PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 195 BARAE

Aldy Wirandi[1], Irmawanty[2] , Anisa[3]

[1]PGSD FKIP Unismuh Makassar

[2]PGSD FKIP Unismuh Makassar

[3]Prodi Pendidikan Biologi FKIP Unismuh Makassar

[1]aldywrndi12@gmail.com

[2]irmawanty@unismuh.ac.id

[3]anisa@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study is a classroom action research aimed at determining the process of applying animated video media in improving the learning outcomes of IPAS students at SDN 195 Barae. The subjects of this study were 12 fifth-grade students. The research instruments used were 1) observation sheets, and 2) evaluation tests (25 multiple-choice questions). Data collection techniques used 1) observation techniques and 2) evaluation test techniques. Data analysis techniques used descriptive statistical data analysis. The analysis results showed that the average evaluation test scores of students in Cycle I were 74.66 and in Cycle II were 84.66. The average observation results of student learning activities in Cycle I were 67.35% and in Cycle II were 84.70%. It was concluded that the application of animated video media can improve the learning outcomes of fifth-grade students at SDN 195 Barae in Science.

Keywords: Canva, IPAS, Animated video

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di SDN 195 Barae. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V yang berjumlah 12 peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan 1) lembar observasi, dan 2) tes evaluasi (25 soal pilihan ganda). Teknik pengumpulan data menggunakan 1) teknik observasi, dan 2) teknik tes evaluasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data statistik deskriptif. Hasil analisis menunjukkan rata-rata tes evaluasi peserta didik pada siklus I yaitu 74,66 dan siklus II yaitu 84,66. Rata – rata hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada siklus I yaitu 67,35% dan pada siklus II yaitu 84,70%. Disimpulkan bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 195 Barae.

Kata Kunci: Canva, IPAS, Video animasi

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah penyelidikan mendalam terhadap fenomena alam yang mengelilingi kita. Lebih dari sekadar kumpulan fakta dan teori, IPA mengajak kita untuk aktif terlibat dalam proses penemuan dan eksplorasi. Melalui pendidikan IPA, diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang alam semesta, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Proses pembelajaran IPAS yang efektif menekankan pada pengalaman langsung, eksperimen, dan investigasi, sehingga peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka (Chan,2017).

Keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Adanya masalah yang belum teratasi dapat menghambat proses pembelajaran dan berdampak negatif pada prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan identifikasi dini terhadap masalah yang dialami siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 195 Barae, siswa-siswa kelas V media pembelajaran yang digunakan yaitu hanya berdasarkan pada penyampaian materi dengan ceramah dan dengan menggunakan buku ajar siswa yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan siswa memiliki minat belajar yang kurang pada mata pelajaran IPAS karena materinya yang kompleks. Kebanyakan siswa hanya berbicara bersama teman disekitarnya dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh Guru.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pembelajaran yang lebih menarik minat siswa menggunakan media pembelajaran yang unik dan berbeda dari biasanya. Menurut Pahmi dkk. (2022), media video animasi merupakan salah satu media

pembelajaran yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Andriani (2023) menjelaskan bahwa media audiovisual terdiri dari kumpulan alat yang dapat bergerak dan bersuara untuk memproyeksikan gambar menarik, sehingga dapat meningkatkan minat orang yang melihatnya. Penggunaan media audiovisual berpotensi meningkatkan minat belajar siswa, pemahaman terhadap materi, dan hasil belajar secara keseluruhan.

Pada penelitian ini media pembelajaran berupa video animasi dibuat menggunakan aplikasi canva. Menurut Putri dkk., (2022) canva adalah sebuah aplikasi yang mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif. Aplikasi canva terdiri atas fitur audio, video, serta beragam tema yang tersedia. Canva sangat ideal digunakan khususnya bagi siswa sekolah dasar. Aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan oleh banyak pihak, terutama para pendidik, untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Pembelajaran menggunakan video animasi dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 195 Barae.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc Tanggart. Penelitian dimulai dari tahap perenanaan (plan), pelaksanaan (act), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 195 Barae pada peserta didik kelas V yang berjumlah 12 orang peserta didik. Yang terdiri atas 6 orang peserta didik laki-laki dan 6 orang peserta didik perempuan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes evaluasi dengan soal pilihan ganda berjumlah 25 nomor dengan empat pilihan jawaban.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh dari dua siklus kegiatan pembelajaran, yaitu siklus I dan siklus II, yang mencakup hasil tes evaluasi akhir serta pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif. Data dianalisis menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel.

Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Minimal SDN 195 Barae

Nilai	Kategori	Pra Siklus	%	Siklus I	%	Siklus II	%
75 ≤ x ≤ 100	Tuntas	6	50	8	67	11	92
0 ≤ x < 75	Tidak Tuntas	6	50	4	33	1	8
Jumlah		12	100	12	100	12	100

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada pra siklus peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas terdiri atas 6 peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas terdiri atas 6 peserta didik. Pada siklus I menunjukkan 8 peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas dan 4 peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 11 peserta didik yang tuntas dan 1 peserta didik yang tidak tuntas.

Sebagai bagian dari upaya untuk mengkaji efektivitas penerapan model pembelajaran menggunakan video animasi dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik, maka dilaksanakan tes evaluasi pada masing-masing siklus I dan siklus II. Tes evaluasi pada siklus I digunakan untuk mengetahui capaian awal peserta didik setelah tindakan pertama, sedangkan tes evaluasi pada siklus II digunakan untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan sebelumnya.

Tabel 4.2 Hasil Tes Evaluasi Siklus I dan Siklus II

Interval	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
90-100	Sangat Tinggi	1	8,34	2	16,67
80-89	Tinggi	4	33,33	8	66,66
65 -79	Sedang	4	33,33	2	16,67
51-64	Rendah	3	25	0	0
0-50	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		12	100	12	100

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I mayoritas peserta didik berada pada kategori tinggi dan sedang, dengan 1 siswa (8,34%) sangat tinggi, 4 siswa (33,33%) tinggi, 4 siswa (33,33%) sedang, serta 3 siswa (25%) rendah, dan tidak ada yang sangat rendah. Setelah tindakan pembelajaran pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan: kategori sangat tinggi menjadi 2 siswa (16,67%), tinggi menjadi 8 siswa (66,66%), sedang 2 siswa (16,67%), dan tidak ada siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 195 Barae.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dan

aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, 8 siswa (67%) tuntas belajar dengan keterlibatan rata-rata 71,29%, yang menunjukkan kondisi pembelajaran belum optimal. Setelah penggunaan video animasi yang lebih menarik di siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 11 siswa (92%) dan keterlibatan siswa naik menjadi 81,47%. Karena sudah mencapai target keberhasilan, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik karena penyajian materi yang menarik, sehingga memudahkan pemahaman. Hal ini didukung oleh teori (Andrasari dkk., 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan video animasi membuat siswa lebih tertarik karena mereka dapat belajar lewat tampilan visual dan suara. Sejalan dengan Cahyani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media audio-visual telah menjadi komponen integral dalam dunia pendidikan modern. Media ini menggabungkan elemen visual dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang multisensorial. Melalui pemanfaatan film, video, dan berbagai bentuk presentasi multimedia, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 195 Barae. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai tes evaluasi dari 67% pada siklus pertama meningkat menjadi 92% pada siklus kedua. Nilai aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata siklus I sebesar 67,35% meningkat menjadi 84,70% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, *12*(01), 69–81.

Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas

V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7644–7656.

Aida, L. N., Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *2*(4), 292–301.

Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *7*(1), 36–44.

Andriani, S., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Outdoor Study Berbantu Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa. *As-Sabiqun*, *5*(2), 619–631.

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. In *Mitra Ilmu* (Vol. 3, Issue 1).

Asmudisar, Bahri, A., & Nurmiati. (2024). Penerapan Model Pembejajaran Discovery Inquiry Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Gaya Dan Gerak Siswa Kelas IV SD Inpres Minasa Upa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(September), 321–331.

Baringbing, E. B. K., & Rahim, R. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis AI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 060972 Simalingkar B Medan. *Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, *5*(4), 1515–1523.

Cahyani, I. D., Afifah, U. U. N., & Utami, N. R. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada materi Sistem Pernafasan Kelas V SD. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 815–822.

Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *2*(1), 106–123.

Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. *Jurnal-Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA), 07(01)*, 1–10.

Elan, Sumardi, & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam

Upaya Peningkatakan Keterampilan Sosial. *Jurnal PAUD Agapedia*, *6*(1), 91–98.

Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *PPPK, C. G. (2018). Modul Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya Terhadap Potensi Sumberdaya Alam. 1–46.*

Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, *1*(2), 2023.

Hanun, Y. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Trends*, *2*(1), 10–28.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, *6*(1), 22–29.

Hasanah, R., & Naqiyah, B. (2025). Efektivitas Kegiatan Daur Ulang Sampah dalam Meningkatkan Karakter Cinta Lingkungan Anak Usia Dini. *Starkids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 31–43.

Hayati, T. U. F. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.

Irawati, I., Nasruddin, & Ilhamdi, M. L. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(1), 44–48.

Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 21–28.

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, *2*(4), 108–113.

Lafendry, F. (2023). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Dalam Lingkup Pendidikan. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, *6*(2), 142–150.

Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video

Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(2), 153.

Mahmudi, M. R., Amril, & Alena, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53/VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*, 14632–14646.

Masyhudah, M. S., & Widyasari, C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(4), 526–532.

Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, *6*(1), 99–106.

Nurain, & Bahri, A. (2024). Penerapan Pendekatan Quantum Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Inpres Minasa Upa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(September).

Nurdin, F. R. (2024). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Berbantuan Media Objek Langsung Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas V SDN 57 Kabupaten Sangeran Kabupaten Enrekang* (Vol. 15, Issue 1). Universitas Muhammadiyah Makasssar.

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*, 243–255.

Nurluthfiana, F., Masytoh, E. U., Berliana, S., Ulya, W. J., Hariyadi, A., Rondli, W. S., Ismaya, E. A., & Purbasari, I. (2023). Pentingnya Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa Sd Kelas Rendah Di Sd Negeri Kunir 1 Dempet Demak. *Prosiding Seminar*

Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, *2*(1), 375–384.

Pahmi, S., Nurhasanah, S., Al-Akmam, M., Syafei, D. M., & History, A. (2022). The Application of Audio-Visual-Based Learning Media To The Learning Interest of Elementary School Students ARTICLE INFO ABSTRACT-NC 4.0 license (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). *Literate: International Journal of Social Science and Humanities*, *1*(1), 59–66.

Priyantini, N. L., Suranata, K., & Jayanta, I. N. L. (2021). Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhu dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(2), 281.

Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, *5*(1), 75–84.

Septiana, A., & Saputra, A. A. (2025). Efektivitas Pendekatan Kelompok Dalam Manajemen Kelas Pada Pelajaran Matematika di SDN 11 SUAK TAPEH. *Primary School Research and Development Journal*, *2*(1), 1–11.

Subhan, M., Amril, & Jannah, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Tema 3 Subtema Kelas V SDN 04 Koto Baru. *Journal Education and Counseling*, 229–241.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19.

Yandi, A., Putri, A. N., & Putri, Y. S. K. P. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24.

Zulhulaifah, M. H., & Wulandari, S. 2021. Analisis penggunaan media papan planel untuk meningkatkan minat belajar pada materi rantai makanan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *3*(2): 25-34.