Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1932 - 1941

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI MIS AL-FATAH SINGKAWANG

Jamiatul Aisiyah[1], Wahyuni Oktavia[2], Andika Kusuma Wijaya[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISBI Singkawang, Singkawang, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 17 Mei 2026
Revisi: 6 Juli 2026
Diterima: 7 Juli 2026
Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
Interactive animated video, learning outcomes, learning media

Kata Kunci:
Video animasi, hasil belajar, media pembelajaran

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6576

Surel Korespondensi:
jamiatulaisiyahaisi@gmail.com

Abstract

Digital-era education requires innovation in material delivery, particularly in Science and Social Studies (IPAS), which is often considered complex by elementary school students. Interactive learning media, such as animated videos, are expected to improve students' understanding. This study aimed to determine the effect of interactive animated video learning media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at MIS Al-Fatah Singkawang. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a nonequivalent control group design involving pretests and posttests. The population consisted of students in Classes IV A and IV B, and total sampling was used to include all 64 students. The prerequisite tests consisted of the Shapiro-Wilk normality test and F-test for homogeneity. Hypothesis testing employed a two-sample t-test and Effect Size analysis. The results showed that the experimental group achieved a higher mean posttest score (73.75) than the control group (63.75). The two-sample t-test yielded a calculated t-value (t_{value}) of 2.0373, which was greater than the critical t-value (t_{value}) of 1.9989. Therefore, H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that interactive animated video media significantly affects the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at MIS Al-Fatah Singkawang.

Abstrak

Pendidikan di era digital memerlukan inovasi dalam penyampaian materi, terutama mata pelajaran IPAS yang sering dianggap kompleks oleh siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang interaktif seperti video animasi dipercaya mampu meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di MIS Al-Fatah Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design dengan bentuk Pretest dan Posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IVA dan IVB MIS Al-Fatah Singkawang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling yang mana akan mengambil seluruh populasi yang berjumlah 64 siswa. Uji Prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas saphiro wilk dan uji homogenitas menggunakan uji F. Untuk pengujian hipotesis pertama menggunakan uji t-test dua sampel dan untuk pengujian hipotesis kedua menggunakan uji effect size. Hasil penelitian menunjukkan Nilai rata rata Posttest kelas eksperimen sebesar 73,75 lebih tinggi daripada hasil yang didapat pada kelas kontrol yang hanya bernilai 63,75. Selain itu juga bisa dilihat dari perhitungan uji t-test dua sampel yaitu t_{hitung} adalah 2,0373 dan t_{tabel} 1,9989 yang dimana nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media interaktif video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di MIS Al-Fatah Singkawang.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir disemua aspek kehidupan, di mana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan

dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki (Sutirman, 2013).

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Hal ini terlihat dari semakin maraknya penggunaan sarana teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat formal maupun nonformal. Menyikapi hal tersebut banyak pakar dalam dunia pendidikan yang mengkritisi dengan memberi konsep dan teori pendidikan dengan tujuan mencapai manfaat dalam pendidikan secara efektif.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan pada khususnya.

Pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Asyhar (2012:27) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik dan pembelajar. Dalam proses pembelajaran sering muncul berbagai hambatan-hambatan baik hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, kemudian hambatan fisik, seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indra, dan hambatan kulturan maupun lingkungan. Adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media

dalam proses pembelajaran sangat besar.

Dalam proses pembelajaran terkadang ada siswa yang merasa jenuh untuk menerima materi pelajaran. Kejenuhan tersebut membuat para siswa kehilangan kefokusan untuk belajar dan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan adanya perubahan tingkah laku (Dwijayani, 2019). Dengan kata lain perubahan perilaku seseorang yang belajar akan mengubah atau meningkatkan perilakunya, baik pada pengetahuannya, keterampilan maupun penguasaan nilai-nilai sikap.

Hasil belajar adalah keseluruhan pola perilaku yang mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotor. Ini merupakan kesatuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses belajar yaitu dalam jangka waktu tertentu. Akan tetapi, ada juga beberapa penelitian yang menunjukan bahwa hasil belajar akan tetap berada di tingkat rendah dan penyebabnya berasal dari faktor internal serta faktor eksternal. Ardila dan Hartum mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar yaitu: 1) kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, 2) kurang konsentrasi siswa dalam sebuah pembelajaran, 3) model penyampaian guru kurang baik. Oleh sebab itu seorang guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan bagi siswa dan memudahkan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas (Bella, dkk, 2023: 2).

Salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Andreani & Gunansyah, 2023). Pada pembelajaran IPAS objek yang dibahas yaitu tentang sains dan sosial. Pembelajaran IPAS berlaku pada Kurikulum Merdeka yang mulai diajarkan pada Fase A dan berakhir di Fase C, yang diteliti dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) adalah pada fase B (umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A/sederajat). Pada penelitian ini lebih berfokus kepada bagian ranah materi IPA, alasannya karena penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil karena itulah kenapa berfokus kepada bagian IPA nya.

Salah satu mata pelajaran sekolah dasar yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, dan lingkungannya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, sikap positif, dan keterampilan proses pada siswa. Dengan demikian, siswa dapat memahami alam sekitar, memecahkan masalah, dan menerapkan IPA dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam juga sangat erat kaitannya dengan ilmu-ilmu lain, sehingga ilmunya selalu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi.

IPA sebagai ilmu yang mempelajari fenomena alam yang dinyatakan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang dibuktikan kebenarannya melalui serangkaian prosedur yang digunakan dalam metode ilmiah. Sains juga mengajarkan kita bagaimana beradaptasi dengan fenomena ini untuk bertahan hidup (Rahmadani, 2019:16). Kegiatan pembelajaran IPAS merupakan suatu proses kegiatan mengajar, dalam pembelajaran selanjutnya sangat penting bagi siswa untuk mengumpulkan pengetahuan melalui observasi, pengalaman, dan pembentukan ide melalui percobaan. Kurangnya inovasi dalam proses kegiatan pembelajaran seringkali menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi akademik, hal ini disebabkan karena guru hanya menjadi pengamat ketika mengajar dan tidak mempunyai ide, metode atau strategi atau media yang kreatif dalam proses belajar mengajar, menurunnya minat dan antusiasme. Tentunya hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pra-riset hasil wawancara dengan guru kelas IV hari Rabu, 17 Maret 2025 di MIS Al-Fatah

Singkawang. Ditemukan beberapa informasi saat wawancara, disini guru hanya menggunakan metode ceramah saja yang berfokus pada bahan ajar seperti buku IPAS. Penggunaan media pembelajaran seperti alat peraga dan media pembelajaran seperti video animasi sangat jarang dilakukan, kalaupun ada pada saat waktu tertentu saja misalnya satu kali dalam seminggu, alasan penggunaan media pembelajaran atau alat peraga juga dipengaruhi oleh beberapa kendala, salah satunya adalah keterbatasan waktu untuk proses pembuatan maupun penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kondisi sarana dan prasarana di sekolah yang kurang memadai turut menjadi faktor penghambat. Sebagai contoh, infokus atau proyektor yang seharusnya menunjang pembelajaran visual hanya tersedia dua unit dan harus digunakan secara bergantian oleh beberapa guru. Hal ini tentu membatasi fleksibilitas guru dalam mengintegrasikan media digital secara maksimal dalam pembelajaran di kelas.

Untuk informasi selanjutnya yaitu tentang permasalahan yang ada di dalam kelas ditemukan bahwa siswa sulit memahami materi yang bersifat abstrak sulit untuk mengkonkritkannya, misal pada pembelajaran IPA ini ketika siswa mendengar penjelasan guru tentang materi gaya. Siswa sulit untuk memahaminya, haruslah menggunakan contoh terlebih dahulu seperti video atau sesuatu yang menggambarkan objek tersebut.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control group desain*. Desain penelitian ini menggunakan dua Kelompok yaitu Eksperimen dan Kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakukan berupa penggunaan media sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan, disini hanya menggunakan pembelajaran menggunakan metode ceramah seperti pada umumnya.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS Al-Fatah Singkawang sebanyak 64 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV di MIS Swasta Al-Fatah.

Dimana kelas IV terdapat 2 kelas yaitu kelas IV A berjumlah 32 siswa, dan IV B berjumlah 32 siswa. Setelah pengambilan sampel kelas terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV A, dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol yaitu kelas IV B. Peneliti mengumpulkan data akan di gunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 10 soal pilihan ganda. Kelompok akan diuji dengan Pre-test untuk mengetahui kondisi awal sedangkan Post-test dilakukan untuk mengevaluasi kondisi akhir setelah perlakuan diberikan.

Dalam penelitian ini, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari seluruh sampel atau sumber data. Adapun instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan uji validitas menggunakan pearson correlation, uji reliabilitas menggunakan cronbach's alpha, uji kesukaran dan uji daya pembeda soal dianalisis menggunakan SPSS 25. Selanjutnya teknik analisis data pada penelitian ini untuk uji prasyaratnya menggunakan Uji normalitas diuji dengan Shapiro wilk dan uji homogenitas menggunakan uji F, hipotesis diuji dengan uji T- test dua sampel. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 pada Tingkat signifikansi 5% atau 0,05.

Hasil dan Pembahasan

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang sudah dikumpulkan dengan cara menggambarkan data sehingga muncul gambaran mengenai suatu variabel. Untuk analisis dekripsi ukuran yang digunakan adalah mean, standar deviasi, serta nilai maksimal dan minimal. Analisis deskriptif dalam penelitian ini dapat diketahui dengan cara mengolah data hasil belajar siswa menggunakan bantuan SPSS 25 for Windows.

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	32	30	100	63,12	20,859
Post-Test Eksperimen	32	30	100	73,75	18,272
Pre-Test Kontrol	32	20	90	60,00	20,791
Post-Test Kontrol	32	20	100	63,75	20,907
Valid N (listwise)	32				

Dapat dilihat pada tabel 1, berdasarkan hasil uji statistik deskriptif diatas bahwa pretest kelas eksperimen di peroleh hasil dengan nilai terbesar (Max) 100, dan nilai terkecil (Min) 30, rata-rata (Mean) 63,12. Posttest kelas eksperimennya di peroleh hasil dengan nilai terbesar (Max) 100, dan nilai terkecil (Min) 30, rata-rata (Mean) 73,75. Sedangkan pretest kelas kontrol di peroleh hasil dengan nilai terbesar (Max) 90, dan nilai terkecil (Min) 20, rata-rata (Mean) 60,00. Posttest kelas kontrolnya di peroleh hasil dengan nilai terbesar (Max) 100, dan nilai terkecil (Min) 20, rata-rata (Mean) 63,75. Peneliti melakukan uji validitas pearson correlation. Suatu soal dianggap valid jika $t_{hitung} >$ $_{l}$.

Uji Normalitas

Setelah didapatkan data pretest dan posttest yang dibutuhkan, proses selanjutnya untuk memastikan bahwa data statistik parametrik memenuhi syarat adalah menggunakan metode penguijian uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak normal. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji Shapiro Wilk dalam uji kenormalan data dengan bantuan program SPSS 25 dengan ketentuan nilai, pengambilan Keputusan jika nilai Sig > 0,05 maka residual berdistribusi normal, sedangkan jika Sig < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal (Permata, Syaidatussalihah, and Abduirahim, 2023). Adapun hasil uji normalitas terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Nilai	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	,122	32	,200*	,940	32	,073
	Posttest A (Kontrol)	,156	32	,045	,950	32	,147
	Pretest B (Eksperimen)	,129	32	,190	,937	32	,060
	Posttest B (Eksperimen)	,165	32	,027	,936	32	,057

Pada Tabel 2, dapat di ketahui nilai signifikasi untuk pretest kontrol adalah 0,073 > 0,05 untuk posttest kontrolnya 0,147 > 0,05, dan pretest eksperimen adalah 0,060 > 0,05, untuk posttest eksperimennya 0,057 > 0,05. Menunjukkan bahwa residual uji

normalitas data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelomppok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama (Sianturi, 2022). Adapun Uji homogenitas pada penelitian ini dengan menggunakan uji F.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Nilai Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	435,08	1,007	1,822	Homogen
Pretest Kelas Kontrol	432,26	1,007	1,822	Homogen
Posttest Kelas Kontrol	437,10	1,309	1,822	Homogen
Posttest Kelas Eksperimen	333,87	1,309	1,822	Homogen

Berdasarkan Tabel 3., dapat dilihat bahwa, hasil perhitungan uji homogenitas untuk pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $Fhitung$ = 1,007 dengan $Ftabel$ = 1,822. Sedangkan pada perhitungan uji homogenitas untuk post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh $Fhitung$ = 1,309 dengan $Ftabel$ = 1,822. Maka berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai $Fhitung < Ftabe$l , yang artinya sampel memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari media pembelajaran interaktif video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di MIS Al-Fatah Singkawang. Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh t_{hitung}= 2,0373 dan t_{tabel}= 1,9989, dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria $\boldsymbol{t_{hitung}} > \boldsymbol{t_{tabel}}$ yaitu 2,0373 > 1,9989. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di MIS Al-Fatah Singkawang.

Simpulan

Hasil dari penelitian ini dengan menerapkan media pembelajaran interaktif video animasi yang

bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di MIS Al-Fatah Singkawang, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di MIS Al-Fatah Singkawang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen antara nilai pretest dan post-test. Nilai rata-rata pretest adalah 63,13, sedangkan rata- rata dari posttest adalah 73,75 dan bisa kita lihat pada nilai rata-rata kelas kontrol pada pretest adalah 60,00, sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 63,75. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis perhitungan uji-t dengan ketentuan data post- test $\boldsymbol{t_{hitung}} > \boldsymbol{t_{tabel}}$ diperoleh hasil uji-t data post-test dengan taraf signifikasi 0,05%.

Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh t h$itung$ = 2,0373 dan $t\ tabel$ = 1,9989, dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria $\boldsymbol{t_{hitung}} > \boldsymbol{t_{tabel}}$ yaitu 2,0373 > 1,9989. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di MIS Al-Fatah Singkawang.

Daftar Pustaka

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841–1854.

Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Media pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: FKIP Universitas Jambi.

Ayub Prayuda. (2020). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas Sdn 134416 Tanjungbalai Ta.2020/2021. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dwijayani, N. M. (2019). Development of c ircle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187.

Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Leni, M., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.

Rayandra Asyar. (2012:27). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.