAYA**

Fairuzia Nabila¹, Muhammad Thamrin Hidayat²,
Asmaul Lutfauziah³, Muslimin Ibrahim⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

¹fairuzianabila016@gmail.com, ²thamrin@unusa.ac.id, ³asmaul@unusa.ac.id,
⁴musliminibrahim@unusa.ac.id,

ABSTRACT

Low student learning outcomes in science and science subjects are one of the problems faced in Class III B SDN Siwalankerto II Surabaya, this is due to the lack of variety of learning media used by several teachers. Based on the problems above, teachers need to vary the learning media. There are many learning media that can be used by teachers, for example snakes and ladders, smart boards, flashcards, song media. With this, researchers want to apply song video and animation media which aims to determine the increase in student learning outcomes in science subjects. The research method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design. The sample for this research was determined from the results of simple random sampling, namely Class III B students, totaling 27 students. Data collection was carried out through observations of learning implementation, learning outcomes tests (pretest and posttest), as well as questionnaires to determine student responses to animated song video media. The learning was carried out in 2 meetings with the results: (1) The results of observations of the implementation of the learning showed that the first meeting was 100% implemented and the second meeting was 100% implemented; (2) Student learning outcomes increased significantly with an average N-Gain score of 0.7258; (3) Student responses to song video and animation media are in the very high category. Thus, it can be concluded that the application of song video and animation media can improve student learning outcomes in science subjects.

Keywords: *learning outcomes, science, song media, elementary school students, animated videos*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi di Kelas III B SDN Siwalankerto II Surabaya, hal ini disebabkan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh beberapa guru. Berdasarkan permasalahan di atas, guru perlu melakukan variasi terhadap media pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran yang dapat di digunakan

oleh guru misalnya ular tangga, papan pintar, *flashcard*, media lagu. Dengan itu, peneliti ingin menerapkan media video lagu dan animasi yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini ditentukan dari hasil *simple random sampling* yaitu siswa Kelas III B yang berjumlah 27 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), serta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media video lagu animasi. Pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan dengan hasil: (1) Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan, pertemuan pertama 100% terlaksana dan pertemuan kedua 100% terlaksana; (2) Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai N-Gain score 0,7258; (3) Respon siswa terhadap media video lagu dan animasi berada dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media video lagu dan animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: hasil belajar, ipas, media lagu, siswa sekolah dasar, video animasi

A. Pendahuluan

Peningkatan mutu Pendidikan sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses yang melibatkan elemen-elemen instruksional (tujuan pengajaran), proses (pengalaman belajar), dan hasil yang diperoleh dari pembelajaran (Sudjana dalam Rani & Mujianto, 2023). Yandi, dkk (2023), mengatakan bahwa salah satu indikator mutu pendidikan yang baik dapat dilihat salah satunya dari hasil belajar yang dicapai siswa. Azizah, dkk (2024) mengemukakan bahwa, guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta

didik, terutama terkait dengan proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kompetensi dan kreativitas guru dalam merancang proses belajar yang menarik dan efektif. Mengacu pada pentingnya pembelajaran IPAS di sekolah dasar, pelaksanaannya memerlukan kapasitas pendidik yang baik dalam menghadapi proses pembelajaran, agar dapat memperkuat keunggulan siswa dalam pembelajaran IPA (Ariyanti, dkk., 2022). Meskipun memiliki kapasitas guru yang memadai juga harus disertai dengan kreativitas yang dimiliki guru dalam merancang pembelajaran IPA.

Pembelajaran yang dirancang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi siswa (Nurherliany & Anwar, 2022).

Kenyataan di lapangan, didapat hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya IPA cenderung rendah. Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SDN Siwalankerto II, penulis melakukan wawancara dengan guru kelas III B dan ditemukan bahwa proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS, guru hanya menggunakan video pembelajaran yang ada di *youtube*. Oleh sebab itu, ditemukan kendala diantaranya: beberapa peserta didik sibuk sendiri dan lebih banyak berbicara dengan teman sebangkunya, pada dasarnya kurang memperhatikan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Minimnya variasi dalam metode dan media pembelajaran yang diterapkan guru menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru kelas III B juga mengatakan bahwa hal itu terjadi karena kelas III merupakan peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi, jadi siswa perlu adaptasi dengan tingkat keseriusan dan proses belajar yang

lebih tinggi dari fase sebelumnya. Kondisi ini akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan demikian memerlukan solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Kondisi ini didukung penelitian Firdaus & MintoHari (2020) dan Kusuma & Airlanda (2022) yang menyatakan bahwa, guru telah menerapkan berbagai media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Namun, dalam pelaksanaannya media yang digunakan masih memiliki beberapa kekurangan sehingga penyampaian materi belum tersampaikan dengan baik. Hal ini berdampak pada kurangnya keaktifan dan motivasi belajar siswa. Kendala-kendala tersebut menghambat proses belajar peserta didik, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun kurang optimal. Indira & Hadi (2024), mengatakan bahwa hasil belajar dapat menjadi alat evaluasi bagi guru terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Hasil belajar merupakan elemen yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dapat membantu untuk menilai kemampuan

dan tingkat pemahaman siswa. Setiap proses pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik bagi peserta didik (Sidiq, dkk., 2020). Hasil belajar mencerminkan keberhasilan yang dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran dan berfungsi sebagai indikator untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari (Astriyani, dkk., 2023). Dakhi (2020), mengatakan bahwa prestasi dalam bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa.

Cara mengajar IPAS untuk siswa SD mempunyai keunikan dan karakteristik tersendiri. Proses pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar perlu disesuaikan dan disederhanakan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta karakteristik peserta didik. Pendidik juga perlu memastikan bahwa strategi dan media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Daniar & Sari (2022), mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPA, siswa tidak hanya perlu mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memerlukan dukungan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan

penyampaian materi atau hal lainnya secara lebih jelas dan terstruktur (Hutami, dkk., 2023).

Media lagu dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan cara mengubah lirik lagu, dan menyesuainya dengan materi pelajaran (Rahayu, dkk., 2023). Penerapan media lagu adalah dengan cara memilih lagu yang dikenal di kalangan siswa, merubah lirik lagu dengan materi yang akan diajarkan. Lagu menjadi salah satu media bermain anak karena alunan musik yang ceria dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Qulub, dkk., 2022). Melalui kegiatan bernyanyi, ingatan terhadap materi pelajaran dapat bertahan lebih lama dan tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang (Pertwi & Kariyanto, 2024). Media lagu menjadi lebih inklusif dan efektif karena dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa baik yang kinestetik, auditori, maupun visual. Untuk mendukung media lagu dalam menjangkau berbagai gaya belajar, diperlukan dukungan media lain yang mampu memperkuat aspek visual dan

naratif, salah satunya adalah video animasi.

Video animasi merupakan media visual yang menampilkan rangkaian gambar atau objek bergerak, dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi sehingga dapat menyampaikan informasi secara lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Video animasi adalah media yang menampilkan gambar bergerak disertai audio, disusun secara ringkas dan disajikan dengan jelas (Rachmawati & Erwin, 2022). Khotimah, dkk (2024), mengatakan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran dapat menyederhanakan penyampaian materi yang sulit atau bersifat abstrak, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa media lagu yang dikemas dalam bentuk video animasi, dimana di dalamnya berisi gambar animasi serta lirik lagu. Sehingga dengan aktifitas bernyanyi dan video animasi yang ditampilkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa media lagu yang dikemas dalam bentuk video

animasi, dimana didalamnya berisi gambar animasi serta lirik lagu. Sehingga dengan aktivitas bernyanyi dan video animasi yang ditampilkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasilnya, siswa tidak hanya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga menunjukkan peningkatan pada pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan media video lagu dan animasi dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan, baik dari segi nilai akademis maupun kemampuan pemahaman mereka terhadap materi.

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh sekolah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media lagu dengan judul "Penerapan Media Video Lagu dan Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Siwalankerto II Surabaya". Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah penggunaan media video lagu dan animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan rancangan *Quasi eksperimen* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Rancangan Penelitian One-Group Pretest-Posttest

Keterangan:

O_1 = Pretest

O_2 = Posttest

X = Perlakuan

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas III B yang berjumlah 27 siswa yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi, memberi tes dan menyebarkan angket. Instrumen penelitian ini adalah lembar keterlaksanaan pembelajaran, lembar *pretest posttest* dan lembar angket respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

(1) Data keterlaksanaan pembelajaran

Data observasi pembelajaran dianalisis menggunakan rumus keterlaksanaan pembelajaran

keterlaksanaan

$$= \frac{\text{Langkah yang dilakukan dengan minimal skor } 3}{\text{Jumlah seluruh langkah}} \times 100\%$$

Hasil presentase nilai keterlaksanaan pembelajaran yang didapat kemudian ditafsirkan dengan melihat Tabel 1 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Tabel 1. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Presentase	Keterangan
≥ 80%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
≤ 59%	Kurang

Sumber : Adri & Ramadan (2022)

(2) Data tes hasil belajar

Data skor *pretest posttest* yang diperoleh, dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* menurut Pramudianti, dkk (2023)

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil yang diperoleh akan dilihat pada Tabel 2 Pembagian Nilai *N-Gain* dan Tabel 3 Persentase Kategori Efektivitas *N-Gain*.

Tabel 2. Pembagian Nilai N-Gain

Nilai <i>N-Gain</i>	Keterangan
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Sumber : Pramudianti, dkk (2023)

Tabel 3. Persentase Kategori Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Keterangan
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : Pramudianti, dkk (2023)

(3) Data respon siswa

Data yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus perhitungan persentase respon siswa menurut Mustofa, dkk (2023) sebagai berikut

$$P = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase skor yang diperoleh, dapat dilihat kategori respon siswa selama pembelajaran, pada Tabel 4

Tabel 4. Kategori Respon Siswa

Persentase Skor	Kategori Respon Siswa
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

Sumber: Hariati, dkk (2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan peneliti dalam 2 pertemuan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh peneliti sebagai pengajar dan guru Kelas III B sebagai pengamat dengan menggunakan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Hasil observasi pembelajaran disederhanakan dalam

bentuk tabel data observasi keterlaksanaan pembelajaran

Tabel 4. Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

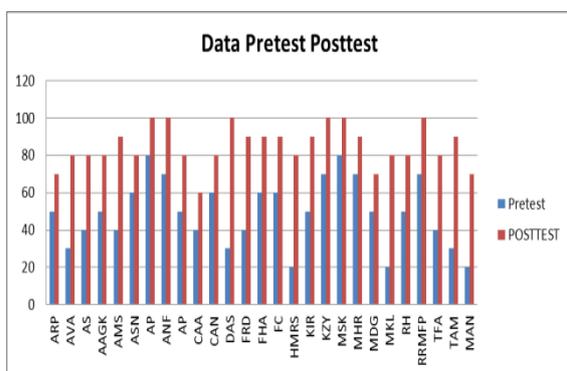
Aspek yang dinilai	Jumlah seluruh Langkah pembelajaran	Jumlah langka h yang terlaksana	Present ase
Pertemuan 1			
Pendahuluan	7	7	100%
Kegiatan inti	19	19	100%
Penutup	6	6	100%
Pertemuan 2			
Pendahuluan	6	6	100%
Kegiatan inti	15	15	100%
Penutup	7	7	100%

Perhitungan dari observasi keterlaksanaan pembelajaran pertemuan 1 dan pertemuan 2 terlaksana 100%, jadi keterlaksanaan pembelajaran pertemuan 1 dan 2 telah dilakukan oleh peneliti dengan keterangan sangat baik.

b. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Jumlah soal pada *pretest* dan *posttest* yang digunakan masing-masing sebanyak 10 soal pilihan ganda yang sama dengan penempatan urutan soal dan jawaban yang berbeda. *Pretest* yang dilakukan sebelum diterapkan media video lagu dan animasi memperoleh hasil dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 80 dengan nilai rata-rata

49,25. Sedangkan *posttest* yang dilakukan setelah penerapan media video lagu dan animasi memperoleh nilai terendah 60 dan tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 85,18. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* bila digambarkan dalam bentuk diagram batang seperti pada Diagram 2 data *pretest posttest*



Gambar 2. Diagram Data Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media video lagu dan animasi yaitu melakukan uji *N-Gain* berbantuan SPSS. Hasil perhitungan rata-rata uji *N-Gain* ditunjukkan pada Tabel 5

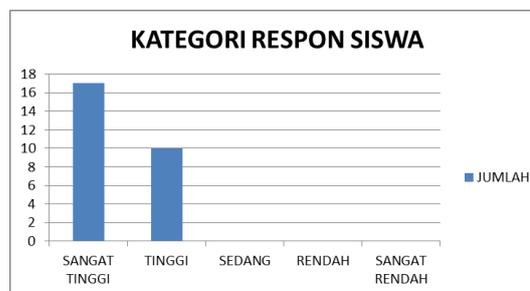
Tabel 5. Rata-Rata Uji *N-Gain*

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Devi ation
<i>N-Gain_s core</i>	2 7	.33	1.00	.725 8	.199 60
<i>N-Gain_p ersen</i>	2 7	33.3 3	100.0 0	72.5 794	19.9 6047
Valid N (listwise)	2 7				

N-Gain score untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa memperoleh rata-rata nilai 0.7258. Jika $0,725 > 0,7$, maka peningkatan hasil belajar siswa sesudah diberi media video lagu dan animasi masuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya, rata-rata *N-Gain* persen untuk melihat keefektifan media video lagu dan animasi memperoleh nilai *N-Gain* 72,5794. Jika nilai rata-rata *N-Gain* persen $72,5794 < 76$, maka media video lagu dan animasi cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Respon Siswa

Pengambilan data respon siswa menggunakan angket yang berisi 20 pernyataan, dengan 2 pilihan jawaban “setuju” dan “tidak setuju”. Nilai “2” untuk jawaban “setuju” dan nilai “1” untuk jawaban “tidak setuju”. Hasil respon siswa yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk Diagram Batang seperti pada Gambar 3



Gambar 3. Kategori Respon Siswa

Gambar 3 di atas menunjukkan respon siswa dengan kategori “sangat tinggi” berjumlah 17 siswa dan respon siswa dengan kategori “tinggi” berjumlah 10 siswa.

2. Pembahasan

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dengan menerapkan media video lagu dan animasi telah dilakukan 2 kali pertemuan. Keterlaksanaan pembelajaran telah diamati, dinilai, dan dianalisis, hasil sesuai yang diharapkan yaitu seluruhnya dapat dilaksanakan 100%. Peneliti melakukan keseluruhan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun dalam modul ajar. pembelajaran berjalan dengan lancar dan berada dalam kategori sangat baik. Menurut Yusuf & Zuliani (2022), penerapan video animasi sebagai media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Indriyani & Widodo (2019), yang mengatakan bahwa fasilitas belajar yang memadai akan menunjang kelancaran proses belajar. Fasilitas yang dimaksud dapat berasal dari media pembelajaran yang digunakan guru akan membuat suasana belajar yang menyenangkan.

Proses belajar perlu dikemas lebih menarik dan menyenangkan baik bagi guru maupun siswa, karena penyampaian materi yang sesuai dapat membuat suasana belajar menjadi hidup (Maulani & Hidayati, 2021).

b. Hasil Belajar

Media video lagu dan animasi memiliki fitur-fitur yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Pemilihan gambar, warna, animasi, musik, dan teks perlu dipertimbangkan dengan baik agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam menerima materi menggunakan media video lagu dan animasi. Penggunaan animasi bergerak yang sesuai dengan ketertarikan siswa SD, dapat menumbuhkan minat siswa, karena pada usia tersebut mereka cenderung menyukai objek bergerak dan memiliki keingintahuan besar akan sesuatu (Sukarini & Manuaba, 2021). Desain video dibuat dengan mempertimbangkan pemilihan warna yang sesuai agar dapat menarik perhatian siswa, mencegah terjadinya kebingungan dalam memahami isi materi, menciptakan tampilan yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar (Sae & Radia, 2023). Dari

aspek tampilan, video animasi mengombinasikan gambar dengan teks untuk mendukung penyampaian pesan, sehingga membuat video lebih mudah dipahami oleh siswa (Athala, dkk., 2023).

Pembuatan lagu merupakan hal yang paling diperhatikan oleh peneliti. Pemilihan lagu selain familiar di telinga siswa juga memiliki instrumen yang semangat sehingga secara tidak langsung akan mengajak siswa untuk semangat dengan hanya mendengarkan musiknya. Lirik dalam lagu diubah dengan materi energi dan perubahannya dengan bahasa yang mudah dipahami siswa SD. Memodifikasi lirik lagu yang familiar di telinga siswa dengan kata-kata terkait materi pelajaran merupakan metode sederhana dan efisien, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat poin-poin penting dari materi tersebut (Wardani, 2019). Janah, dkk (2023), mengatakan bahwa siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran karena lirik yang digunakan bersifat sederhana dan mudah diingat.

Berdasarkan hasil analisis peningkatan hasil belajar dengan menggunakan uji N-Gain, diperoleh rata-rata N-Gain score. N-Gain score

menunjukkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan media video lagu dan animasi mengalami peningkatan dari nilai pretest ke nilai posttest. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyaningrum (2021), media pembelajaran dengan lagu menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian pula menurut Bella, dkk., (2021), pembelajaran melalui aktivitas bernyanyi terbukti mampu memotivasi anak, dan menstimulasi fungsi otak secara optimal, dimana mendukung perkembangan aspek kognitif secara menyeluruh. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis lagu dipandang sebagai salah satu alternatif yang efektif dan efisien dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang bersifat abstrak, guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Setyaningrum, 2021).

Media video lagu dan animasi menggunakan lagu anak dengan lirik yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami lalu dikombinasikan dengan video animasi yang dibuat semenarik mungkin dengan banyak warna, gambar, animasi serta teks yang memuat lirik lagu. Kusuma & Airlanda (2022), mengatakan bahwa

kegiatan berntanyi dengan dipadukan tampilan video yang menarik dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio dan visual, siswa dapat mengaktifkan fungsi inderanya untuk mengamati, mendengarkan, dan menyerap berbagai informasi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran berlangsung.

Lagu anak-anak juga membantu siswa mengingat materi IPAS dengan lebih mudah melalui lirik yang disesuaikan secara sederhana (Ainurruhama, dkk., 2024). Selain itu siswa dapat mengulang-ulang lagu yang berisikan materi pembelajaran. Dengan demikian proses drilling secara tidak sengaja mereka lakukan. Siswa merasa lebih mudah dalam mengerjakan posttest karena materi yang diberikan telah diterima dan dipahami dengan baik, serta siswa dapat mengingat kembali materi dengan menyanyikan lagu.

c. Respon Siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran tersebut didapat melalui penyebaran angket respon siswa. Data menunjukkan bahwa dari 27 siswa Kelas III B, 17 siswa berada

pada kategori sangat tinggi dan 10 siswa berada pada kategori tinggi. Siswa merasa tertarik dan antusias, secara bersamaan juga beradaptasi dengan pengalaman belajar baru yang menyenangkan melalui media lagu video animasi. Asriani & Andaryani, (2025) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa, ketika menerapkan media lagu respon siswa yang didapat adalah siswa lebih antusias ketika menggunakan ketika ada lagunya. Siswa merasa proses pembelajaran tidak terasa bosan karena adanya daya tarik visual dan audiovisual. Yusuf & Zuliani (2022), mengatakan bahwa video animasi yang menampilkan gambar bergerak dan disertai dengan suara mampu menarik perhatian siswa untuk terus menyimak tanyangan video. Menurut Octavyanti, dkk (2024), pembelajaran yang melibatkan musik dan lagu dapat membangkitkan perasaan senang, antusias, serta semangat belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menerapkan media video lagu dan animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III pada mata pelajaran IPAS.

Pada penelitian ini, 3 (tiga) data yang dianalisis, yaitu: data keterlaksanaan pembelajaran, data peningkatan hasil belajar siswa, serta data respon siswa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan dan terlaksana dengan sangat baik.
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi media lagu dengan menggunakan video animasi meningkat dan berada dalam kategori hasil belajar tinggi.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menerapkan media video lagu dan animasi menghasilkan dalam kategori sangat tinggi.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media video lagu dan animasi pada penelitian ini, diharapkan agar guru dapat memanfaatkan media tersebut sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi-materi yang bersifat abstrak. Media video lagu dan animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan

guna menyempurnakan serta melengkapi kekurangan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, D., & Ramadan, L. O. M. (2022). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Lawela Kabupaten Buton Selatan. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 6(1), 16–22.
- Ainurruhama, S. A., Amalia, A. R., & Nurmeta, I. K. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa SD pada Pembelajaran IPA Menggunakan Media Lagu Anak. *Jurnal Pena Edukasi*, 11(2), 119–128.
- Ariyanti, D., Rondli, W. S., & Hilyana, F. S. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Klumpit pada Pembelajaran IPA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 62–74.
- Asriani, W., & Andaryani, E. T. (2025). Analisis Penggunaan Lagu sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi pada Siswa Kelas VI SD Negeri Purwokerto 01 Kecamatan Tayu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 221–235.
- Astriyani, G. A., 'Ulhaq, Dhiya, J., Ramandhani, R., Fakhriyah, F., Ismaya, & Aditia, E. (2023). Systematic Literature Review (SLR): Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Menggunakan

- Media Lagu. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(1), 198–208.
- Athala, D., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Tegeh, I. M. (2023). Video Animasi Berpendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 12–23.
- Azizah, A. N. 'Ilmi, Abrori, M. S., & Dzakiyyah, A. S. A. (2024). *Profesi Keguruan : menjadi Guru Profesional*.
- Bella, A. S., Respati, R., & Karlimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Lagu Anak terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 632–641.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 283–294.
- Daniar, F., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis Keterampilan Berfikir Kritis pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(4), 646.
- Firdaus, D. S., & Mintohari. (2020). Pengembangan Media Video Lagu Model Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(03), 466–476.
- Hariati, P. N. S., Lily, R., & Islamiani, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa the Effect of Using Animation Video Media on Student Responses in Mathematics Learning on Operating Number of Round Numbers. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18–22.
- Hutami, S. S., Yayuk, E., & Bintari, Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Keragaman Budaya Indonesia terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD Negeri Gabusbanaran Jombang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1804–1814.
- Indira, E., & Hadi, M. S. (2024). Pengaruh Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 361–368.
- Indriyani, M., & Widodo, J. (2019). *Pengaruh Kepemimpinan Guru dan Fasilitas Belajar terhadap Kualitas Pembelajaran Kewirausahaan*. 8(2), 681–697.
- Janah, R., Widyaningrum, A., & Purnamasari, V. (2023). Penggunaan Media Lagu pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas III SDN 02 Krompeng. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(04), 779–791.
- Khotimah, K., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. (2024). Analisis Penggunaan Media Video

- Animasi dalam Perkembangan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 287–299.
- Kusuma, P. A., & Airlanda, G. S. (2022). Pengembangan Video Klip Lagu Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8675–8685.
- Maulani, W., & Hidayati, R. P. P. (2021). Model Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Komik dan Pengaruhnya terhadap Kualitas Berpikir Kreatif Siswa Kelas X SMK. *Wistara*, 4(1), 63–71.
- Mustofa, Putra, P. D. A., & Ridlo, Z. R. (2023). Pengembangan Flipbook Modul Berbasis Engineering Design Process (EDP) untuk meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 81–91.
- Nurherliany, F., & Anwar, A. S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah MIS Al-Hidayah Kutawaluya. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 4131–4137.
- Octavyanti, N. P. L., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Peningkatan Perkembangan Kognitif Siswa melalui Musik dan Lagu dalam Pembelajaran. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 472–478.
- Pertiwi, M., & Kariyanto, H. (2024). Pengaruh Metode Bernyanyi terhadap Kemampuan Mengingat Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 46 Kota Pagar Alam. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 637–647.
- Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1315–1312.
- Qulub, M. C., Almadani, C. M., Laila, S. N., Sadiyah, T. A., & Siswoyo, A. A. (2022). Penggunaan Media Lagu sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Satuan Panjang. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(3), 135–143.
- Rachmawati, A., & Erwin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643.
- Rahayu, T., Kuniati, D., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan Media Lagu dan Video dalam Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Baturno Kabupaten Rembang. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 1(4), 172–178.
- Rani, N., & Mujiyanto, G. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Transformasi Energi melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 589–590.
- Sae, H. L., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Science*, 2(2), 65–73.
- Setyaningrum, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Organ dengan Media Lagu Kelas V Semester 1 SD IT Harapan Bunda Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 1(1), 23–36.
- Sidiq, D. A. N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2020). Hubungan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Pelemkerep terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran Daring. *Progres Pendidikan*, 1(3), 243–250.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56.
- Wardani, D. A. (2019). Analisis Lagu Anak terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 SDN 2 Banyuurip Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pena SD*, 04(01), 9–19.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Yusuf, S. F., & Zuliani, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 148–161.