

Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis Berbantuan Praktikum Sederhana Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Pada Materi Kalor di SDN Sirnasari

M Lutfi Darmawan¹ Meiliana Nurfitriani² Anggia Suci Pratiwi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia^{1,2,3}

Email: ml2659457@gmail.com¹

Abstrak

Siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA yang bersifat abstrak, khususnya materi panas, akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi Ujang Entis yang dipadukan dengan eksperimen sederhana terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi panas di SDN Sirnasari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas V yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan Kelompok Kontrol, masing-masing sebanyak 15 siswa. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan video animasi dan eksperimen sederhana, sedangkan Kelompok Kontrol menggunakan metode ceramah. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t sampel independen dengan bantuan SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 54,07 dan rata-rata nilai posttest sebesar 80,67 pada kelompok eksperimen. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest, dengan nilai posttest lebih besar dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian, penggunaan media video animasi Ujang Entis yang dipadukan dengan eksperimen sederhana memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar pada materi panas.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Praktik Sederhana, Hasil Belajar IPA, Materi Kalor, Kuasi Eksperimen

Abstract

Elementary school students often have difficulty understanding abstract science concepts, especially hot material, due to the use of conventional learning methods that are less interesting. This condition has an impact on low interest in learning and student learning outcomes. This research aims to determine the effect of using Ujang Entis' animated video learning media combined with simple experiments on the science learning outcomes of class V students on hot material at SDN Sirnasari. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of 30 fourth grade students who were divided into an experimental group and a control group, 15 students each. The experimental group received learning using animated videos and simple experiments, while the control group used the lecture method. Data was collected through pretest and posttest, then analyzed using the normality test, homogeneity test, and independent sample t-test with the help of SPSS 27. The research results showed that the average student pretest score was 54.07 and the average posttest score was 80.67 in the experimental group. The results of the hypothesis test obtained a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), which shows that there is a significant difference between the pretest value and the posttest value, with the posttest value being greater than the pretest value. Thus, the use of Ujang Entis' animated video media combined with simple experiments has a significant influence on elementary school students' science learning outcomes in hot material.

Keywords: Animation Video Media, Simple Practice, Science Learning Outcomes, Caloric Material, Quasi-Experiment



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

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang alam sekitar melalui pengamatan dan eksperimen sederhana. Salah satu materi penting di kelas V adalah kalor, yang mencakup perpindahan kalor (konduksi, konveksi, dan radiasi), serta pengaruh kalor terhadap perubahan suhu benda. Pemahaman konsep ini menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai fenomena alam dan proses ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, materi kalor pada pembelajaran IPA kelas V bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa apabila disampaikan hanya melalui metode ceramah tanpa dukungan media visual. Menurut teori konstruktivisme oleh Piaget, siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya melibatkan media yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena penyampaian yang bersifat abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung. Metode pembelajaran konvensional yang dominan menggunakan ceramah dan buku teks seringkali tidak cukup efektif untuk menjelaskan konsep-konsep yang memerlukan visualisasi. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan hasil belajar mereka tidak optimal.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Khomaidah dan Harjono (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata peningkatan sebesar 27.009%. Penelitian lain oleh Zahra et al. (2021), juga menunjukkan bahwa media animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada siswa Sekolah Dasar. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA melalui inovasi media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara konkret. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut teori multimedia oleh Mayer, pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar atau animasi, karena dapat memfasilitasi pemrosesan informasi di otak siswa. Dengan demikian, penggunaan media Video Animasi dalam pembelajaran IPA dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi kalor dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual. Media Video Animasi dapat menampilkan proses perpindahan dan pengaruh kalor secara dinamis dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep kalor dengan lebih mudah. Penelitian oleh Amiruddin et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Video animasi sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian oleh Khomaidah dan Harjono (2019), penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata peningkatan sebesar 27.009%. Selain itu, penelitian oleh Zahra et al. (2021) menunjukkan bahwa media animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA pada siswa Sekolah Dasar. Penggunaan Video Animasi juga sejalan dengan teori pembelajaran kognitif oleh Bruner, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka dapat memvisualisasikan informasi dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Dengan demikian, penggunaan Video Animasi dalam pembelajaran IPA dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sirnasari hasil belajar pada materi kalor cukup

rendah karena banyak faktor salah satunya terkait dengan media pembelajaran yang kurang menarik, guru selalu menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPA, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji Pengaruh media pembelajaran Video Animasi Ujang Entis berbantuan praktikum sederhana terhadap hasil belajar IPA kelas V pada materi kalor di SDN Sirnasari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan pihak terkait dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Identifikasi Masalah: Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi kalor. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran IPA di kelas V masih cenderung bersifat konvensional, didominasi oleh metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa yang menyebabkan rendahnya nilai KKM yang harus dicapai. Berdasarkan identifikasi permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran Video Animasi Ujang Entis berbantuan praktikum sederhana terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada materi kalor.” Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis berbantuan praktikum sederhana terhadap hasil belajar IPA kelas V pada materi kalor di SDN Sirnasari ? Berdasarkan dari permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran Video Animasi Ujang Entis berbantuan praktikum sederhana terhadap hasil belajar IPA kelas V pada materi kalor di SDN Sirnasari.

Kerangka Teori

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medius atau dalam bentuk jamaknya medium yang artinya tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia medium sering diartikan yaitu “antara” atau “sedang”. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar dapat terjalin dengan baik (Hakky et al., 2018) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berperan dalam menunjang keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Kustandi (2011) media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu dan memperjelas proses pembelajaran, sehingga pesan dapat disampaikan dengan lebih lengkap (Boari et al., 2023). Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan selama proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan pesan kepada siswa mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dan suasana kelas menjadi menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan. Media pembelajaran ini memiliki elemen penting yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran Video Animasi

Menurut Miarso bahwa media adalah sesuatu yang dapat digunakan sebagai menyalurkan pesan yang dapat merangsang peserta didik lebih aktif, sebagai alat untuk memusatkan perhatian dan menambah semangat belajar bagi peserta didik, Media pembelajaran dapat

dikatakan sebagai alat komponen belajar untuk memaksimalkan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media Video Animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pembelajaran Video Animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog (Husni, 2021). Media Video Animasi dapat digunakan untuk pembelajaran apa saja termasuk IPA dalam mengenalkan lingkungan alam dengan berbagai karakter yang bergerak, suara yang menarik dan juga tidak akan membuat peserta didik bosan dalam pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran Video Animasi merupakan sebuah inovasi dari AI yang sedang berkembang di zaman ini yang rata-rata anak zaman sekarang lebih cenderung asik menonton dari pada membaca. Menurut Yusuf, ada tiga faktor yang membuat tingkat membaca di Indonesia rendah. Di antaranya, harga buku yang mahal, akses informasi yang sulit, hingga buku yang tidak berinovasi. Berbeda dengan film yang mudah untuk diakses serta sarat akan inovasi melalui efek-efek visual modern. Dengan adanya media Video Animasi dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru (Alifa, 2021). Maka media Video Animasi memberikan tampilan yang sangat menarik ketika belajar sehingga membuat siswa berkesan. Media pembelajaran Video Animasi merupakan media video pembelajaran dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum tetapi ada hal lain yang diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar (Nurwahidah, 2021). Pembelajaran dengan Video Animasi mampu memberikan pengalaman bagi siswa ketika belajar karena siswa melihat sekaligus mendengarkan ketika pembelajaran sehingga memunculkan banyak pertanyaan yang membuat anak semakin tertarik untuk belajar.



Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Video Animasi

(Sumber : <https://youtu.be/e2s0XSJv-gw>)

Media pembelajaran Video Animasi ini dinamakan Ujang Entis sebagai nama karakter pada animasi ini. Media pembelajaran Video Animasi Ujang Entis di desain dengan menggunakan prinsip-prinsip pengembangan yang memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, Media pembelajaran Video Animasi Ujang Entis menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.

Hasil Belajar

Hasil belajar yang diharapkan siswa adalah kemampuan yang berada di ranah kognitif yang paling bawah dan menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan dan sikap-sikap yang diharapkan tercapai oleh siswa. Hasil

belajar akan berpengaruh positif apabila menunjukkan kemampuan baru pada diri siswa dalam mengerjakan tugas dan menjawab soal-soal pada tes yang diberikan cukup secara akurat. Hasil belajar juga akan menunjukkan Siswa memiliki kemampuan untuk menerima dan memproses informasi, termasuk konsep dasar yang disampaikan secara instruksional. Hasil belajar siswa dinilai berdasarkan tiga komponen: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Setelah proses pembelajaran, hasil penilaian ditunjukkan dalam bentuk angka atau skor setiap item soal yang dijawab dengan benar. Evaluasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Budi (2006: 2-3), evaluasi kegiatan dan kemajuan belajar pada hakikatnya adalah upaya untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik. Evaluasi pengajaran di sekolah juga bertujuan untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan kegiatan belajar peserta didik. Selain itu, evaluasi ini juga bertujuan untuk mendapatkan umpan balik atau rekomendasi tentang cara memperbaiki proses belajar mengajar.

Kajian Relevan

Penulis melihat penelitian sebelumnya tentang pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak penelitian yang serupa telah dilakukan, metode apa yang digunakan, dan hasil apa yang dihasilkan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kemampuan untuk melengkapi dan memperkaya hasil penelitian sebelumnya serta menunjukkan potensi celah atau peluang baru yang perlu diteliti lebih lanjut. Berikut adalah beberapa studi penelitian yang relevan:

1. Hayaturrohman et al. (2022) yang berjudul Pengaruh Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Menunjukkan bahwa penggunaan media Video Animasi dalam pembelajaran IPA dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor *pretest* siswa kelas V SDN 006 Balai Jaya sebesar 39,54 meningkat menjadi 81,93 pada *posttest* setelah menggunakan media Video Animasi. Hal ini membuktikan bahwa media animasi berperan penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena penyampaian informasi menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami. Dukungan terhadap temuan ini juga terlihat dalam penelitian Hidayati dan Rahmawati (2023), yang menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan konsentrasi dan retensi siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran IPA.
2. Faisal et al. (2023) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Menunjukkan bahwa penggunaan media animasi audio-visual memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi audio-visual dan Kelompok Kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor *posttest* siswa pada kelompok eksperimen mencapai 85,35, sedangkan Kelompok Kontrol hanya memperoleh rata-rata 65,70. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi audio-visual. Media jenis ini terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran karena menggabungkan unsur visual dan auditif yang

disajikan secara interaktif. Oleh karena itu, media animasi audio-visual sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan.

3. Salsawa dan Wiratama (2023) berjudul Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar memiliki relevansi yang kuat terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi khususnya pada materi sifat-sifat benda dan perubahan wujud benda di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai kerangka kerja sistematis dalam menciptakan media video animasi yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas tinggi dengan persentase kelayakan di atas 84%. Sementara itu, uji kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media tersebut sangat mudah digunakan dan menarik, dengan persentase respon positif di atas 91%.
4. Khoirunnisa et al. (2022) yang berjudul Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Suhu dan Kalor. Menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang melibatkan siswa kelas V SD Negeri Bunisari sebagai subjek penelitian. Hasil dari studi tersebut menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan berupa media animasi pada materi kalor, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Media animasi dianggap mampu menyajikan materi yang bersifat abstrak seperti konsep kalor secara lebih konkret dan mudah dipahami melalui visualisasi yang menarik dan dinamis.
5. Sariningsih (2024) Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Siklus Air. Membuktikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest and posttest only control group*, di mana siswa kelas V SDN 1 Pataruman dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan Kelompok Kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan media video animasi dalam mempelajari materi siklus air, sementara Kelompok Kontrol belajar menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan Kelompok Kontrol. Video animasi membantu siswa memahami proses siklus air secara runtut dan visual, sehingga konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Temuan ini menguatkan bahwa media berbasis visual dan audiovisual seperti video animasi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi IPA yang membutuhkan visualisasi proses ilmiah.

Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto dalam anshori dan Iswanti “hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara pada suatu permasalahan penelitian, sebelum adanya jawaban yang terbukti melalui hasil data yang terkumpul”. Untuk menguji bagaimana pengaruh antara X (Media Video Animasi) dengan variabel Y (Hasil Belajar siswa pada materi IPA). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Video Animasi Ujang Entis terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi suhu dan kalor di SDN Sirnasari.

- Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Video Animasi Ujang Entis terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi suhu dan kalor di SDN Sirnasari.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan signifikansi hubungan antara variabel yang diteliti yaitu signifikansi pengaruh hasil belajar siswa dengan penggunaan media video animasi. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian kuantitatif, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Masita, 2022). Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya suatu tindakan (*perlakuan*). Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian percobaan untuk menentukan pengaruh variabel independent diberi perlakuan terhadap variabel dependen dalam kondisi terkendali. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPA di kelas 4, kelas eksperimen diberi tindakan dengan penerapan media pembelajaran video animasi sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest–Posttest Control Group Design*, yaitu sebuah bentuk desain kuasi eksperimen yang hanya melibatkan dua kelompok (kelas) yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan video animasi dan Kelompok Kontrol yaitu kelompok yang tidak dapat perlakuan melainkan belajar dengan metode konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal, dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui hasil belajar akhir. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, serta membandingkan hasil tersebut dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan. Dengan demikian, perbedaan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan Kelompok Kontrol setelah pembelajaran dapat menunjukkan pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

Populasi dan Sampel

Wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya manusia tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau objek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut (Fatma Trisnawati, 2023). Pada penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas V SD Sirnasari yang berjumlah 30 orang. Kelas V SD Sirnasari dijadikan populasi dikarenakan kelas tersebut tidak menggunakan media pembelajaran khususnya pembelajaran IPA, sehingga hal ini sedikit menyulitkan siswa untuk memahami Pelajaran IPA dan menyebabkan hasil belajar siswa sedikit berkurang dan ada anak-anak yang nilainya masih di bawah KKM. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Sirnasari, yang berjumlah 30 orang. Populasi ini menjadi target penelitian, khususnya dalam mengukur pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa.

Sampel merupakan bagian dari suatu populasi yang akan dijadikan objek suatu penelitian. Sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi

tersebut. Sampel penelitian harus benar benar representatif artinya dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya (Fatma Trisnawati, 2023). Pada penelitian ini penulis memilih sampel dengan *design sampel non probability design* dengan teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian, *teknik non probability design* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Menurut Siregar dalam (Fatma, 2023) *teknik non probability* sampling meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling insidental, purposive sampling, sampling jenuh, dan snowball sampling. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan jenis sampling jenuh, yaitu pengambilan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas V sebanyak 30 peserta didik. Alasan Peneliti mengambil kelas V sebagai kelas eksperimen yaitu karena kebanyakan siswa kelas V memiliki nilai rata-rata di bawah KKM dan terendah dari kelas lainnya.

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Sirnasari yang beralamat di Sirnasari Kecamatan Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini memilih Lokasi di SDN Sirnasari karena berdasarkan observasi dan pengamatan peneliti melihat dalam penggunaan media pembelajaran kurang dan juga fasilitas alat bantu untuk penunjang guru memberikan pembelajarannya dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sirnasari. Pemilihan tempat yang beralamat di Sirnasari, Kecamatan Sariwangi, Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Terhitung dari perencanaan penelitian pada bulan juli sampai januari. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data terdiri dari:

1. Observasi. Merupakan Metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung di lapangan serta pencatatan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Menurut Fatma Trisnawati (2023) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan pada saat penulis melaksanakan penelitian pendahuluan. Selain itu juga teknik ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian yang dilaksanakan di kelas V.
2. Wawancara. Salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara dipilih untuk memperoleh data yang relevan dari responden, terutama ketika peneliti ingin mendapatkan informasi langsung dan jelas mengenai permasalahan yang diteliti (Trisnawati, 2023). Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan pedoman atau daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disampaikan secara sistematis dan sama kepada setiap responden agar data yang diperoleh konsisten dan dapat dibandingkan. Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas V di SDN Sirnasari, dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan untuk menggali informasi yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian ini.
3. Tes. Dalam sebuah penelitian kuantitatif, tes merupakan salah satu instrumen yang umum digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik secara objektif. Tes dirancang sedemikian rupa agar dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pembelajaran. Menurut Sudaryono (Fatma Trisnawati, 2023) tes adalah alat yang memiliki pedoman skor yang terstruktur dan digunakan untuk mengukur pencapaian belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berbentuk *pretest* dan *posttest* dengan jenis soal pilihan ganda. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan

posttest diberikan setelah pembelajaran guna mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan siswa dalam materi kalor pada mata pelajaran IPA kelas V. Hasil dari kedua tes ini akan dianalisis untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas V SDN Sirnasari yang berjumlah 30 orang, dibagi menjadi 2 kelompok. 15 siswa kelas kontrol dan 15 siswa kelas eksperimen. Pengambilan sampel menggunakan tehnik sampling. Penelitian berlangsung selama lima kali pertemuan, dimulai dengan *pretest* pada pertemuan pertama, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (perlakuan) pada pertemuan kedua hingga keempat, serta diakhiri dengan *posttest* pada pertemuan kelima. Secara rinci, kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 dan 11 Desember 2025 dengan tujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Animasi Ujang Entis pembelajaran terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi kalor siswa kelas V SDN Sirnasari. Untuk menjawab rumusan masalah, peneliti menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan selama penelitian, kemudian data tersebut diolah menggunakan aplikasi *SPSS versi 27*.

Hasil *Pretest* Siswa Kelas V

Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Peneliti mengadakan *pretest* kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada pertemuan awal, yaitu hari Rabu, 10 Desember 2025 pukul 10.45–11.20. Sebelum *pretest* dimulai, peneliti terlebih dahulu menanyakan kepada siswa mengenai pengalaman mereka pada pembelajaran IPA sebelumnya, kemudian memberikan penjelasan mengenai pengertian mata pelajaran IPA, materi tentang kalor serta tujuan pembelajarannya. Berdasarkan hasil pengisian pada *pretest*, kelas kontrol dan eksperimen diperoleh skor siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil <i>Pretest</i> Eksperimen		Hasil <i>Pretest</i> Kontrol	
No	Nilai	Nama	Nilai
Abdul Rosyad	70	Daffa A	39
Abid N	60	Dzaki Adity F	50
Albi Rizalul A	45	Fariz M.R	50
Alisyia Safa N	39	Hasna Alya F	60
Aulia Izzatun	65	Marselia An	70
M. Dzikir	68	Putri Fatimah	70
M. Fauran A	68	Ratu Ayumi	50
M. Naufal	68	Reina Fitriani	39
M. Syaquil R	70	Siti Jannah	39
Najma D.A	70	Reyna Agnia	60
Pardhu R	39	Raisa A.P	40
Raffi Azka	39	Salman A.F	45
Raisa S	30	Yuyun Ladita	45
Satria Dwi N	30	Wardah Kha	40
Ummi R	50	Ardi Fajar	55
Rata-rata	54,07	Rata-rata	50,13

Berdasarkan data pada tabel sebelumnya, diperoleh distribusi frekuensi yang telah diolah menggunakan aplikasi *SPSS versi 27*. Adapun distribusi frekuensi nilai *pretest* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Pretest Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	13.3	13.3	13.3
	39	3	20.0	20.0	33.3
	45	1	6.7	6.7	40.0
	50	1	6.7	6.7	46.7
	60	1	6.7	6.7	53.3
	65	1	6.7	6.7	60.0
	68	3	20.0	20.0	80.0
	70	3	20.0	20.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas, frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 30 berjumlah 2 orang, nilai 39 berjumlah 3 orang, nilai 45 berjumlah 1 orang, nilai 50 berjumlah 1 orang, nilai 60 berjumlah 1 orang, nilai 65 berjumlah 1 orang, nilai 68 berjumlah 3 orang, nilai 70 berjumlah 3 orang. Adapun deskripsi data hasil *pretest* kontrol siswa sebagai berikut:

Tabel 3. Pretest Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	39	3	20.0	20.0	20.0
	40	2	13.3	13.3	33.3
	45	2	13.3	13.3	46.7
	50	3	20.0	20.0	66.7
	55	1	6.7	6.7	73.3
	60	2	13.3	13.3	86.7
	70	2	13.3	13.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Berdasarkan gambar diatas, frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 39 berjumlah 3 orang, nilai 40 berjumlah 2 orang, nilai 45 berjumlah 2 orang, nilai 50 berjumlah 3 orang, nilai 55 berjumlah 1 orang, nilai 60 berjumlah 2 orang, nilai dan 70 berjumlah 2 orang.

Proses Perlakuan Pada Pembelajaran Kelas Eksperimen

Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti memberikan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan. Proses perlakuan tersebut disampaikan melalui Animasi Ujang Entis yang dilengkapi dengan praktik sederhana.

1. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen Pertemuan I

- Pembuka Pembelajaran.** Setelah dilakukan pretest dikelas eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Desember 2025 pada pukul 08.00-08.15 dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan praktikum sederhana. Adapun tujuan yang ingin di capai adalah siswa mampu mengidentifikasi, menjelaskan, mengamati dan memahami konsep kalor. Peneliti memulai pembelajaran pertama dengan memberikan apersepsi kepada siswa, lalu peneliti mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi kalor berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
- Inti Pembelajaran.** Pembelajaran ke dua di kelas Eksprimen Peneliti langsung menayangkan media Video Animasi Ujang Entis yang menjelaskan proses perpindahan kalor, yaitu konduksi dan konveksi, Peneliti tidak hanya menampilkan media Video Animasi Ujang Entis, tetapi juga memberikan pengarahan kepada siswa terkait materi yang akan dipelajari serta cara memperhatikan informasi yang disampaikan melalui media tersebut, Media video animasi Ujang Entis yang digunakan dalam penelitian ini

memuat penjelasan mengenai konsep kalor, pengertian kalor, sumber kalor, serta contoh peristiwa perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, video animasi juga menampilkan ilustrasi sederhana seperti proses mencairnya mendidihnya air ketika dipanaskan didalam panci, sendok yang menjadi panas ketika dimasukkan ke dalam air panas, serta penggunaan alat rumah tangga yang berkaitan dengan kalor, Setelah menyaksikan media Video Animasi Ujang Entis, peneliti menyimpulkan isi dari Video Animasi Ujang Entis lalu peneliti mengarahkan siswa untuk membagi 3 kelompok untuk melaksanakan praktik sederhana yang sesuai dengan materi yang telah di pelajari. Praktik Konduksi dilakukan dengan memanaskan sendok logam menggunakan lilin, praktik konveksi dilakukan dengan memanaskan air yang diberi pewarna. Selama kegiatan berlangsung siswa diminta untuk mengamati, mencatat hasil pengamatan, dan menjawab pertanyaan peneliti. Kegiatan ini diakhiri dengan diskusi kelompok dan mempresentasikan hasil dari pengamatan.

- c. Penutup Pembelajaran. Pada akhir pembelajaran, Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Salah satu siswa mengajukan pertanyaan, yaitu "Mengapa air selalu mendidih ketika dipanaskan?". Guru kemudian memberikan umpan balik dan penjelasan terhadap pertanyaan tersebut, serta menyampaikan refleksi proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.
2. Pertemuan ke II di kelas Eksperimen. Pertemuan kedua dikelas Eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Desember 2025 pada pukul 08.00-08.15 dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan praktikum sederhana.
 - a. Pembuka Pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian apersepsi oleh peneliti untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, peneliti mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Setelah itu, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan awal kepada siswa mengenai contoh perpindahan kalor secara radiasi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti kenapa sinar matahari dapat mengeringkan pakaian?
 - b. Inti Pembelajaran. Pada kegiatan inti, peneliti menayangkan video animasi tentang perpindahan kalor secara radiasi untuk membantu siswa memahami konsep secara visual. Selama penayangan video, siswa diminta untuk mengamati proses perpindahan kalor yang terjadi tanpa melalui zat perantara, seperti sinar matahari yang memancarkan energi panas ke bumi tanpa melalui zat perantara, sehingga dapat mengeringkan pakaian. Selanjutnya, peneliti membimbing siswa melakukan praktikum sederhana yang berkaitan dengan perpindahan kalor secara radiasi. Siswa mengamati perubahan yang terjadi selama praktikum dan mencatat hasil pengamatannya pada lembar kerja yang telah disediakan. Peneliti memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung serta menjelaskan kembali konsep radiasi berdasarkan hasil pengamatan siswa. Setelah praktikum selesai, siswa dan peneliti melakukan diskusi untuk membahas hasil pengamatan. Siswa diminta menyampaikan pendapat dan kesimpulan sementara mengenai konsep perpindahan kalor secara radiasi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan I. Setelah pelaksanaan *pretest*, peneliti memberikan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Berikut adalah perlakuan yang dilakukan d kelas kontrol.
 - a. Pembuka Pembelajaran I. Pada kelas kontrol pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu 10 Desember 2025 pada pukul 10.15-10.30, dengan memberikan materi dan penjelasan tentang kalor. Proses pembelajaran diawali dengan memberikan apersepsi

kepada siswa, mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas dan hendak dicapai. Setelah selesai menjelaskan, peneliti menugaskan siswa untuk menulis kembali materi yang terdapat dalam buku LKS masing-masing. Diakhir pembelajaran peneliti memberikan 3 soal untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi perpindahan Kalor.

- b. **Inti Pembelajaran.** Pada kegiatan inti, peneliti memberikan materi dan menjelaskan konsep perpindahan kalor secara konduksi dan konveksi. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian materi pelajaran yang akan dibahas serta tujuan pembelajaran yaitu Memahami dan mengidentifikasi pengertian perpindahan kalor secara radiasi, yang hendak dicapai agar siswa memahami arah dan target pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menjelaskan secara rinci konsep konduksi dan konveksi disertai dengan contoh-contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah penjelasan materi selesai, peneliti menugaskan siswa untuk mengamati dan membaca buku paket masing-masing sebagai penguatan pemahaman materi. Peneliti kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Setelah sesi tanya jawab, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep konduksi dan konveksi.
 - c. **Penutup Pembelajaran.** Pada kegiatan penutup, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik serta penguatan terhadap pemahaman siswa, kemudian menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.
4. **Pertemuan ke II di kelas Kontrol**
- a. **Pembuka Pembelajaran.** Pada kelas kontrol, Pada pertemuan ini, peneliti memberikan materi dan penjelasan tentang perpindahan kalor secara radiasi. Proses pembelajaran diawali dengan pemberian apersepsi kepada siswa, dilanjutkan dengan pengecekan kehadiran siswa. Selanjutnya, peneliti menyampaikan materi pelajaran yang akan dibahas serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, yaitu agar siswa mampu memahami dan mengidentifikasi konsep perpindahan kalor secara radiasi.
 - b. **Inti Pembelajaran.** Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan konsep perpindahan kalor secara radiasi secara lisan dengan menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar. Penjelasan materi disertai dengan contoh-contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti sinar matahari yang menyinari bumi dan mengeringkan pakaian. Setelah penjelasan materi selesai, peneliti menugaskan siswa untuk membaca dan menuliskan kembali materi yang terdapat dalam buku LKS masing-masing sebagai bentuk penguatan pemahaman. Peneliti kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum dipahami. Setelah sesi tanya jawab, peneliti meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep perpindahan kalor secara radiasi.
 - c. **Penutup Pembelajaran.** Pada kegiatan penutup, peneliti memberikan tiga soal kepada siswa untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi perpindahan kalor secara radiasi. Selanjutnya, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan umpan balik serta penguatan terhadap pemahaman siswa, dan menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Hasil Posttest Siswa Kelas V

Setelah dilakukan *pretest* dan perlakuan pada pertemuan pertama, selanjutnya pada pertemuan kedua peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh siswa kelas V yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil

belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas. Pelaksanaan *posttest* diikuti oleh seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol SDN Sirnasari yang berjumlah 30 orang. Berdasarkan hasil *posttest* yang telah dilaksanakan, diperoleh skor hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Posttest Eksperimen dan Kontrol

Hasil Posttest Eksperimen		Hasil Posttest Kontrol	
Nama	Nilai	Nama	Nilai
Abdul Rosyad	90	Daffa. A	39
Abid. N	85	Dzaki Adity F	50
Albi Rizalul A	75	Fariz M.R	50
Alisya Safa N	80	Hasna Alya F	60
Aulia Izzatun	75	Marselia An	70
M. Dzikir	80	Putri Fatimah	70
M. Fauran A	80	Ratu Ayumi	50
M. Naufal	80	Reina Fitriani	39
M. Syaql R	85	Siti Jannah	39
Najma D.A	85	Reyna Agnia	60
Pardhu R	75	Raisa A.P	40
Raffi Azka	75	Salman A.F	45
Raisa S	75	Yuyun Ladita	45
Satria Dwi N	80	Wardah	40
Ummi .R	90	Ardi Fajar	55
Rata-rata	80,67	Rata-rata	50,13

Dari data skor *posttest* eksperimen maka diperoleh tabel distribusi frekuensi yang diolah dengan SPSS 27 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Posttest Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75	5	33.3	33.3	33.3
	80	5	33.3	33.3	66.7
	85	3	20.0	20.0	86.7
	90	2	13.3	13.3	100.0
Total		15	100.0	100.0	

Berdasarkan gambar diatas, frekuensi siswa yang mendapatkan nilai nilai 75 berjumlah 5 orang, nilai 80 berjumlah 5 orang, nilai 85 berjumlah 3 orang, dan nilai 90 berjumlah 2 orang. Dari data skor *posttest* kontrol maka diperoleh tabel distribusi frekuensi yang diolah dengan SPSS 27 adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Posttest Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	4	26.7	26.7	26.7
	65	4	26.7	26.7	53.3
	70	2	13.3	13.3	66.7
	75	2	13.3	13.3	80.0
	85	3	20.0	20.0	100.0
Total		15	100.0	100.0	

Berdasarkan gambar diatas, frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 60 berjumlah 4 orang, nilai 65 berjumlah 4 orang, nilai 70 berjumlah 2 orang, nilai 75 berjumlah 2 orang, dan nilai 85 berjumlah 3 orang.

Hasil Uji Hipotesis/ Jawaban Pertanyaan Penelitian

Data yang digunakan dalam hipotesis ini adalah data hasil *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui dugaan sementara pada penelitian. Untuk mengetahui hipotesis penelitian ini maka harus melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Kedua pengujian tersebut untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan dengan uji *parametrik*. Sedangkan, jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan dengan uji *non-parametrik*. Dalam uji hipotesis, peneliti melakukan uji independent-samples t-test menggunakan SPSS 27.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa minat belajar (*pretest* dan *posttest*) normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan kolomogoruv- Smirnov test dengan SPSS 27.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	Pretest Eksperimen	.224	15	.041	.836	15	.011
	posstest Eksperimen	.217	15	.056	.862	15	.026
	Pretest Kelas Kontrol	.172	15	.200*	.877	15	.043
	Posttest KelasKontrol	.225	15	.040	.848	15	.016

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari hasil uji normalitas menggunakan *kolomogrov-sumirnov* pada SPSS 27, jika data signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut terdistribusi normal dan jika data memiliki signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut terdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil perhitungan nilai *pretest* menunjukan nilai sig. $0,011 > 0,05$ maka data tersebut normal. Sementara hasil perhitungan nilai *posttest* menunjukan nilai sig. $0,016 > 0,05$. Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian, data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berdasarkan uji normalitas data *pretest* *posttest* berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan menggunakan rumus levene, yang di input ke SPSS data nilai *pretest* *posttest*. Adapun hipotesisnya sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Varians

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	10.123	3	56	<.001
	Based on Median	5.439	3	56	.002
	Based on Median and with adjusted df	5.439	3	43.511	.003
	Based on trimmed mean	9.905	3	56	<.001

Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus levene, diperoleh hasil perhitungan untuk skor *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan menunjukan nilai *sig based on mean* $0,01 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal dan homogen, kemudian dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh media

pembelajaran berbasis animasi Ujang Entis berbantu praktik sederhana terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi kalor kelas V SDN di Sirnasari. Uji hipotesisi dalam penelitian ini menggunakan statistika parametrik dengan paired *independent t-test*. Adapun hipotesis yang diuji Adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Uji-t Sampel Independen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
hasil	Equal variances assumed	38.671	<,001	-6.228	28	<,001	-26.600	4.271	-35.348	-17.852
	Equal variances not assumed			-6.228	17.163	<,001	-26.600	4.271	-35.604	-17.596

Hasil hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap penerapan media pembelajaran berbasis animasi Ujang Entis berbantu praktik sederhana terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi kalor lokal kelas V di SDN Sirnasari.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sirnasari yang beralamat di Sirnasari Kecamatan Sariwangi Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi Ujang Entis yang dipadukan dengan praktik sederhana terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA, khususnya materi kalor, pada tahun ajaran 2025/2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi Ujang Entis berbantu praktik sederhana memberikan dampak positif terhadap minat belajar IPA siswa pada materi kalor di kelas V SDN Sirnasari. Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal siswa masih tergolong rendah, yang terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,07. Setelah perlakuan diberikan selama dua kali pertemuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 80,67. Untuk menguji hipotesis penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji *normalitas* dan uji homogenitas. Hasil uji *normalitas* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Berdasarkan hasil *uji t* dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi Ujang Entis yang didukung praktik sederhana berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi kalor di kelas V SDN Sirnasari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Sirnasari Kabupaten Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi Si Ujang berbantu praktik sederhana memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi kalor. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu dari rata-rata *pretest* 50,07 sebelum diberi perlakuan, menjadi 80,67 pada *posttest* setelah mendapatkan perlakuan sebanyak dua kali pertemuan. Hasil uji *normalitas* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sedangkan hasil uji *homogenitas* menyatakan bahwa data tersebut homogen. Selanjutnya, hasil uji *t* memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi Ujang Entis berbantu praktik sederhana terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V pada materi kalor. Dengan demikian, penerapan media animasi Ujang Entis yang dipadukan dengan praktik sederhana dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Saran

1. Bagi Guru. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator harus bisa memberikan dan menyajikan pembelajaran yang mudah dicerna dan dapat diterima siswa serta dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa agar lebih giat lagi dalam mengikuti pembelajaran. pemilihan media pembelajaran yang cocok diterapkan dengan berbagai karakter siswa akan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan media yang tepat juga akan disukai oleh siswa
2. Bagi Siswa. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa diharapkan dapat mengikuti proses belajar dengan kondusif serta berpartisipasi secara aktif agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.
3. Bagi Peneliti. Untuk peneliti diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, mampu mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran dengan baik agar siswa bisa tertarik dan lebih giat mengikuti pembelajaran sehingga dapat menciptakan suatu kemajuan yang positif dalam Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, A., Rahmawati, R., & Suryani, D. (2022). Pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 115–123
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Dilla, M. (2023). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.138>
- Faisal, F., Rahman, A., & Nur, M. A. (2023). Pengaruh penggunaan media animasi audio-visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 77–84.
- Fatma Trisnawati Fakultas Kependidikan Dan, O. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD.
- Gulo, B. B., & Negeri, S. D. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada PAKBP dengan Model PBL Berbantuan Media Audio-Visual Materi Allah Membimbing Umat Israel Fase B SDN 071096 Mandrehe. 5.
- Gumgumar, ..., Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Kalor Kelas V SD. *Joyful Learning Journal*, 11(3).
- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Hayaturrohman, H., Kurniawan, R., & Sari, D. M. (2022). Pengaruh media video animasi pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 33–41.
- Istiqomah, S., Hartati, R., & Mulyati, I. (2024). media ajar berbasis video presentasi dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(1), 42–50.
- Khoirunnisa, K., Sulastri, T., & Rahayu, Y. (2022). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 7(1), 12–19.

- Khomaidah, S., & Harjono, A. (2019). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Sekolah Dasar*, 5(1), 45–52.
- Mariya, L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Metode Eksperimen Pelajaran IPA Materi Wujud Zat dan Perubahannya. 5(1), 15–24.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Nurchayanti, S., & Tirtoni, R. (2023). Efektivitas penggunaan media visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Educatio (FKIP UNMA)*, 9(1), 160–169
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Orion Press.
- Purwaningrum, N. D., Sari, N. F., & Rahmatika, F. (2023). Pengembangan media podcast sebagai sarana pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 237–247.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (n.d.). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. 449.
- Ramadhani, S. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Audio Visual Di Kelas Iv Sdn Manggarai 09 Pagi Jakarta Selatan. *Inspiratif Pendidikan*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.24252/ip.v9i2.15655>
- Saputro, m. nugroho adi, & Pakpahan, poetri lehar. (2021). Mengukur keefektifan teori konstutivisme dalam pembelajaran. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Sariningsih, E. (2024). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Guru*, 4(1), 55–63.
- Supono, A. (2023). Representasi Ikonik dalam Pembelajaran Matematika Siswa SD. *EduMath: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 15–24
- Yuliati, C. L., & Susianna, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Berpikir Kritis, dan Percaya Diri Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 48–58. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p48-58>
- Zahra, N. A., Rahayu, S., & Fitria, D. (2020). Efektivitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Sains*, 8(2), 22–28.
- Zahra, N., Fitriani, A., & Lestari, S. (2021). Efektivitas media animasi dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 210–218.