

Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas VI MIN 9 Ngawi

Lucxy Alfina Sari^{1*}, Ririn Setyowati², Aulia Fajar Khasanah³

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Modern Ngawi, Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Ngronggi, Grudo, Kec. Ngawi, Kabupaten Ngawi, Jawa Timur
alfinalucxy@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of using animated video media on students' learning outcomes in the IPAS subject on the solar system material for sixth-grade students at MIN 9 Ngawi. The study was motivated by low student learning outcomes and the use of less attractive learning media, as indicated by 18 out of 25 students scoring below the minimum mastery criteria. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest two-group control group design. The sample consisted of 25 students selected using total sampling. Data were collected through a 40-item multiple-choice test and analyzed using validity, reliability, normality, homogeneity, and Independent Sample t-Test through SPSS 24. The results showed an improvement in learning outcomes with a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, the use of animated video media had a significant effect on students' learning outcomes in the IPAS subject on the solar system material for sixth-grade students at MIN 9 Ngawi.

Keywords: Animated Video, IPAS Learning Outcomes, Solar System.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi tata surya pada siswa kelas VI MIN 9 Ngawi. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, ditunjukkan dengan 18 dari 25 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* dan desain *Pretest-Posttest Two Group Control Group*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 40 soal dan dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji *Independent Sample t-Test* melalui SPSS 24. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi tata surya siswa kelas VI MIN 9 Ngawi.

Kata kunci: Video Animasi, Hasil Belajar IPAS, Tata Surya.

Copyright (c) 2026 Lucxy Alfina Sari, Ririn Setyowati, Aulia Fajar Khasanah

✉Corresponding author: Lucxy Alfina Sari

Email Address: alfinalucxy@gmail.com (Jl. Ir. Soekarno Ring Road Barat No.09, Kec. Ngawi, Kab.Ngawi, Jatim)

Received 04 June 2026, Accepted 20 June 2026, Published 26 June 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi siswa agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Salah satu mata pelajaran yang mendukung tujuan tersebut di Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mempelajari fenomena alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan observasi, serta kemampuan berpikir kritis melalui pemahaman terhadap hubungan sebab akibat berbagai fenomena.

Salah satu materi IPAS yang masih menjadi tantangan bagi siswa adalah tata surya karena bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Pemahaman terhadap konsep seperti susunan planet, rotasi, dan revolusi memerlukan bantuan visual agar siswa dapat membangun pemahaman yang lebih konkret. Berdasarkan hasil observasi di kelas VI MIN 9 Ngawi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa

mengalami kesulitan memahami materi tata surya. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran serta hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa 18 dari 25 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP (69). Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku tanpa dukungan media visual menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi secara mendalam.

Perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang penggunaan media pembelajaran digital, salah satunya video animasi. Media ini mampu memadukan unsur visual, suara, dan ilustrasi sehingga dapat membantu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS. Penelitian Yani dan Hadiyanti (2023) menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa pada materi tata surya. Herdian, Aeni, dan Sujana (2024) menemukan peningkatan pemahaman konsep melalui penggunaan media video animasi, sedangkan Amelia, Rizhardi, dan Hermansyah (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada aspek motivasi belajar dan pemahaman konsep serta dilakukan pada lokasi dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Masih terbatas penelitian yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi tata surya pada siswa kelas VI di madrasah ibtidaiyah dengan pendekatan eksperimen menggunakan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi keterbatasan tersebut dengan menguji efektivitas penggunaan media video animasi pada konteks pembelajaran IPAS di MIN 9 Ngawi.

Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk materi IPAS yang bersifat abstrak serta menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS materi tata surya pada siswa kelas VI di MIN 9 Ngawi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* menggunakan desain *two group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi tata surya melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di MIN 9 Ngawi yang berlokasi di Desa Ngrayudan, Kabupaten Ngawi, Provinsi Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, mulai Januari hingga Mei 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI MIN 9 Ngawi yang terdiri atas kelas VI A dan VI B dengan jumlah keseluruhan 50 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh* (total sampling) sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas VI A ditetapkan

sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan kelas VI B sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi tata surya. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda sebanyak 40 butir yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS materi tata surya dan mencakup tingkat kognitif C1 sampai C5. Instrumen yang digunakan terlebih dahulu melalui pengujian kualitas instrumen yang meliputi uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk* serta uji homogenitas menggunakan *Levene Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen, serta *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik.

HASIL DAN DISKUSI

Uji Instrumen

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen penelitian yang digunakan. Pengujian validitas dilakukan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan bantuan menggunakan bantuan program *SPSS 24*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 40 butir soal yang diuji, sebanyak 27 butir soal dinyatakan valid dan 13 butir soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 1. Uji Validitas

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,10,11,13,15,18,19,20,21,22,24,25,26,27,28,29,30,31,32,39,40	27
Tidak Valid	8,9,12,14,16,17,23,33,34,35,36,37,38	13
Total		40

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan *SPSS* dengan teknik *Cronbach Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,923. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki

tingkat reliabilitas sangat tinggi sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Cronbach Alpha	N of Item
,923	40

Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui kategori kesulitan setiap butir soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 40 butir soal terdapat 28 soal berkategori sedang, 2 soal dan 12 soal berkategori mudah. Soal-soal tersebut memiliki tingkat kesukaran yang proporsional dan layak digunakan sebagai instrumen evaluasi dalam penelitian ini.

Uji Daya Beda Instrumen

Uji daya beda dilakukan untuk mengetahui kemampuan butir soal dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Pengujian dilakukan menggunakan bantuan SPSS 24. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 40 soal terdapat 25 soal berkategori baik, 10 soal berkategori cukup, dan 5 soal berkategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar soal telah memiliki daya pembeda yang baik sehingga mampu membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS 24. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest pada kelompok eksperimen sebesar 0,304 untuk posttest pada kelompok eksperimen sebesar 0,164, pretest pada kelompok kontrol sebesar 0,708, dan posttest pada kelompok kontrol sebesar 0,233. Semua nilai signifikansi tersebut lebih besar daripada 0,05 (Sig. > 0,05) yang menunjukkan bahwa keseluruhan data penelitian mengikuti distribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Nilai Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,304	Normal
Posttest Eksperimen	0,164	Normal
Pretest Kontrol	0,708	Normal
Posttest Kontrol	0,233	Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat kesamaan (homogen). Data yang digunakan dalam pengujian ini adalah nilai posttest dari kedua kelompok. Berdasarkan hasil uji homogenitas di MIN 9 Ngawi, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,855 pada *Based on Mean*. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,855 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	65,12	86,20
Kontrol	Mengalami peningkatan Lebih rendah dibanding eksperimen	

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi tata surya pada siswa kelas VI MIN 9 Ngawi. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.), yaitu apabila Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan apabila Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample T-Test* dan *Paired Sample T-Test*.

Tabel 5. Uji Independent Sample T-Test

Variabel	Sig. (2-tailed)	t hitung	Mean Difference	Keputusan
Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,000	8,000	11,320	H_0 ditolak, H_1 diterima

Berdasarkan hasil *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar 8,000 dengan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 11,320. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, penggunaan media video animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi tata surya.

Tabel 6. Uji Paired Sample T-Test

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan	Keputusan
Pretest–Posttest Kelas Eksperimen	0,000	Terdapat perbedaan signifikan	H_0 ditolak, H_1 diterima

Selanjutnya, hasil *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Pengujian dilakukan menggunakan data pretest dan posttest kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media video animasi.

Secara keseluruhan, hasil kedua pengujian menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Uji Independent Sample T-Test* membuktikan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol, sedangkan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi tata surya pada siswa kelas VI MIN 9 Ngawi.

Diskusi

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi tata surya di kelas VI MIN 9 Ngawi sebelum penerapan media video animasi masih didominasi oleh metode mengajar berupa ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung bersifat pasif, kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran, dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak mengajukan pertanyaan. Akibat ketiadaan alat bantu pembelajaran yang menarik atau visual, siswa merasa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak yang tidak memiliki bentuk nyata, seperti gerakan planet mengitari matahari, perbedaan rotasi dan revolusi, serta hubungannya dengan fenomena alam semesta. Menurut Ennis (2011) dan Kemendikbudristek (2022), pembelajaran IPAS seharusnya dirancang secara aktif dan kontekstual agar mampu merangsang rasa ingin tahu serta melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui observasi fenomena nyata. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan dalam strategi dan media pembelajaran konvensional menjadi faktor utama penyebab rendahnya pemahaman siswa.

Pentingnya media dalam menjembatani penyampaian materi sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memicu pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Karakteristik media video animasi dirancang secara khusus untuk mengatasi kendala konseptual tersebut, mengingat materi tata surya sangat membutuhkan visualisasi yang kuat. Media video animasi adalah jenis media audiovisual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, teks, dan ilustrasi untuk menyederhanakan konsep-konsep rumit ke dalam bentuk yang lebih kontekstual dan mudah dipahami. Melalui pendekatan digital ini, siswa difasilitasi dengan media interaktif yang dapat merangsang berbagai indra secara bersamaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.

Media video animasi seperti yang diterapkan dalam penelitian di MIN 9 Ngawi menyajikan visualisasi mengenai susunan planet, posisi Matahari, serta berbagai benda langit lainnya. Konsep utama dari penggunaan media ini adalah untuk memperlihatkan fenomena alam yang tidak bisa dijangkau langsung oleh indera penglihatan siswa secara fisik, seperti orbit bumi dan putaran planet. Menurut Suryani, Setiawan, dan Putra (2020), media animasi sangat efektif menampilkan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami sehingga membantu siswa memahami materi pelajaran tanpa harus berimajinasi tanpa arah. Pendekatan interaktif ini memungkinkan siswa untuk merasakan konsep secara lebih konkret, yang pada gilirannya mendorong munculnya ide-ide kreatif serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap pelajaran. Penelitian ini melibatkan 25 siswa sebagai sampel total, di mana desain yang digunakan adalah eksperimen untuk melihat sejauh mana intervensi media digital ini mengubah hasil belajar mereka.

Tahap pertama sebelum media video animasi diterapkan, siswa kelas VI diberikan tes awal (pretest) yang berjumlah 40 soal pilihan ganda guna mengukur kemampuan dasar mereka dalam memahami materi lingkungan dan tata surya. Setelah kemampuan awal dipetakan, guru memberikan

perlakuan (treatment) dengan menggunakan video animasi sebagai sarana utama pembelajaran dalam beberapa kali pertemuan. Pada tahap ini, alih-alih mendengarkan ceramah yang monoton, siswa diajak untuk mengeksplorasi ciri-ciri Merkurius hingga Neptunus, serta fenomena gerhana, melalui tayangan yang menggabungkan warna menarik dan gambar bergerak. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa kemudian mengerjakan tes akhir (posttest) dengan tingkat kesukaran soal yang setara dengan pretest untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media animasi tersebut.

Pada proses pembelajaran menggunakan intervensi video animasi, situasi kelas mengalami perubahan yang signifikan. Siswa yang mulanya kebingungan dalam menyebutkan urutan planet, menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus menyimak materi pelajaran. Tampilan visual dan suara pada media memecah kebosanan, menciptakan suasana pembelajaran yang segar dan interaktif. Kondisi ini relevan dengan temuan Fakhri, Azhar, dan Rajagukguk (2025) yang menegaskan bahwa video animasi memberikan dampak signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka dibantu untuk menganalisis informasi dan menyelesaikan masalah melalui tampilan yang interaktif. Lebih jauh lagi, pembelajaran ini mendukung dimensi afektif peserta didik, di mana minat, sikap, dan respons emosional mereka terbangun secara positif selama proses kegiatan belajar mengajar.

Sesuai dengan situasi saat pembelajaran, hal ini memvalidasi teori tentang urgensi penggunaan alat bantu dalam ranah kognitif tingkat dasar. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi kerap kali membuat mereka bertahan pada media tradisional seperti papan tulis, dengan keyakinan bahwa penjelasan lisan sudah cukup. Namun, menurut Purnama & Kusmiyati (2024), penggunaan video animasi oleh guru terbukti membantu proses penyampaian materi yang sulit agar menjadi jauh lebih jelas dan efektif. Manfaat nyata dari integrasi ini, sebagaimana dijabarkan oleh Kemp & Dayton (1985), adalah media mampu memotivasi tindakan, mempercepat pemahaman siswa, dan membangun aspek kejiwaan seperti pengamatan serta daya ingat karena adanya stimulus audiovisual yang lebih kuat.

Ditinjau dari data statistik, hasil pretest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa hanya mencapai 65,12 dengan perolehan nilai minimum 35. Data empiris ini sejalan dengan hasil pengamatan observasi awal bahwa hasil evaluasi harian sebagian besar siswa berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), di mana 18 siswa mendapat nilai di bawah 69. Keadaan ini merefleksikan betapa rentannya pemahaman kognitif siswa jika dihadapkan pada materi berkarakteristik abstrak tanpa pendampingan media yang tepat. Menurut Endayani et al. (2020), hasil belajar kognitif adalah indikator pemenuhan tujuan pembelajaran; rendahnya nilai awal siswa membuktikan bahwa interaksi dengan materi secara konvensional gagal menghasilkan perubahan perilaku kognitif yang memadai.

Berdasarkan tahapan pembelajaran yang telah dilakukan, pemanfaatan video animasi berhasil mendongkrak capaian akademis peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang melonjak drastis hingga mencapai 86,20, dengan beberapa siswa meraih nilai maksimum 100. Standar deviasi yang mengecil dari 19,705 pada pretest menjadi 5,859 pada posttest

menunjukkan bahwa sebaran peningkatan pemahaman siswa terjadi secara merata di dalam kelas, bukan hanya pada segelintir individu. Sesuai dengan pernyataan Kurniawan dan Wuryandani (2020), video animasi terbukti mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar secara signifikan, yang pada gilirannya bermanifestasi langsung pada tingginya lonjakan nilai hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar ini bersesuaian dengan berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Yani & Hadiyanti (2023) membuktikan bahwa pemanfaatan video animasi sistem tata surya pada siswa kelas VI mampu meningkatkan perhatian dan tingkat keaktifan secara lebih unggul dibandingkan dengan metode tanpa video animasi. Temuan serupa juga dipaparkan oleh Herdian, Aeni & Sujana (2024), di mana hasil pengujian perbedaan pretest dan posttest menunjukkan kelas dengan fasilitas animasi mengalami peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik dan menuai tanggapan positif dari peserta didik. Korelasi dengan penelitian-penelitian sebelumnya ini menegaskan bahwa penggunaan video animasi bukan sekadar tren teknologi, melainkan strategi teruji untuk memperbaiki kualitas penyerapan kognitif siswa sekolah dasar.

Temuan ini juga memperkuat studi dari Amelia, Rizhardi & Hermansyah (2025) yang mengamati kemajuan belajar siswa dalam ranah IPAS. Studi mereka menemukan bahwa media animasi sangat efektif membantu siswa mencapai kompetensi akademis karena materi yang dinamis mendorong motivasi ekstrinsik dan intrinsik secara bersamaan. Dalam konteks penelitian di MIN 9 Ngawi, efektivitas ini sangat terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam menganalisis fenomena tata surya; mereka tidak lagi terjebak dalam kepasifan melainkan turut mengevaluasi dampak rotasi, revolusi, dan susunan planet. Pengetahuan yang dikonstruksi melalui pengamatan visual bergerak terbukti memiliki tingkat retensi yang lebih lama dibandingkan dengan metode hafalan buku teks murni.

Peningkatan nilai yang diperoleh siswa dipicu oleh keterlibatan secara menyeluruh, di mana dimensi kognitif (pemahaman konsep), afektif (minat dan motivasi), serta psikomotorik melebur melalui interaksi dengan media audiovisual yang disediakan. Keterlibatan visual ini membantu siswa mencerna materi seperti letak asteroid, ciri planet raksasa gas, dan proses gerhana menjadi sesuatu yang logis dan nyata. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah. Guru terbantu dalam menyampaikan pesan instruksional secara efisien secara waktu dan tenaga, sementara pikiran siswa dirangsang untuk mengeksplorasi hubungan sebab akibat dalam sistem tata surya.

Dampak signifikan intervensi tersebut dibuktikan secara statistik melalui uji hipotesis Independent Sample T-test. Pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Meskipun kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional juga mengalami pembelajaran, hasil uji t independen menegaskan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang nyata dan terukur terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa kelas yang disokong oleh media animasi memiliki tingkat pemerolehan konsep yang berbeda kualitasnya. Pendekatan konvensional terbukti kurang dapat memaksimalkan proses pemahaman karena sangat bertumpu pada imajinasi buta peserta didik terhadap narasi yang diberikan guru.

Secara praktis, keberhasilan pemanfaatan media video animasi di kelas VI MIN 9 Ngawi membuktikan urgensi adopsi teknologi dalam ekosistem pendidikan dasar. Media digital fleksibel ini dapat diputar berulang kali, dieksplorasi tanpa batasan ruang dan waktu, serta berhasil menjembatani kesenjangan antara abstraknya sains ruang angkasa dengan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan serangkaian analisis data, uji instrumen yang valid dan reliabel, serta pengujian homogenitas varians, kesimpulan riset ini bersifat definitif. Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima mutlak. Dengan demikian, terbukti secara sah dan meyakinkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan, positif, dan terukur terhadap peningkatan hasil belajar IPAS materi tata surya pada siswa kelas VI di MIN 9 Ngawi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI di MIN 9 Ngawi menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS mengenai tata surya. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai siswa setelah mereka belajar menggunakan video animasi. Nilai rata-rata posttest siswa meningkat dibandingkan dengan nilai pretest, yang menunjukkan bahwa media video animasi bisa membantu siswa memahami materi tata surya dengan lebih baik. Selain itu, memakai video animasi membuat proses belajar jadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dimengerti oleh siswa.

Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif untuk pembelajaran IPAS, terutama pada materi tata surya yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang jelas agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala MIN 9 Ngawi, guru, dan siswa kelas VI yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing serta semua pihak yang telah memberikan arahan dan bantuan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Caella, L. A., & Yulianto, S. (2024). The Effectiveness of Animation Video Media to Increase Interest and Learning Outcomes in Science Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(9), 6621–6630. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.8445>
- Creswell, J. W. (2021). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). New York: Pearson.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fakhri, A. K., Azhar, P. C., & Rajagukguk, K. P. (2025). The Influence of Animated Videos on Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(01), 270–279. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v5i01.5625>
- Fitri, A., dkk. (2022). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD/MI kelas*
- Fitriani, D., & Nugraha, A. (2023). Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 15(2), 210–218. https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/edu/article/view/1530?utm_source
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hidayat, R., & Andriani, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 10(2), 115–123. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1946?utm_source
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Kurniawan, D., & Wuryandani, W. (2020). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–153. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jptv/article/view/60387?utm_source
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustofa, M., & Syafi'ah, R. (2020). Kendala penggunaan media video animasi di sekolah menengah. *Jurnal Edukasi*, 18(1), 1–10. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.2020>
- NASA. *Our Solar System*. NASA Solar System Exploration, 2022, solarsystem.nasa.gov/solar-system/our-solar-system/overview/
- National Geographic Society. *Solar System*. National Geographic, 2023, www.nationalgeographic.org/encyclopedia/solar-system/.

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. DOI:10.33511/misykat.v3n1.171
- Pratama, R. A., Putra, F., & Sari, L. (2022). Efektivitas video pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 67–75.
- Pratama, R., Lestari, I., & Hakim, A. (2023). Evaluasi penggunaan media video animasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 45–54. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Rohmatillah, R., & Nugraha, A. (2020). Motivasi belajar siswa dengan media animasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(4), 212–220. <https://doi.org/10.58660/cer.v2i2.23>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2020). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson Education.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya. VI. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://sdnmedono01pekalongan.sch.id/files/IPAS-BS-KLS-VI.pdf>