

Penerapan video pembelajaran berbasis program animasi untuk Meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Katolik St Joseph Sarongsong

Melidayanti Tapemo¹, Joulinda A.M. Rawis², Fransiska R. Korompis³

Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Manado, Indonesia

melidayantitapemo@gmail.com¹, joulinda_rawis@unima.ac.id², fransiskakorompis@unima.ac.id³

Kata Kunci:

Vidio Pembelajaran
Animasi, Hasil
Belajar Kognitif,
Pembelajaran IPAS

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji seberapa besar keberhasilan penerapan media video ajar berbasis animasi dalam upaya meningkatkan penguasaan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas III SD Katolik St. Joseph Sarongsong. Pendekatan yang dipakai dalam kajian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengacu pada rancangan Kemmis dan McTaggart, yang tahapannya meliputi penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan, pengamatan jalannya kegiatan, hingga evaluasi atau refleksi. Subjek yang terlibat berjumlah 13 peserta didik dari kelas III sekolah tersebut. Pengambilan data dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar mengajar, serta pemberian soal uraian sebagai alat ukur di setiap akhir siklus pembelajaran. Hasil kajian membuktikan bahwa pemanfaatan video beranimasi memberikan dampak nyata dan signifikan terhadap kenaikan kualitas pemahaman siswa. Kondisi awal menunjukkan angka rata-rata nilai baru mencapai 65,38 dengan tingkat keberhasilan kelas secara keseluruhan hanya 30,77%. Angka tersebut kemudian meningkat pada siklus pertama menjadi rata-rata 76,92 dan persentase ketuntasan mencapai 53,85%. Peningkatan yang jauh lebih besar tercatat pada siklus kedua, di mana nilai rata-rata melonjak menjadi 94,46 dan seluruh siswa atau 100% telah memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video berbasis animasi sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS anak-anak kelas III. Selain itu, metode ini juga terbukti mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup, penuh minat, dan memberikan makna mendalam bagi seluruh peserta didik.

Key Word:

Animation Learning
Vidio, Cognitive
Learning Outcomes,
IPAS Learning

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of implementing animation-based learning videos in improving the Natural and Social Sciences (IPAS) learning outcomes of third-grade students at SD Katolik St. Joseph Sarongsong. This research employs the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects involved 13 students from the third grade of SD Katolik St. Joseph Sarongsong. Data collection techniques were carried out through observation of learning activities and essay tests administered at the end of each learning cycle. The research results indicate that the use of animation-based learning videos significantly improves students' cognitive learning outcomes. In the initial condition, the average score of students was 65.38, with a classical mastery percentage of 30.77%. In the first cycle, the average score increased to 76.92, with a mastery percentage of 53.85. Furthermore, in the second cycle, the average score rose to 94.46, and classical learning mastery reached 100%. Accordingly, the implementation of animation-based learning videos is proven effective in enhancing the IPAS learning outcomes of third-grade students at SD Katolik St. Joseph Sarongsong, while also creating a learning process that is more active, engaging, and meaningful.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Penyelenggaraan Pendidikan pada tingkat dasar mempunyai arti yang sangat besar dalam membentuk daya pikir, sikap, serta keterampilan dasar peserta didik. Pendidikan dasar menjadi fondasi awal bagi perkembangan intelektual dan karakter anak dalam menghadapi perubahan zaman yang semakin berkembang pesat. Melalui kegiatan belajar yang terencana dengan baik, Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya sebaik mungkin, baik dari sisi pengetahuan, keahlian, maupun perilaku sosial. Menurut Mulyasa (2017:99), Proses kegiatan pendidikan adalah bentuk komunikasi dua arah antara peserta didik dan pengajar serta sarana pembelajaran yang terjadi di dalam lingkungan belajar yang disusun secara teratur untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal tersebut menegaskan bahwa tercapainya tujuan pembelajaran

bukanlah tanggung jawab siswa semata, melainkan sangat ditentukan pula oleh kualitas guru dalam menyusun dan menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan sebaik-baiknya.

Guru memegang tanggung jawab besar dalam mewujudkan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan penuh makna bagi seluruh siswa. Ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di sekolah, guru memegang peran sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pengelola kegiatan belajar yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyusunan perencanaan pembelajaran yang sistematis. Menjadi hal yang sangat mendasar agar jalannya pembelajaran selaras dengan tujuan kurikulum yang sudah ditetapkan. Perencanaan pembelajaran yang baik juga membantu guru menyesuaikan materi, metode, media, dan evaluasi yang menyesuaikan dengan kondisi dan sifat alami peserta didik di sekolah dasar.

Pada era implementasi Kurikulum Merdeka saat ini, perangkat pembelajaran mengalami perubahan menjadi lebih fleksibel dan kontekstual melalui penggunaan modul ajar. Modul ajar disusun untuk memfasilitasi pendidik untuk merancang kegiatan belajar yang berpusat pada kebutuhan nyata siswa, serta memberikan kebebasan penuh dalam menentukan strategi pengajaran yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Kerangka kerja ini menekankan pentingnya pembelajaran yang hidup, penuh ide baru, bervariasi, dan menyenangkan, dengan tujuan agar siswa dapat berperan aktif serta terlibat langsung dalam proses pengembangan pengetahuan. 1. Walaupun begitu, penerapannya di dunia nyata masih menemui sejumlah kendala, terutama saat penyampaian materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Materi ajar IPAS di jenjang sekolah dasar sering kali memuat konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan, sehingga akan sukar dipahami oleh anak-anak jika penyampaiannya hanya mengandalkan penjelasan lisan atau metode ceramah semata. Salah satu bahasan yang teridentifikasi cukup sulit dipahami oleh siswa adalah bahasan tentang keterkaitan dan hubungan timbal balik sesama makhluk hidup di dalam sebuah lingkungan alam. Merujuk pada hasil pengamatan yang telah dilaksanakan di kelas III SD Katolik St. Joseph Sarongsong, terlihat jelas bahwa tingkat pencapaian pemahaman siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami hambatan dalam memahami keterkaitan antar sesama makhluk hidup, konsep aliran energi dalam rantai makanan, serta beragam bentuk interaksi yang terjadi di lingkungan sekitar. Kondisi ini muncul karena proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh komunikasi satu arah, serta belum didukung oleh penggunaan alat bantu ajar yang menarik dan bersifat interaktif. Akibatnya, minat belajar siswa menurun, mereka mudah merasa bosan, kurang berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung, dan akhirnya gagal menangkap inti materi secara mendalam dan menyeluruh.

Permasalahan tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa “Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dan segala sesuatu yang terdapat di alam serta semua peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya” (Tesa, Rawis, & Rorimpandey, 2024:871). Berdasarkan pandangan tersebut, pembelajaran IPAS di sekolah dasar seharusnya disajikan melalui pengalaman belajar yang konkret agar peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep yang dipelajari. Ciri khas peserta didik sekolah dasar yang masih bergerak pada tahap perkembangan operasional konkret membuat mereka lebih cepat menangkap materi ajar jika disajikan lewat tampilan visual, peristiwa nyata, atau pengalaman yang mereka alami sendiri. Hal ini menjadikan pemakaian alat bantu belajar yang sesuai menjadi kebutuhan mutlak, guna memudahkan siswa memahami setiap bahasan dengan lebih gamblang serta memiliki makna yang mendalam.

Salah satu solusi tepat yang bisa diterapkan untuk memecahkan persoalan tersebut adalah memanfaatkan media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan unsur animasi. Media ini mampu menyampaikan isi pelajaran lewat gabungan gambar bergerak, narasi suara, tulisan, dan kombinasi warna yang memikat, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta memusatkan perhatian siswa sepenuhnya. Selain itu, video animasi juga sangat membantu pendidik dalam menguraikan konsep-konsep rumit dan abstrak menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, dan mudah dicerna oleh para siswa. Menurut Arsyad (2019), penggunaan perangkat media audio-visual di kelas sangat membantu dalam memfokuskan konsentrasi peserta didik serta memperjelas kedalaman pesan pelajaran yang disampaikan. Melalui tayangan animasi, proses-proses yang sulit diamati secara langsung seperti rantai makanan, hubungan simbiosis, dan aliran energi dalam ekosistem dapat divisualisasikan secara lebih nyata membuat siswa jauh lebih mudah menangkap dan mengerti materi yang sedang dipelajari.

Selain berperan memperdalam pemahaman konsep, penerapan media video animasi juga berpotensi menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif dan bersemangat, bersemangat, dan tentunya menggembirakan bagi semua siswa. Para siswa pun menjadi jauh lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk visual yang interaktif. Penggunaan media digital yang

dikembangkan secara tepat dalam modul ajar juga dapat membantu menjaga motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tengker, Rawis, dan Goni (2022:76) menjelaskan bahwa penggunaan animasi dalam pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi pendidik dan peserta didik karena dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Ketersediaan media ajar yang menarik minat membuat siswa tidak lagi hanya diam mendengarkan penjelasan pengajar, melainkan turut berpartisipasi aktif dengan cara mengamati, bertanya, saling bertukar gagasan, dan mengemukakan pendapat pribadi selama kegiatan belajar berlangsung.

Di sisi lain, capaian belajar menjadi salah satu acuan utama untuk menilai keberhasilan dari seluruh proses pendidikan yang telah dilaksanakan. Jika hasil yang didapatkan tergolong baik, hal tersebut menandakan bahwa siswa sudah memahami materi yang disampaikan dan berhasil memenuhi seluruh target pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Korompis dkk. (2023:1047) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.” Maka dari itu, penerapan media ajar yang tepat sangat membantu dalam mewujudkan interaksi belajar yang lebih efisien, yang pada akhirnya memberikan pengaruh baik terhadap kenaikan tingkat pencapaian siswa. Oleh sebab itu, penggunaan video pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat mengubah pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan, saling terlibat, dan berpusat pada siswa. Langkah ini bertujuan agar kemampuan pengetahuan dasar anak-anak di kelas III SD Katolik St. Joseph Sarongsong dapat meningkat secara signifikan. Berangkat dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, Penelitian ini disusun dan dilaksanakan dengan sasaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran beranimasi dalam upaya memajukan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas tersebut

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang dipilih untuk penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama antara peneliti dan pendidik kelas. Desain operasional tindakan merujuk pada model siklus spiral Kemmis dan McTaggart. Proses perbaikan kualitas pembelajaran dirancang ke dalam tahapan yang logis dan sistematis, meliputi penyusunan rencana tindakan (planning), pelaksanaan tindakan pengajaran (acting), pengamatan jalannya pembelajaran (observing), serta analisis dan refleksi evaluatif terhadap hasil tindakan (reflecting).

Studi ini dilaksanakan di SD Katolik St. Joseph Sarongsong dengan melibatkan 13 siswa kelas III secara keseluruhan yang bertindak selaku subjek penelitian. Skenario pembelajaran dikembangkan berdasarkan modul ajar Kurikulum Merdeka. Dalam prosesnya, kegiatan belajar mengajar dijalankan dengan menerapkan pendekatan scientific yang terintegrasi secara runtut ditempuh melalui lima proses utama, yaitu memerhatikan dan mengamati, bertanya untuk mendapatkan kejelasan, mengumpulkan fakta lewat aktivitas mencoba, mempertimbangkan dan mengaitkan berbagai informasi, serta menyampaikan hasil pemahaman kepada orang lain di mana seluruh rangkaian aktivitas tersebut digerakkan berbantuan media video pembelajaran berbasis animasi untuk membantu pemahaman kognitif siswa.

Teknik pengumpulan data instrumen utama untuk mengukur tingkat capaian belajar kognitif siswa menggunakan alat penilaian berupa tes tertulis yang disusun dalam bentuk esai yang diselenggarakan pada setiap akhir siklus pembelajaran, serta didukung oleh lembar observasi aktivitas mengajar pendidik. Di samping tes tertulis utama, kuis interaktif pilihan ganda berbasis platform Wordwall juga digunakan di tengah proses pembelajaran sebagai media evaluasi instan guna menilai tingkat pengertian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Seluruh data hasil tes yang diperoleh diolah dengan pendekatan statistik deskriptif komparatif, yang bertujuan membandingkan kenaikan nilai rata-rata kelas dan tingkat keberhasilan belajar antar tahap prasiklus, siklus I, kemudian siklus II. Penelitian ini dinyatakan berhasil ketika persentase ketuntasan belajar seluruh siswa mencapai batas minimal sebesar 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I diawali dengan penerapan media video penyampaian materi lewat animasi yang dipadankan dengan urutan kegiatan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran IPAS. Guru menampilkan video animasi mengenai materi ekosistem untuk membantu siswa memahami hubungan antar makhluk hidup secara lebih nyata dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, penggunaan media animasi memberikan pengaruh positif terhadap perhatian dan konsentrasi siswa kelas III. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar karena materi disajikan melalui tampilan gambar bergerak, suara, dan warna yang menarik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup.

Pada tahap mengamati, siswa diarahkan untuk memperhatikan tayangan mengenai rantai makanan dan interaksi makhluk hidup dalam lingkungan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami melalui diskusi singkat di sela pemutaran video. Sebagian besar siswa mulai memperlihatkan ketertarikan yang mendalam melalui pemberian pertanyaan serta memberikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil pengukuran keberhasilan di akhir Siklus I memperlihatkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih belum optimal. Hambatan terlihat ketika siswa diminta mencari informasi dan menganalisis hubungan antar komponen ekosistem melalui kuis interaktif berbasis Wordwall. Beberapa siswa masih kurang teliti dalam memilih jawaban sehingga terjadi kesalahan dalam memahami konsep-konsep tertentu, khususnya berkaitan dengan keterkaitan dalam rantai makanan serta fungsi setiap makhluk hidup di dalam lingkungan alam. Selain itu, ketika siswa diminta menjelaskan pemahaman mereka melalui tes esai, sebagian besar siswa masih menjumpai kendala ketika menyusun jawaban secara lengkap dan sistematis. Mereka cenderung menuliskan jawaban singkat tanpa penjelasan yang mendalam karena masih memerlukan arahan dari guru.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada akhir Siklus I. Berdasarkan hasil tes esai, nilai rata-rata kelas mencapai 76,92 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 53,85% atau sebanyak 7 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar. Angka yang diperoleh menandakan adanya kemajuan dibandingkan situasi awal, namun realisasi ini belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah disepakati, yaitu paling tidak 75% dari seluruh siswa sudah menempuh nilai ketuntasan. Maka dari itu, pelaksanaan tindakan dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan penyempurnaan pada cara dan strategi pembelajaran.

Dalam rangka melakukan perbaikan terhadap berbagai kendala yang didapatkan di Siklus I, penerapan tindakan pada Siklus II difokuskan pada peningkatan bimbingan belajar secara menyeluruh kepada seluruh siswa serta penguatan pemahaman dalam pengerjaan kuis evaluasi. Guru memberikan arahan yang lebih jelas terkait langkah-langkah pembelajaran dan cara menyelesaikan kuis berbasis Wordwall agar siswa tidak lagi mengalami kesalahan dalam memahami materi. Selain itu, guru menerapkan teknik guided viewing dengan menghentikan tayangan video animasi pada bagian tertentu untuk memberikan penjelasan tambahan mengenai materi yang dianggap sulit dipahami siswa sebelum mereka melanjutkan ke aktivitas pembelajaran berikutnya.

Penerapan pendekatan saintifik pada Siklus II berlangsung dengan lebih efektif dibandingkan siklus sebelumnya. Suasana pembelajaran terlihat lebih aktif, tertib, dan kondusif karena siswa mulai terbiasa dengan penggunaan media video animasi dalam proses belajar. Pada tahap mengumpulkan informasi dan menalar hubungan simbiosis antar makhluk hidup, siswa terlihat lebih mudah memahami materi karena didukung oleh tampilan visual yang jelas dan menarik dari tayangan animasi. Penjelasan yang diberikan guru secara bertahap juga membantu siswa memahami konsep-konsep penting yang sebelumnya masih membingungkan. Ketika pelaksanaan kuis Wordwall berlangsung, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa terlihat lebih teliti dan tidak terburu-buru dalam memilih jawaban sehingga kesalahan pemahaman konsep yang muncul pada Siklus I dapat diminimalkan. Pemahaman siswa terhadap materi yang semakin baik memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan tes esai secara mandiri, sistematis, dan lebih lengkap. Selain itu, siswa juga mulai mampu menyampaikan hasil pemikiran dan kesimpulan pembelajaran dengan percaya diri di depan kelas.

Peningkatan kualitas jalannya pembelajaran pada tahap Siklus II berdampak langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan hasil tes esai pada akhir siklus, nilai rata-rata kelas meningkat secara signifikan menjadi 94,46. Seluruh siswa yang berjumlah 13 orang berhasil memperoleh nilai di atas batas ketuntasan minimal sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran berbasis program animasi yang dipadukan dengan pendekatan saintifik dan evaluasi interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara optimal. Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan tes esai pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan tes esai pada setiap siklus

Fase Evaluasi Tindakan (Tes Esai)	Nilai Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan Klasikal
Kondisi Awal (Prasiklus)	65,38	4 Siswa	30,77%
Tindakan Siklus I	76,92	7 Siswa	53,85%
Tindakan Siklus II	94,46	13 Siswa	100%

Peningkatan capaian kognitif peserta didik yang merangkak naik secara konsisten sejak prasiklus hingga mencapai ketuntasan mutlak 100% pada Siklus II memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Temuan nyata di lapangan ini sejalan dengan dasar teoretis dari Sumilat & Matutu (2021) yang menyatakan bahwa ragam media instruksional berbasis visual terbukti andal dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan kuis Wordwall berformat pilihan ganda sebagai instrumen pengukur pemahaman instan di Siklus I awalnya memperlihatkan adanya kendala teknis dan kesalahan pemahaman konsep oleh siswa, namun hal tersebut menjadi bahan refleksi yang sangat berharga dalam merancang perbaikan pada Siklus II. Perbaikan skenario pengajaran terbukti mampu menutupi kelemahan awal sehingga seluruh siswa kelas III dapat menuangkan pemahaman mendalam mereka ke dalam instrumen tes tertulis berupa soal esai secara maksimal.

Lebih lanjut, perpaduan antara keunggulan visual video animasi, kuis interaktif Wordwall penilai pemahaman, dan tahapan terstruktur dari pendekatan saintifik menjadi faktor kunci yang mempercepat pemahaman materi sains anak melalui kegiatan mengamati kejadian, menyusun pertanyaan, mencari berbagai keterangan, menghubungkan ide-ide yang ada, lalu menyampaikan hasil pemikiran. Pesan pelajaran IPAS yang awalnya abstrak dapat diubah menjadi skema pengetahuan konkret yang menetap lebih lama di dalam memori siswa, selaras dengan pemikiran Arsyad (2019) dan Purwanto (2014). Penerapan metode ini berhasil memosisikan media interaktif bukan sekadar sebagai alat hiburan visual di kelas, melainkan sebagai media instruksional yang mampu mengaktifkan proses berpikir analitis siswa melalui soal uraian, sejalan dengan riset terdahulu oleh Apriansyah (2020) dan Suhelayanti dkk. (2023) mengenai implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Selain berperan besar dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa, penerapan media video ajar berbasis animasi juga terbukti mampu membangkitkan semangat belajar serta keikutsertaan siswa selama kegiatan berlangsung. Ketika tayangan animasi diperlihatkan, terlihat jelas perubahan sikap siswa menjadi lebih bersemangat, berkonsentrasi penuh, dan sangat memperhatikan penjelasan yang disampaikan pendidik. Tidak hanya itu, keberanian siswa juga semakin tumbuh, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan serta gagasan yang mereka sampaikan saat sesi diskusi berjalan. Hal ini menegaskan bahwa alat bantu ajar berbasis suara dan gambar mampu menghadirkan suasana belajar yang hidup, menarik, dan jauh dari kesan membosankan. Akibatnya, setiap materi yang diajarkan menjadi jauh lebih mudah diterima dan dipahami oleh para peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sesuai selaras selaras dengan konsep perkembangan daya pikir yang dijabarkan oleh Jean Piaget, yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret. Artinya, pada masa pertumbuhan ini, pemahaman anak terhadap suatu gagasan akan lebih terbantu apabila disampaikan dalam bentuk visual dan pengalaman nyata. Melalui tayangan animasi, siswa dapat melihat secara langsung gambaran hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih nyata dan sederhana untuk dimengerti. Dengan demikian, penerapan video pembelajaran berbasis program animasi terbukti tidak hanya menaikkan nilai hasil belajar siswa, melainkan juga berperan menghadirkan suasana belajar IPAS yang lebih aktif bergerak, saling berinteraksi, dan memiliki arti penting bagi siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan video pembelajaran berbasis program animasi yang diintegrasikan dengan langkah-langkah terstruktur pendekatan saintifik secara nyata terbukti menjadi faktor penentu utama dalam mengoptimalkan perkembangan kemampuan berpikir siswa dalam mata pelajaran IPAS, terlebih lagi pada pokok bahasan ketergantungan dan interaksi makhluk hidup dalam ekosistem di kelas III SD Katolik St. Joseph Sarongsong. Rangkaian tindakan kelas yang diselenggarakan secara sistematis melalui serangkaian tahapan yaitu: mengamati peristiwa, merumuskan pertanyaan, mencari serta mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis informasi, hingga menyajikan hasil pemikiran, ini secara empiris berhasil memicu transformasi penguasaan materi teoretis peserta didik menjadi pemahaman konsep sains yang mendalam. Keberhasilan nyata dari pemanfaatan media video animasi terlihat dari pertumbuhan nilai rata-rata tes esai siswa yang meningkat signifikan di setiap tahapan tindakan, dimulai dari fase prasiklus sebesar 65,38, lalu bergerak naik menjadi 76,92 pada pelaksanaan Siklus I yang dievaluasi dengan bantuan kuis Wordwall pilihan ganda, hingga mencapai puncaknya pada perolehan nilai rata-rata sebesar 94,46 di akhir Siklus II. Sejalan dengan itu, rasio persentase ketuntasan kelulusan klasikal kelas juga melonjak drastis, dari semula hanya 30,77% pada kondisi awal, merangkak ke angka 53,85% pada Siklus I, dan berhasil menyentuh tingkat keberhasilan mutlak sebesar 100% pada penutupan Siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan secara meyakinkan bahwa implementasi media audiovisual digital yang dipadukan dengan skenario evaluasi interaktif sanggup

mengeliminasi hambatan belajar anak secara bertahap dan melahirkan atmosfer pengajaran sains sekolah dasar yang jauh lebih bermakna, aktif, dan produktif.

DAFTAR REFERENSI

- Apriansyah, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 115–124.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Pribadi, B. A. (2018). *Media dan technology dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purwanto, A. (2014). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putriati, E., & Purwanto, A. (2018). Analisis teknik animasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 5(3), 201–210.
- Rahyuni, S., et al. (2022). Analisis ranah kognitif dalam evaluasi hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 30–42.
- Rindengan, M. E., Korompis, F. R., & Karundeng, P. M. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas 5 SD Inpres Kinilow. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(25), 1044–1055.
- Rusman. (2017). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sufairoh. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan: Media Komunikasi Ilmiah*, 12(1), 55–67.
- Suhelayanti, et al. (2023). *Pembelajaran IPAS di sekolah dasar: Teori dan implementasi Kurikulum Merdeka*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Tengker, H. M., Rawis, J. A. M., & Goni, A. M. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis internet dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Telap. *Edu Primary Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 74–89.
- Tesa, M. F., Rawis, J. A., & Rorimpandey, W. H. (2024). Penerapan model pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas II SD Inpres Perumnas Uluindano Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(9), 870–878.