

## **PENGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS 4 SD**

Herry Wijaya<sup>1</sup>, Anggralita Sandra Dewi<sup>2</sup>, Galuh Kartika Dewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas PGRI Delta Sidoarjo

<sup>1</sup>[h3ry.w174ya@gmail.com](mailto:h3ry.w174ya@gmail.com), <sup>2</sup>[akusandradewi1989@gmail.com](mailto:akusandradewi1989@gmail.com),

<sup>3</sup>[galuhkartika86@gmail.com](mailto:galuhkartika86@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*An observable improvement in fourth-grade students' achievement in Natural and Social Sciences (IPAS) was recorded after animated instructional videos were incorporated into classroom activities at SD Cendekia Sidoarjo. This classroom-based inquiry emerged from the initial finding that a considerable number of learners had not yet satisfied the established mastery standards. To address this issue, a Classroom Action Research (CAR) framework was employed, with YouTube utilized as a supporting learning resource. The intervention was carried out across three stages: a pre-cycle, followed by Cycle I and Cycle II. Each stage involved a sequence of planning, implementation, observation, and reflection. The collected data indicated a gradual rise in students' average scores, moving from 68.235 in the pre-cycle to 74.706 in Cycle I, and eventually reaching 77.059 in Cycle II. In line with this pattern, the level of classical mastery also showed marked progress, increasing from 35.29% to 47.05%, and finally achieving 82.35% by the end of Cycle II. These findings demonstrate that integrating animated video media into instruction supported better learning performance among fourth-grade students in the IPAS subject.*

*Keywords: animated video, learning outcomes, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian perbaikan pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya kemampuan siswa kelas IV SD Cendekia Sidoarjo yang belum memenuhi indikator ketuntasan belajar yang ditentukan. Penelitian bertujuan untuk menggambarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS setelah diterapkannya media belajar video animasi. Kegiatan riset dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas yang memanfaatkan platform Youtube sebagai sarana pendukung pembelajaran. Pelaksanaan tindakan berlangsung dalam tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata siswa secara bertahap, dari 68,235 pada tahap pra siklus menjadi 74,706 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 77,059 pada siklus II. Ketuntasan belajar secara klasikal juga memperlihatkan perkembangan positif yakni dari 35,29% pada pra siklus menjadi 47,05% pada siklus I dan mencapai 82,35% pada siklus II. Temuan

mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Cendekia Sidoarjo melalui penggunaan video animasi.

Kata Kunci: video animasi, hasil belajar, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang krusial untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan cara berpikir siswa (Febriyana et al., 2024). Pendidikan dasar krusial untuk mengembangkan kecerdasan dan karakter anak, sehingga mereka mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pendidikan dasar di Indonesia saat ini menghadapi tantangan yang signifikan. Salah satu tantangan tersebut adalah mengadaptasi pembelajaran ke era digital agar siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Saat ini Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka dalam sistem pendidikan. Kurikulum tersebut menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengembangan kompetensi, dan penerapan profil Pelajar Pancasila. Selain itu juga sebagai dorongan agar guru terus berinovasi dengan menerapkan strategi serta media ajar yang beragam dan kontekstual supaya hasil belajar siswa meningkat.

Endang (2020) dalam Mahmudah et al. (2024), memandang hasil belajar sebagai berkembangnya kemampuan dalam diri siswa usai pelaksanaan pembelajaran mencakup dimensi kognitif, afektif, serta psikomotorik yang dapat dinyatakan berupa angka, huruf, atau pernyataan tertentu. Sedangkan Hamalik (2019) dalam Marlina et al. (2025), menekankan bahwa hasil belajar berkaitan dengan tingkat penguasaan kemampuan siswa yang diperoleh melalui kegiatan penilaian berupa pengumpulan, pengolahan, dan penafsiran data guna menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Adapun menurut Sudjana (2019) dalam Aufa (2024) hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku usai mengikuti pembelajaran yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merujuk pada tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan kemampuan pada berbagai ranah

serta tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Tercapainya hasil belajar siswa berpengaruh pada tercapainya tujuan belajar, apabila hasil belajar siswa memuaskan maka tujuan belajar telah berhasil tercapai begitupun sebaliknya (Sumiati et al., 2023).

Capaian pembelajaran merupakan tolok ukur penting keberhasilan proses pembelajaran. Standar kompetensi peserta didik dirancang berdasarkan capaian pembelajaran yang berperan sebagai unsur pokok pada masing-masing jenjang pendidikan (Bait et al., 2025). Capaian pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa setelah proses pembelajaran, yang ditandai dengan peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Rustam et al., 2023). Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa capaian pembelajaran merupakan tolok ukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru sepanjang proses pembelajaran. Berdasarkan kegiatan observasi yang dilaksanakan pada 25 Oktober 2025 di kelas IV SD Cendekia Sidoarjo, ditemukan bahwasanya siswa kelas IV masih banyak yang hasil belajar IPAS mereka tergolong rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran di kelas cenderung menggunakan pendekatan konvensional melalui metode ceramah disertai tanya jawab. Guru cenderung menjelaskan materi secara verbal tanpa didukung media pembelajaran yang variatif sehingga siswa kurang merasa tertarik. Hal ini terlihat dari minimnya pertanyaan yang diajukan siswa serta minat siswa belum optimal, terbukti dari kurangnya antusiasme saat materi disampaikan. Berdasarkan data awal, terlihat bahwa dari 17 siswa, hanya 6 saja yang memperoleh skor minimal 75 atau setara 35,29%, sehingga masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang disepakati sebesar 75%. Adapun rata-rata kelas yaitu 68,235. Memahami konsep gaya magnet, kutub magnet, dan penerapannya menjadi tantangan bagi siswa.

Beberapa faktor berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar. Menurut Slameto (2010) dalam Damayanti (2022), secara umum faktor internal dan eksternal memengaruhi hasil belajar. Faktor internal meliputi keadaan fisik siswa, kondisi psikologis seperti minat, motivasi, dan kemampuan

berkonsentrasi serta tingkat kelelahan. Adapun faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, kondisi sekolah, dan lingkungan masyarakat. Sedangkan pada siswa kelas IV SD Cendekia Sidoarjo, beberapa hal yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPAS materi Magnet disebabkan oleh: Pertama, guru masih menggunakan pendekatan pengajaran konvensional, seperti ceramah dan membaca buku teks tanpa menggunakan sarana pendukung pembelajaran yang menarik. Kedua, topik magnetisme sangat abstrak dan sulit dipahami tanpa gambar konkret. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memahami konsep gaya magnet dan cara kerja magnet. Agar peserta didik dapat menguasai konsep pembelajaran dengan lebih baik dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tepat (Rahmawati & Dewi, 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi merupakan upaya penyelesaian atas permasalahan ini. Israwati et al. (2024) menyatakan bahwa video animasi dapat menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang bergerak dan berwarna, sehingga

dapat memperjelas konsep yang sulit dipahami secara abstrak. Lebih lanjut, penelitian Febiyanti & Muhroji (2024) motivasi dan hasil belajar IPAS mengalami peningkatan setelah diterapkannya video animasi. Video animasi berperan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung terciptanya metode pembelajaran yang lebih efektif (Hidayatullah et al., 2025).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran guna mendukung penyampaian materi. Keberadaan media tersebut membantu siswa memahami pesan pembelajaran dengan lebih mudah sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih optimal dan mampu menunjang pencapaian tujuan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa video animasi. Adapun video animasi yang digunakan oleh peneliti didapatkan melalui Youtube. Video tersebut berisi penjelasan materi IPA topik Kemagnetan seperti penjelasan singkat terkait asal-usul magnet, jenis-jenis magnet, sifat magnet, kutub magnet, pembuatan magnet, dan kegunaan magnet dalam kehidupan

sehari-hari. Video tersebut menggunakan animasi yang menarik disertai dengan narasi inti setiap penjelasan beserta audio dan efek suara yang menarik perhatian siswa. Video animasi memiliki keterkaitan yang positif terhadap hasil belajar, sejalan dengan penelitian oleh Sari et al. (2024), bahwa video animasi menyajikan materi yang lebih mudah dipahami disertai gambar animasi yang menarik. Sejalan juga dengan penelitian oleh Sudirman et al. (2024), bahwa pembelajaran berbantuan video animasi menciptakan suasana yang membuat siswa lebih terlibat, antusias, serta terdorong agar berpartisipasi aktif. Hal ini meningkatkan pengetahuan, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis, serta memotivasi murid untuk belajar. Dengan meningkatnya keterlibatan dan motivasi, hasil belajar siswa juga menjadi lebih baik.

Berangkat dari uraian yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah penelitian ini dinyatakan sebagai berikut “Bagaimana penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa IV SD?”. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi

fokus kajian dalam penelitian yang menerapkan media video animasi ini.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan dipilih karena berfokus pada upaya perbaikan proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan nyata yang dilakukan dalam kelas. Melalui penerapan tersebut, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus perbaikan hasil belajar siswa. Arikunto (2019) dalam Aprilianto et al. (2022) memandang PTK sebagai bentuk perbaikan pembelajaran di kelas melalui pelaksanaan penelitian tindakan oleh guru.

Studi dilakukan di kelas IV SD Cendekia Sidoarjo dengan subjek penelitian sejumlah 17 siswa. Penelitian didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai, seperti proyektor dan jaringan Wi-Fi serta laptop pribadi peneliti yang digunakan untuk menampilkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan berupa video animasi dengan tema Kemagnetan dari Youtube yang diputar melalui laptop dan diproyeksikan ke layar kelas.

Rancangan penelitian dilaksanakan mengikuti model PTK Kemmis dan McTaggart dengan pola berkesinambungan yang mana tiap siklus dimulai dari perencanaan, kemudian pelaksanaan, lalu observasi dan diakhiri dengan refleksi. Pelaksanaan diawali dengan tahap pra siklus sebagai gambaran kondisi awal, kemudian dilanjutkan penerapan tindakan pada siklus I dan siklus II. Berikut merupakan alur siklus PTK:



Gambar 1 Alur Siklus PTK

Sumber: Diadaptasi dari Kemmis & Taggart

#### Siklus I

- Perencanaan: Guru merancang pembelajaran media video animasi tanpa audio. Perlengkapan pembelajaran yang disusun meliputi modul ajar, pemilihan media ajar, sekaligus instrumen observasi dan evaluasi.
- Pelaksanaan: pembelajaran dilakukan dengan menampilkan video animasi yang bergerak tanpa

suara. Siswa diminta untuk mengamati dan memahami materi yang disajikan melalui tampilan visual pada video.

- Observasi: selama pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk melihat keterlibatan siswa dan bagaimana respon siswa terhadap media ajar serta melakukan evaluasi latihan soal untuk mengetahui hasil belajar.
- Refleksi: setelah menganalisis hasil observasi dan evaluasi ditemukan bahwa penggunaan video animasi tanpa audio memberikan peningkatan yaitu KKTP mencapai 47,05%, sehingga diperlukan adanya perbaikan.

#### Siklus II

- Perencanaan: melalui hasil refleksi siklus I, disusunlah rencana pembelajaran yang lebih baik pada media pembelajaran yaitu dengan menggunakan video animasi disertai audio.
- Pelaksanaan: pembelajaran dilakukan dengan menayangkan video animasi yang dilengkapi audio penjelasan dan efek suara. Siswa dituntun untuk memahami materi melalui kombinasi visual dan suara, kemudian dilanjutkan

dengan latihan soal sebagai evaluasi.

- Observasi: observasi dilakukan dengan melihat perubahan keterlibatan siswa, tingkat pemahaman materi, serta penilaian hasil belajar setelah pembelajaran.
- Refleksi: hasil observasi dan refleksi pada siklus II secara signifikan telah terlihat adanya peningkatan. Persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 82,35% sehingga target KKTP 75% telah tercapai dan tidak diperlukan siklus lanjutan. Dengan adanya tambahan audio, media video animasi menjadi lebih efektif dalam membantu siswa mencapai peningkatan hasil belajar.

Analisis kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Analisis digunakan dengan menentukan persentase ketuntasan siswa guna menghitung hasil belajar. Penelitian ini dikatakan berhasil jika minimal 75% siswa mencapai KKTP (nilai  $\geq 75$ ).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Uraian berikut menyajikan data hasil belajar siswa yang diperoleh pada tahap pra-siklus:

**Tabel 1 Perolehan Skor Tes Awal (Pra Siklus)**

| Nama          | Skor        | Tuntas   | Tidak Tuntas |
|---------------|-------------|----------|--------------|
| ATR           | 90          | √        |              |
| AKG           | 70          |          | √            |
| FQH           | 70          |          | √            |
| FDW           | 50          |          | √            |
| JAA           | 80          | √        |              |
| JKR           | 50          |          | √            |
| JL            | 70          |          | √            |
| KPR           | 60          |          | √            |
| MEW           | 70          |          | √            |
| MFA           | 80          | √        |              |
| PCA           | 80          | √        |              |
| PW            | 80          | √        |              |
| RGIP          | 40          |          | √            |
| SRA           | 90          | √        |              |
| SM            | 70          |          | √            |
| SAA           | 60          |          | √            |
| VP            | 50          |          | √            |
| <b>Jumlah</b> | <b>1160</b> | <b>6</b> | <b>11</b>    |

Presentase Ketuntasan (Pra Siklus) secara klasikal:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{17} \times 100\%$$

$$P = 35,29\%$$

Pada siklus ini, ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum optimal sebab dari 17 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 6 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 11 lainnya belum memenuhi ketentuan ketuntasan belajar. Jika dinyatakan dalam persentase, tingkat ketuntasan tersebut baru mencapai 35,29% sehingga belum sesuai ketentuan

yang ditetapkan, yaitu sebesar 75%. Belum digunakannya media pembelajaran berupa video animasi pada siklus ini turut memengaruhi capaian nilai siswa. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas tercatat pada angka 68,235. Adapun nilai tertinggi 90 sementara terendah tercatat pada angka 40. Data tersebut menunjukkan masih diperlukannya perbaikan dalam pembelajaran.

Berikut data hasil belajar siswa pada tes siklus I menggunakan video animasi Youtube tanpa audio:

**Tabel 2 Ringkasan Skor Hasil Tes Siklus I**

| Nama   | Skor | Tuntas | Tidak Tuntas |
|--------|------|--------|--------------|
| ATR    | 90   | √      |              |
| AKG    | 70   |        | √            |
| FQH    | 80   | √      |              |
| FDW    | 70   |        | √            |
| JAA    | 80   | √      |              |
| JKR    | 80   | √      |              |
| JL     | 70   |        | √            |
| KPR    | 40   |        | √            |
| MEW    | 70   |        | √            |
| MFA    | 90   | √      |              |
| PCA    | 70   |        | √            |
| PW     | 100  | √      |              |
| RGIP   | 60   |        | √            |
| SRA    | 70   |        | √            |
| SM     | 70   |        | √            |
| SAA    | 80   | √      |              |
| VP     | 80   | √      |              |
| Jumlah | 1270 | 8      | 9            |

Presentase Ketuntasan Siswa pada

Siklus I secara klasikal:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{17} \times 100\%$$

$$P = 47,05\%$$

Tabel tersebut menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang telah ketuntasan belajar meskipun masih belum memenuhi target yang ditetapkan. Dari 17 siswa, sebanyak 8 siswa telah dinyatakan tuntas, sedangkan 9 siswa lainnya masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Jika dihitung dalam bentuk persentase, tingkat ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 47,05%. Capaian ketuntasan belajar siswa masih berada dibawah ketentuan yang ditetapkan, yakni 75% sehingga pada siklus selanjutnya diperlukan adanya perbaikan pembelajaran. Hasil kegiatan pembelajaran Siklus I menggunakan media pembelajaran berupa video animasi tanpa audio, hanya berupa gambar memiliki nilai rata-rata 74,706 dengan nilai tertinggi yaitu 100 sementara terendah tercatat pada nilai 40.

Data hasil belajar siswa pada tes siklus II menggunakan video animasi Youtube lengkap dengan audio sebagai berikut:

**Tabel 3 Perolehan Skor Tes pada Siklus II**

| Nama | Skor | Tuntas | Tidak Tuntas |
|------|------|--------|--------------|
| ATR  | 80   | √      |              |
| AKG  | 80   | √      |              |
| FQH  | 90   | √      |              |
| FDW  | 80   | √      |              |
| JAA  | 80   | √      |              |
| JKR  | 80   | √      |              |
| JL   | 80   | √      |              |

|        |      |    |   |
|--------|------|----|---|
| KPR    | 40   |    | √ |
| MEW    | 80   | √  |   |
| MFA    | 90   | √  |   |
| PCA    | 80   | √  |   |
| PW     | 100  | √  |   |
| RGIP   | 40   |    | √ |
| SRA    | 60   |    | √ |
| SM     | 90   | √  |   |
| SAA    | 80   | √  |   |
| VP     | 80   | √  |   |
| Jumlah | 1310 | 14 | 3 |

Presentase Ketuntasan Siswa pada Siklus II secara klasikal:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{17} \times 100\%$$

$$P = 82,35\%$$

Diketahui dari tabel perolehan skor, hasil belajar siswa meningkat dibandingkan siklus sebelumnya. Dari total 17 siswa, sebanyak 14 siswa mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 murid lainnya masih belum tuntas. Jika dinyatakan dalam bentuk persentase, tingkat ketuntasan belajar siklus ini mencapai 82,35%. Sehingga indikator keberhasilan minimal 75% dinyatakan tercapai. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan memanfaatkan media video animasi dari YouTube yang memadukan unsur audio dan visual. Penggunaan media tersebut turut memengaruhi peningkatan

capaian belajar, yang terlihat melalui skor rata-rata kelas sebesar 77,059. Pada siklus ini, nilai tertinggi tercatat pada nilai 100, sedangkan terendah tercatat sebesar 40. Peningkatan ini dikarenakan video yang ditayangkan tidak hanya sekedar gambar animasi tetapi juga disertai audio yang membuat siswa lebih tertarik dan semakin mudah untuk dipahami. Penayangan video yang disertai dengan audio membuat siswa lebih cepat memahami maksud dari animasi dan membuat siswa tidak merasa bosan sehingga materi lebih mudah masuk. Selain itu, video animasi yang ditayangkan mendukung siswa yang memiliki gaya belajar berbeda seperti visual dan auditori dalam meningkatkan hasil belajar.

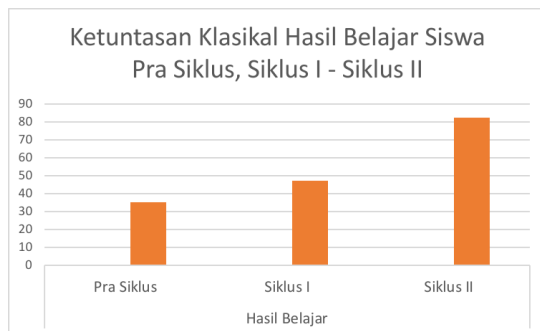
Setelah pelaksanaan siklus II berakhir, guru dan peneliti kemudian melakukan kegiatan refleksi untuk meninjau keseluruhan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perbaikan, baik dari segi keterlibatan siswa maupun hasil belajar. Efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah terlihat pada siklus

II melalui tercapainya indikator keberhasilan. Oleh sebab itu, tidak perlu diteruskan pada siklus III.

**Tabel 4 Perbandingan Perolehan Skor Tes dari Pra Siklus hingga Siklus II**

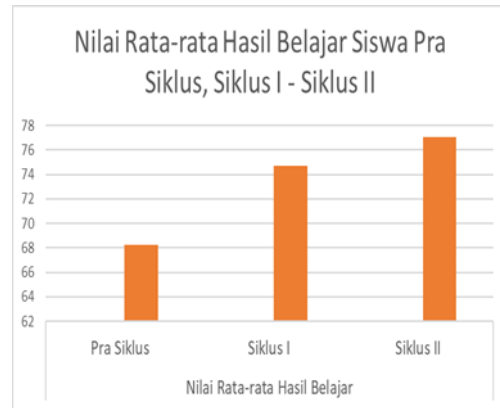
| Nama            | Hasil Belajar |          |           |
|-----------------|---------------|----------|-----------|
|                 | Pra Siklus    | Siklus I | Siklus II |
| ATR             | 90            | 90       | 80        |
| AKG             | 70            | 70       | 80        |
| FQH             | 70            | 80       | 90        |
| FDW             | 50            | 70       | 80        |
| JAA             | 80            | 80       | 80        |
| JKR             | 50            | 80       | 80        |
| JL              | 70            | 70       | 80        |
| KPR             | 60            | 40       | 40        |
| MEW             | 70            | 70       | 80        |
| MFA             | 80            | 90       | 90        |
| PCA             | 80            | 70       | 80        |
| PW              | 80            | 100      | 100       |
| RGIP            | 40            | 60       | 40        |
| SRA             | 90            | 70       | 60        |
| SM              | 70            | 70       | 90        |
| SAA             | 60            | 80       | 80        |
| VP              | 50            | 80       | 80        |
| Jumlah          | 1160          | 1270     | 1310      |
| Nilai Rata-rata | 68,235        | 74,706   | 77,059    |

Diagram berikut memperlihatkan perbandingan tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal.



**Grafik 1 Hasil Belajar**

Berikut diagram rata-rata hasil belajar siswa.



**Grafik 2 Nilai Rata-rata**

Dengan melihat hasil yang diperoleh, media video animasi dapat dikatakan efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada topik kemagnetan.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS yang diterapkan selama dua siklus menunjukkan adanya perubahan pada pencapaian belajar siswa kelas IV SD Cendekia Sidoarjo, di mana nilai rata-rata terus meningkat dari tahap awal hingga akhir tindakan. Pada kondisi awal, nilai rata-rata tercatat 68,235. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, rata-rata meningkat pada angka 74,706 dan mencapai 77,059 pada siklus II.

Tidak hanya pada nilai rata-rata, total siswa yang mencapai ketuntasan belajar turut meningkat cukup besar. Pada tahap pra-siklus, hanya 35,29%

siswa tuntas. Persentase tersebut naik menjadi 47,05% pada siklus I dan mencapai 82,35% setelah siklus II dilaksanakan. Kenaikan ini menyatakan bahwa penggunaan video animasi Youtube membantu pemahaman materi oleh siswa membaik, sehingga meningkat juga hasil belajar mereka.

Sebagai tindak lanjut, penelitian berikutnya disarankan untuk menguji pemanfaatan media video animasi pada mata pelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media tersebut dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprilianto, A., Anjarini, T., & Ngazizah, N. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking and Collaboration Materi Sejarah Indonesia Kelas V SD Negeri Hargorojo Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 369–379.
- Aufa, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Card Sort Pada Materi Matriks di MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 63–69.
- Bait, E. H., Mulyasari, E., Hendriawan, D., Arwasih, & Ulwan, M. N. (2025). Kurikulum Merdeka dan Dinamika Tujuan Pendidikan: Integrasi Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 615–624.
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Febiyanti, H., & Muhroji. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)*, 10(1).
- Febriyana, I., Laraswati, Julianingsih, Supriyadi, & Izzatika, A. (2024). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Di Jenjang Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 633–645.
- Hidayatullah, S., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 di SDN Handil Purai 1. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technolog*, 06(01), 127–135.
- Israwati, N., Hasanuddin, M. I., Tinggi, S., Islam, A., & Majene, N. (2024). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 79–94.
- Mahmudah, N., Purnami, A. S., & Bukhori, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Marlina, R., Aryani, Z., Sarmita, D., Afrimon, & Jenita, Y. L. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share ( TPS ) Di Kelas III UPT SD Negeri 24 Lundang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3(1), 643–653.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 10–18.
- Rustam, A., Ekadayanti, W., Anidi, & Ahmad. (2023). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 3(3), 172–180.
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 187–196.
- Sudirman, Herman, N. A., & Shabir, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 47–57.
- Sumiati, M., Dewi, A. S., & Mubarak, M. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KARTIKRU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(7), 4692–4698.