

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM  
MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PESERTA  
DIDIK PADA MATERI PERUBAHAN BENDA**

**Sanita Pebiantina**

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

[sanitapebiantina22@upi.edu](mailto:sanitapebiantina22@upi.edu)

**Cucun Sunaengsih**

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

[cucunsunaengsih@upi.edu](mailto:cucunsunaengsih@upi.edu)

**Atep Sujana**

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

[atepsujana@upi.edu](mailto:atepsujana@upi.edu)

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengujian pretest dan posttest, populasi yang digunakan yaitu seluruh peserta didik kelas VI di salah satu SDN daerah Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang sebanyak 28 peserta didik. Analisis data menggunakan SPSS versi 25 untuk menguji normalitas, uji paired sample t-test, dan nilai n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata penguasaan konsep, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 54.6533 termasuk dalam kategori sedang, dengan nilai N-Gain minimum 4,35 dan maksimum 80,56. Karena nilai N-gain berada pada rentang  $0,3 \leq N\text{-gain} < 0,7$  maka kategori peningkatan termasuk ke dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda sehingga menjadi lebih efektif, menarik dan mempermudah penguasaan konsep peserta didik.*

*Kata Kunci: Media Pembelajaran, Penguasaan Konsep, Video Animasi*

**Abstract**

*This study aims to determine the effect of animated video learning media in improving students' conceptual mastery on the topic of material changes. The methods used in this study include pretest and posttest assessments, with the population consisting of all grade VI students at an elementary school in the Darmaraja District, Sumedang Regency, totaling 28 students. Data analysis was conducted using SPSS version 25 to test for normality, paired sample t-test, and n-gain values. The results indicate a significant improvement in the average conceptual mastery score, with the average N-Gain value of 54.6533 falling into the moderate category, with a minimum N-Gain value of 4.35 and a maximum of 80.56. Since the N-gain value falls within the range of  $0.3 \leq N\text{-gain} < 0.7$ , the improvement category is considered moderate. This indicates that the use of animated video learning media has an effect on enhancing students' conceptual mastery of material changes, making it more effective, engaging, and facilitating students' understanding of the concepts.*

*Keywords: Animated Video, Concept Mastery, Learning Media*



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran. Keberadaan media ini memiliki peran yang penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif di kelas, serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan dengan jelas dan tepat.<sup>1</sup>

Salah satu tujuan penting dalam pembelajaran adalah penguasaan konsep. Penguasaan konsep adalah pemahaman mendalam tentang suatu materi yang memungkinkan seseorang untuk menjelaskan dan menerapkannya secara efektif. Penguasaan konsep sangat diperlukan untuk kesuksesan belajar. Sehubungan dengan itu, penguasaan konsep peserta didik diharapkan mampu mengelola kecakapan kognitif mereka sehingga dapat dilakukan perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya.<sup>2</sup> Dengan penguasaan konsep yang baik, peserta didik tidak hanya memahami materi yang diajarkan, tetapi juga dapat menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah dan menerapkannya dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa IPA memiliki hubungan yang sangat erat dengan kehidupan, terutama dalam kaitannya dengan aktivitas manusia.

Mengingat pentingnya penguasaan konsep dalam pembelajaran IPA, kemampuan peserta didik dalam memahami konsep IPA harus lebih ditingkatkan. Penguasaan konsep yang baik berarti peserta didik tidak hanya sekadar mengetahui konsep tersebut, tetapi juga mampu menjelaskannya dengan kata-kata mereka sendiri dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Penguasaan konsep ini sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar dalam proses pembelajaran mereka, karena merupakan kunci untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik, terutama dalam pelajaran IPA.

Rendahnya penguasaan konsep IPA pada peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, peserta didik kurang terbiasa membaca dan tidak memiliki kesadaran untuk membaca buku atau bahan bacaan secara mandiri, mereka hanya membaca jika diperintahkan oleh guru. Kedua, guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam mengajar dan cenderung mengarahkan peserta didik untuk menghafal konsep-konsep IPA.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Erlina Kusnul Kotimah, "Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>.

<sup>2</sup> Agus Ramdani et al., "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.388>.

<sup>3</sup> Binti Susila Wati dan Agus Purwowidodo, "Mind Mapping sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Madrasah Ibtidaiyah Pasca Pandemi. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*" 8, no. 4 (2024), <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.3642>.

<sup>4</sup> Ni Kadek, Erina Susanti, and Baiq Niswatul Khair, "Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sdn," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6 (2022).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi utama dalam menanamkan ide kepada peserta didik dan membentuk pemahaman konsep dasar IPA. Konsep-konsep ini kemudian dikaitkan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, membantu peserta didik mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh ke dalam situasi nyata.<sup>5</sup> Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA seharusnya memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk mendukung proses belajar peserta didik. Struktur dan konten IPA yang bersifat konsep abstrak memerlukan media yang mampu membuatnya lebih konkret dan nyata, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.<sup>6</sup> Materi-materi IPA harus disajikan dengan sederhana dan praktis, didukung oleh media pembelajaran yang mampu membuatnya menjadi lebih nyata, mudah dipahami, dan praktis untuk digunakan.<sup>7</sup>

Salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya penguasaan peserta didik terhadap suatu konsep adalah dengan menggunakan media video animasi, kelebihan video dalam pembelajaran terletak pada kemudahannya untuk diputar ulang, sehingga memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan lebih mudah.<sup>8</sup>

Pemahaman mendalam tentang konsep perubahan benda sangat penting, terutama bagi peserta didik sekolah dasar, karena ini memberi mereka dasar yang kuat dalam memahami lingkungan sekitar dan fenomena alam yang mereka temui setiap hari. Namun, konsep ini sering kali sulit dipahami karena abstraksi dari proses-proses kompleks yang terlibat. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti pengembangan video animasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep ini di kalangan peserta didik.

Video animasi adalah serangkaian gambar bergerak yang dibuat dari objek-objek yang diatur secara khusus untuk mengikuti jalannya cerita yang telah direncanakan sebelumnya.<sup>9</sup> Melalui video yang menarik dan penjelasan yang singkat, peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan di kelas tanpa kesulitan saat menggunakan sumber belajar berupa video digital.<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup> Tia Latifatu Sadiyah et al., "Analisis Media Pembelajaran Digital Pada Kurikulum Merdeka," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 01 (2024).

<sup>6</sup> Fadillah Salsabila and Aslam Aslam, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.

<sup>7</sup> Yuliana Wahyu, Ambros Leonangung Edu, and Mikael Nardi, "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020), <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>.

<sup>8</sup> Hartono Bancong Sulfiana Firman, "Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA Di SD," *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80643>.

<sup>9</sup> Cici Farida, Destiniar Destiniar, and Nyiyayu Fahriza Fuadiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>.

<sup>10</sup> Ega Meylinda and Reinita, "Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster Pada Pembelajaran PPKn Di Kelas IV," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023), <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu video animasi yang dirancang untuk membantu mengatasi rendahnya tingkat penguasaan konsep IPA di kalangan peserta didik kelas VI. Dengan adanya video animasi kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran yang belum banyak dikembangkan untuk materi perubahan benda dan penjelasan dilakukan secara langsung oleh guru tanpa menggunakan rekaman suara pada saat materi dalam video animasi. Guru menjelaskan dengan memanfaatkan fitur *play-pause* secara manual pada video untuk menyesuaikan penjelasan sesuai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan *kuantitatif*, menurut Ratih *kuantitatif* yaitu pendekatan ilmiah yang disusun secara rinci untuk mengkaji suatu aspek atau peristiwa tertentu, sekaligus menganalisis hubungan sebab akibat di antara variabel-variabel yang terlibat.<sup>11</sup> Sementara itu, penelitian eksperimental merupakan serangkaian metode yang digunakan untuk mengidentifikasi perubahan atau pengaruh yang terjadi setelah diberikan perlakuan atau *treatment* tertentu. Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*.<sup>12</sup> Desain ini berarti perlakuan atau *treatment* hanya diberikan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok lain sebagai pembanding atau pembeda antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam desain ini, variabel terikat dinilai pada kelompok yang sama, yang dikategorikan menjadi *pretest* yakni sebelum, dan *posttest* yaitu sesudah perlakuan diberikan.<sup>13</sup>

Penelitian dilaksanakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya suatu pengaruh media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda. Populasi pada penelitian ini yaitu salah satu sekolah dasar di Kecamatan Darmaraja, Sumedang, Jawa Barat. Kemudian sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni peserta didik kelas VI yang berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes yang berjumlah 10 soal uraian. Dalam penelitian ini, data akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif meliputi nilai *Pretest*

---

<sup>11</sup> Ratih Elia Nova and Serli Marlina, "Hubungan Pembiasaan Pemberian Sarapan Terhadap Anak Usia 4-5 Tahun Di Kenagarian Koto Kaciak Kabupaten Pasaman," *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2023).

<sup>12</sup> Rizkya Fitri Anisa, Atep Sujana, and J Julia, "Pengaruh Komik Digital Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2023).

<sup>13</sup> William William and Hita Hita, "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Powerpoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest," *Jurnal SIFO Mikroskil* 20, no. 1 (2019).

dan *posttest* untuk mengukur penguasaan konsep peserta didik, skor penilaian video animasi oleh para ahli media dan ahli materi. Untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan penguasaan konsep pada materi perubahan benda, digunakan *one grup design* dengan soal uraian sebanyak 10. Data yang diperoleh, kemudian diperoleh menggunakan uji normalitas sebagai prasyarat analisis statistik. Karena sampel berjumlah 28 orang, uji normalitas dilakukan menggunakan *shapiro wilk*. Uji ini dipilih karena sesuai untuk data dengan jumlah sampel kurang dari 30. Proses pengambilan keputusan didasarkan pada hasil uji tersebut.

Adapun pemilihan keputusan pada uji normalitas ini yaitu data berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $>0,05$  dan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $<0,05$ . Kemudian, setelah dilakukan uji normalitas, langkah berikutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berupa video animasi dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda. peningkatan penguasaan konsep peserta didik diukur berdasarkan perubahan rata-rata nilai antara *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Data hasil tes penguasaan konsep didapatkan dari hasil tes kemampuan awal (*Pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*) peserta didik. Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengukur peningkatan tersebut dengan menggunakan rumus *n-gain* dengan SPSS. uji N-Gain dengan bantuan *IBM SPSS 25 For Windows*.

Pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini yaitu wawancara, angket validitas, observasi dan tes. Dilakukan wawancara terlebih dahulu kepada guru kelas dan peserta didik kelas VI mengenai permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Kemudian dilakukan tes, tes ini digunakan terdiri dari soal *Pretest* dan *posttest*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan penguasaan konsep yang dimiliki oleh peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan video animasi. *Pretest* dilakukan sebelum peserta didik memulai pembelajaran dengan video animasi, sehingga dapat diketahui tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi perubahan benda. Setelah melalui proses pembelajaran, *posttest* dilakukan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan penguasaan konsep yang terjadi setelah peserta didik menggunakan video animasi tersebut. Dengan demikian, hasil *Pretest* dan *posttest* akan memberikan gambaran yang jelas mengenai pengembangan video animasi dalam meningkatkan penguasaan konsep pada materi perubahan benda.

Penilaian tes ini digunakan untuk mengukur peningkatan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda. Data hasil tes penguasaan konsep didapatkan dari hasil tes kemampuan awal (*Pretest*) dan kemampuan akhir (*posttest*) peserta didik. Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengukur peningkatan tersebut dengan menggunakan rumus *n-gain* dengan SPSS.

$$N - gain = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai Pretest}}{\text{nilai maksimum} - \text{nilai Pretest}} \times 100\%$$

Hasil penskoran pretest dan posttest yang telah di uji N-gain, peneliti simpulkan berdasarkan pengelompokkan hasil tes *n-gain* menurut Hafsah pada tabel dibawah ini:<sup>14</sup>

**Tabel 1.** Kategori Nilai *N-Gain*

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini mengetahui peningkatan penguasaan konsep materi perubahan benda melalui data penelitian *pretest* dan *posttest* yang terdiri 10 soal uraian. Tes ini dilakukan pada kelas VI yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu (1) *Pretest* (2) Melakukan pembelajaran menggunakan media video animasi (3) *Posttest*. Adapun hasil dari rata-rata *pretest* dan *posttest*:

**Tabel 2.** Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*

| Mean        |                 |       |
|-------------|-----------------|-------|
| Test uraian | <i>Pretest</i>  | 43.54 |
|             | <i>Posttest</i> | 74.61 |

Berdasarkan hasil rata-rata nilai *pretest* dan juga *posttest* dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada nilai yang didapatkan oleh peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi, nilai rata-rata hasil *pretest* sebesar 43.54 meningkat pada nilai hasil rata-rata *posttest* sebesar 74.61.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas, Uji paired sample t-test dan uji N-gain dengan bantuan *IBM SPSS 25 For Windows*. Uji normalitas adalah dalam pengambilan uji normalitas *Shapiro-wilk*, menggunakan dasar keputusan sebagai berikut jika nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka data berdistribusi normal.

---

<sup>14</sup> Hafsah, Nandang Hidayat, and Lufty Hari Susanto, "Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa," *BIOSFER: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.23969/10.23969/biosfer.v8i1.7786>.

**Tabel 3.** Uji normalitas *Pretest* dan *Posttest*

|                 | <b>Statistic</b> | <b>Df</b> | <b>Sig.</b> |
|-----------------|------------------|-----------|-------------|
| <i>Pretest</i>  | .969             | 28        | .560        |
| <i>Posttest</i> | .960             | 28        | .345        |

Berdasarkan tabel 3. Hasil menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *posttest* memiliki nilai Sig atau taraf signifikansi untuk seluruh data  $> 0,05$ , sehingga dapat ditetapkan bahwa uji normalitas *Pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan dapat menggunakan uji *paired sample t-test* untuk dilakukan uji selanjutnya. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara hasil *Pretest* dan *posttest*.

Setelah diketahui bahwa penelitian berdistribusi normal, Langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Uji ini digunakan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berupa video animasi dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda. peningkatan penguasaan konsep peserta didik diukur berdasarkan perubahan rata-rata nilai antara *Pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Dalam uji hipotesis ini, terdapat beberapa kriteria antara lain:

1. Jika nilai Sig.  $< 0,05$  dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan nilai tes penguasaan konsep peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video animasi.
2. Jika nilai Sig.  $> 0,05$  dapat diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan nilai tes penguasaan konsep peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan video animasi.

**Tabel 4.** Uji *Paired Sample T-Test*

|                 | <b>Mean</b> | <b>N</b> | <b>Std. Deviation</b> | <b>Std. Error Mean</b> | <b>Sig. (2-tailed)</b> |
|-----------------|-------------|----------|-----------------------|------------------------|------------------------|
| <i>Pretest</i>  | 43.54       | 28       | 15.796                | 2.985                  | .000                   |
| <i>Posttest</i> | 74.61       | 28       | 10.644                | 2.011                  |                        |

Nilai Sig (2-tailed)  $< 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika nilai Sig (2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang dilakukan, nilai rata-rata *Pretest* adalah 43,54 sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 74,61. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan nilai antara *Pretest* dan *posttest*, dengan nilai *posttest* mengalami peningkatan. Karena nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *posttest*.

Untuk mengukur seberapa tinggi peningkatan yang terjadi, maka diperlukan pengujian lebih lanjut menggunakan uji gain ternormalisasi atau *N-Gain*. Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* dapat dilihat pada tabel 5.

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

|                           | <b>N</b> | <b>Minimum</b> | <b>Maximum</b> | <b>Mean</b> |
|---------------------------|----------|----------------|----------------|-------------|
| <i>N-Gain_Score</i>       | 28       | 0.04           | 0.81           | 0.5465      |
| <i>N-Gain_Persen</i>      | 28       | 4.35           | 80.56          | 54.6533     |
| <b>Valid N (listwise)</b> | 28       |                |                |             |

Hasil uji *N-Gain* pada Tabel 5. Menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 54.6533 termasuk dalam kategori sedang, dengan nilai *N-Gain* minimum 4,35 dan maksimum 80,56. Karena nilai *N-gain* berada pada rentang  $0,3 \leq N-gain < 0,7$  maka kategori peningkatan termasuk ke dalam kategori sedang. Peserta didik setelah menggunakan video animasi terlihat meningkat dibandingkan sebelum menggunakan video animasi. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik antusias belajar menggunakan video animasi. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai rata-rata *Pretest* dan *posttest* untuk mengukur penguasaan konsep peserta didik perubahan benda berada pada kategori sedang.

Penelitian lain dilakukan oleh Urfi Aurora yang berjudul pengaruh media video interaktif terhadap pemahaman konsep siswa pada materi sistem pernapasan manusia.<sup>15</sup> Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video interaktif ini memberikan pengaruh terhadap penguasaan konsep siswa yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata kemampuan awal siswa yakni sebesar 35,50. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai pada kemampuan akhir menjadi 82,50. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Aini yang berjudul pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 20 pagi Jakarta Timur.<sup>16</sup> Hasil analisis data bahwa terdapat pengaruh rata-rata nilai hasil belajar untuk mata pelajaran IPA siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan demikian adanya Pengaruh Media video animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. Dapat disimpulkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video, baik dalam bentuk video animasi, memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan penguasaan konsep peserta didik. Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa media

---

<sup>15</sup> Urfi Aurora, Cucun Sunaengsih, and Atep Sujana, "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 4 (2024).

<sup>16</sup> Nur Aini, Rizki Zuliani, and Candra Puspita Rini, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur," *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2021).

pembelajaran berbasis video animasi tentang perubahan benda yang dikembangkan oleh peneliti, efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep pada materi perubahan benda bagi peserta didik sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui evaluasi penguasaan konsep peserta didik yang diukur dengan tes kemampuan awal (*Pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posttest*). Media pembelajaran video animasi dinyatakan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, serta memperkuat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.<sup>17</sup> Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif, yakni munculnya skemata tentang persepsi seseorang terhadap lingkungan terbentuk pada tahap perkembangan, ketika seseorang menemukan cara baru untuk mempresentasikan informasi secara mental. Penggunaan media yang tepat dan mudah diakses dapat sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan konsep yang diajarkan.<sup>18</sup>

Peserta didik setelah menggunakan video animasi terlihat meningkat dibandingkan sebelum menggunakan video animasi. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik antusias belajar menggunakan video animasi. Telah dianalisis menggunakan uji *N-gain* melalui *SPSS versi 25*, menunjukkan peningkatan nilai *Pretest* dan *posttest* yang signifikan. Nilai rata-rata *Pretest* peserta didik adalah 43,77. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 74,61 yang termasuk ke dalam peningkatan dengan kategori sedang. Hal ini membuat video animasi lebih menarik dan tidak membosankan untuk ditonton melalui penyajian informasi secara visual dan audiovisual.

Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI dalam aspek penguasaan konsep menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki dampak positif terhadap penguasaan peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang lebih baik dibandingkan dengan *Pretest* mampu menunjukkan peningkatan penguasaan konsep setelah menggunakan video animasi. Hal ini sesuai pendapat Innaka, aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan video animasi.<sup>19</sup> Selain itu, antusiasme dan semangat peserta didik selama proses pembelajaran juga meningkat, yang menjadi indikator bahwa media ini efektif dalam membantu mereka memahami materi.

Media ini efektif dalam memperbaiki kemampuan awal peserta didik menjadi lebih baik setelah diberikan perlakuan, seperti yang terlihat pada peningkatan rata-rata nilai peserta didik dalam berbagai penelitian. Dengan penyajian yang kreatif dan interaktif, peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sekaligus memperkuat penguasaan mereka terhadap materi yang

---

<sup>17</sup> Aurora, Sunaengsih, and Sujana, "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia."

<sup>18</sup> Rena. Rohmawati, Cucun Sunaengsih, and Jihan Saidatul Hasinah, "Penerapan Media Lubang Berhitung Pada Pembelajaran" 4, no. 2 (2022).

<sup>19</sup> Innaka Arina Haq, Enjang Yusup Ali, and Atep Sujana, "Pengembangan Video Animasi SIDARAH (Sistem Peredaran Darah Manusia) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.58230/27454312.704>.

disampaikan.<sup>20</sup> Dengan demikian, video animasi dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menguasai konsep secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran, baik dalam hal peningkatan penguasaan materi maupun dalam hal motivasi dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan penguasaan konsep peserta didik, khususnya pada materi perubahan benda. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran lainnya dan memberikan inspirasi bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada materi perubahan benda. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik *paired sample t-test* yang memperlihatkan perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,54 yang meningkat menjadi 74,61 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji *N-gain* menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 54,6533 yang termasuk dalam kategori sedang, dengan nilai minimum 4,35 dan nilai maksimum 80,56. Secara keseluruhan, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap penguasaan konsep peserta didik. Video animasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini terlihat dari antusiasme dan semangat peserta didik yang meningkat selama pembelajaran menggunakan video animasi. Dengan penyajian materi yang lebih visual dan audiovisual, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep yang diajarkan. Dengan demikian, media video animasi dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk mendukung pemahaman peserta didik pada materi ini.

## **SARAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, guru dapat membuat dan memanfaatkan video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang memerlukan visualisasi untuk

---

<sup>20</sup> Cucun Sunaengsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A" 3, no. 2 (2016), <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.

membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan. Untuk itu penelitian selanjutnya diharapkan juga melibatkan motivasi belajar sebagai salah satu aspek yang diukur. Hal ini penting karena media video animasi tidak hanya memengaruhi penguasaan konsep, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selama penelitian berlangsung, peserta didik lebih antusias dan terlibat aktif pada saat menggunakan video animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur, Rizki Zuliani, and Candra Puspita Rini. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur." *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 3 (2021).
- Anisa, Rizky Fitri, Atep Sujana, and J Julia. "Pengaruh Komik Digital Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2023).
- Aurora, Urfi, Cucun Sunaengsih, and Atep Sujana. "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 4 (2024).
- Farida, Cici, Destiniar Destiniar, and Nyiyayu Fahriza Fuadiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>.
- Hafsah, Nandang Hidayat, and Lufty Hari Susanto. "Pengembangan E-Book Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa." *BIOSEFER : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 8, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.23969/10.23969/biosfer.v8i1.7786>.
- Haq, Innaka Arina, Enjang Yusup Ali, and Atep Sujana. "Pengembangan Video Animasi SIDARAH (Sistem Peredaran Darah Manusia) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.58230/27454312.704>.
- Kadek, Ni, Erina Susanti, and Baiq Niswatul Khair. "Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V Sdn." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6 (2022).
- Kotimah, Erlina Kusnul. "Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>.
- Meylinda, Ega, and Reinita. "Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster Pada Pembelajaran PPKn Di Kelas IV." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023). <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7273>.
- Nova, Ratih Elia, and Serli Marlina. "Hubungan Pembiasaan Pemberian Sarapan Terhadap Anak Usia 4-5 Tahun Di Kenagarian Koto Kaciak Kabupaten Pasaman." *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2023).
- Ramdani, Agus, A Wahab Jufri, Jamaluddin Jamaluddin, and Dadi Setiadi. "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Dasar IPA Peserta Didik." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.388>.
- Rohmawati, Rena., Cucun Sunaengsih, and Jihan Saidatul Hasinah. "Penerapan Media Lubang Berhitung Pada Pembelajaran" 4, no. 2 (2022).
- Sadih, Tia Latifatu, Maman Farhurrohman, Suroso Mukti Leksono, Yulistina Nur DS, and Yudi Firmansyah. "Analisis Media Pembelajaran Digital Pada Kurikulum Merdeka." *Pendas:*

Sanita Pebiantina, Cucun Sunaengsih, Atep Sujana: Pengaruh Video Animasi dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Perubahan Benda

*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 01 (2024).

Salsabila, Fadillah, and Aslam Aslam. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.

Sulfiana Firman, Hartono Bancong. "Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA Di SD." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 13, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80643>.

Sunaengsih, Cucun. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A" 3, no. 2 (2016). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.

Wahyu, Yuliana, Ambros Leonangung Edu, and Mikael Nardi. "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>.

Wati, Binti Susila dan Purwowidodo Agus. Mind Mapping Sebagai Alternatif Dalam Meningkatkan Madrasah Ibtidaiyah Pasca Pandemi. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.3642>.

William, William, and Hita Hita. "Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Powerpoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest." *Jurnal SIFO Mikroskil* 20, no. 1 (2019).