



## PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Yunike Widianti

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura  
Email: [ywidanti41@gmail.com](mailto:ywidanti41@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract:** *This study aims to determine the use of interactive animated video learning media to improve science learning outcomes on the human digestive system material in elementary school students. This research is Classroom Action Research conducted for 2 cycles. Each cycle consists of four stages, which include planning, implementation, observation, and reflection. The research location was at SDN Socah 3. The research subjects were fifth grade students for the 2022/2023 school year with a total of 24 students. Data was collected through interviews, observations, tests and documentation. The research instruments are interview guides, observation sheets of teacher and student activities, and evaluation test question sheets. The data sources in this study were teachers and fifth grade students. The results showed that in the initial conditions, the average student score reached 66.4 where only 10 students (41.6%) completed. In cycle 1 the average student learning outcomes reached 70.6 with 17 students (70.8%) completing. In cycle 2 the average student learning outcomes increased to 80.2 with a total of 21 students (87.5%) completing. The conclusion is that there is an increase in science learning outcomes on the Human Digestive System material by using interactive animated video learning media.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Digestive System in Humans, interactive animated videos*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif terhadap peningkatan hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yang meliputi Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Lokasi penelitian di SDN Socah 3. Subjek Penelitiannya adalah siswa kelas V tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 24 siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitiannya adalah pedoman wawancara, lembar observasi kegiataan guru dan siswa, dan lembar soal tes evaluasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan pada kondisi awal, nilai rata-rata siswa mencapai 66,4 dimana hanya ada 10 siswa (41,6%) tuntas. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70,6 dengan 17 siswa (70,8%) tuntas. Pada siklus 2 rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,2 dengan total 21 siswa (87,5%) tuntas. Dari hasil tersebut, maka kesimpulannya adalah terjadi peningkatan hasil belajar IPA materi Sistem Pencernaan Pada Manusia dengan menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Sistem Pencernaan Pada Manusia, video animasi interaktif



## PENDAHULUAN

Menyinggung mengenai pendidikan, pendidikan adalah kebutuhan yang wajib untuk dipenuhi dan dilakukan oleh semua manusia. Dengan demikian, pendidikan ialah suatu komponen penting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat ditinggalkan. Dengan mengenyam pendidikan akan membukakan wawasan yang luas bagi manusia, menambah pengalaman serta mampu membentuk kepribadian yang baik. Hakikat pendidikan menurut Bapak Pendidikan Nasional, yakni Bapak Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk memasukkan atau menginternalisasikan nilai-nilai budaya pada diri individu untuk membentuknya menjadi pribadi yang utuh dari segi jasmani dan rohaninya. Beliau menyebutkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk memerdekakan manusia, artinya setiap manusia bebas untuk memilih menjadi apa kedepannya. Manusia diberikan kebebasan untuk mengembangkan kemampuan dan bakat yang dimilikinya. Pernyataan ini diperkuat dengan melihat UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 dimana didalamnya telah jelas dituliskan bahwa pendidikan berarti usaha secara sadar yang direncanakan untuk menumbuhkan suasana kelas dan kegiatan belajar mengajar yang menghasilkan siswa yang beriman dan berdaya spiritual, kecakapan, budi pekerti, kepintaran, berperilaku terpuji dan kompetensi yang dibutuhkannya, dibutuhkan oleh masyarakat maupun bangsa dan negara.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bidang ilmu yang sangat penting, karena materi IPA berhubungan erat dengan fakta-fakta nyata di kehidupan sehari-hari yang berupa benda-benda nyata atau kasat mata. Pembelajaran IPA mengacu pada proses mempelajari alam secara sistematis, dimana IPA tidak hanya terkait dengan pemahaman dalam hal konsep, fakta, bahkan prinsip. Namun, IPA juga berkaitan dengan proses penemuan sehingga siswa berusaha mencari sendiri/mengeksplor keingintahuannya melalui pengamatan, eksperimen atau percobaan yang nantinya akan terbentuk kreativitas. Tidak hanya itu, IPA juga mengajarkan tentang pemecahan suatu masalah. Dalam pembelajaran IPA dibutuhkan kemampuan berpikir ilmiah dan pengamatan secara langsung. Oleh karena itu, ketika belajar IPA, siswa tidak bisa hanya duduk diam mendengarkan dan mengandai-andaikan penjelasan dari guru, lalu menghafalkan konsep materinya. Keterampilan Proses Sains Dasar diantaranya adalah observasi/pengamatan, identifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memprediksi, menginterpretasi data, menggunakan alat dan bahan, eksperimen/percobaan, dan inferensi (Suryanti dkk, 2013).

Hasil yang peneliti dapatkan dari observasi pertama untuk pra-pelitian yang dilakukan Di SDN Socah 3 pada hari Jumat tanggal 24 Februari 2023 khususnya di kelas V, permasalahan dalam pembelajaran IPA hingga saat ini yakni hasil belajar siswa yang masih relatif rendah. Hal tersebut diketahui setelah peneliti melihat hasil Ulangan Harian siswa pada muatan IPA di mana dari semua materi dalam muatan IPA di semester 1, materi Sistem Pencernaan Pada Manusia tergolong materi dengan jumlah siswa paling banyak yang remidi atau belum mencapai KKM dengan rata-rata nilainya adalah 66,4. Dari jumlah total keseluruhan siswa yakni 24, sebanyak 14 siswa (58,3%) yang belum tuntas, dan hanya 10 siswa (41,7%) yang tuntas. Permasalahan tersebut salah satunya disebabkan karena sekolah masih kekurangan dalam hal media pembelajaran yang membantu kegiatan belajar mengajar. Sekolah hanya memiliki gambar yang ditempelkan di dinding kelas. Keterbatasan media pembelajaran tentunya juga akan memengaruhi motivasi dan ketertarikan siswa untuk belajar.

Menurut Nurseto (2011), menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat dari media pembelajaran yakni: (1) Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. (2) Pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak monoton menggunakan kata-kata verbal saja. (3) Siswa menjadi lebih aktif, sebab dengan media pembelajaran siswa akan turut berpartisipasi aktif dan berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan. (4) Pemahaman dan penguasaan

materi menjadi lebih baik, sebab dengan media pembelajaran bahan ajar yang disampaikan dapat di akses secara berulang-ulang oleh siswa.

Sistem pencernaan merupakan materi dalam kajian IPA yang sangat penting, sebab materi ini diajarkan mulai di tingkat SD dan akan terus dikembangkan di tingkat SMP hingga tingkat SMA. Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari manusia, sebab materi ini mempelajari tentang bagaimana makanan yang kita makan sehari-hari diubah menjadi partikel kecil yang dapat diserap oleh tubuh dan bagaimana proses sisa-sisa makanan siap dikeluarkan dalam bentuk feses.

Hasil belajar siswa yang masih rendah pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia menunjukkan masih rendahnya pemahaman dan kemampuan siswa terkait materi tersebut. Siswa mengeluhkan sulit memahami materi yang abstrak dan sulit untuk dibayangkan, sebab cara kerja tubuh mencerna makanan dan organ yang mengerjakannya berada di dalam tubuh yang tidak dapat dilihat oleh kasat mata. Menurut teori piaget, anak SD dengan usia 7-11 tahun memiliki pemikiran operasional konkret artinya mampu menggunakan akalunya secara logis untuk sesuatu yang konkret atau nyata dalam artian untuk hal penalaran masih terbatas dan belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang abstrak. Dengan demikian, maka dibutuhkanlah sebuah media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan suatu materi yang abstrak agar dapat memperjelas pemahaman siswa. Salah satu media yang dapat membantu permasalahan tersebut yakni media yang berbasis audio visual seperti video. Video memberikan gambaran visual yang nyata, jelas dan lebih detail mengenai bagaimana tubuh dalam mencerna makanan, organ apa saja yang mencerna makanan, aktivitas apa saja yang dilakukan oleh organ pencernaan, dan sebagainya. Namun, realita yang terjadi di lapangan pembelajaran masih bersifat tekstual. Guru menerangkan materi dengan baik, namun perlu dibutuhkan media inovatif agar pemahaman siswa lebih jelas dan motivasi belajar siswa meningkat.

Menurut Benny (2017) media video dapat menyajikan sebuah informasi dalam bentuk gambar dan suara yang disampaikan secara bersama-sama. Menurut Azhar Arsyad (2011:49) mengungkapkan bahwa video adalah gambar dalam bingkai, yang mana disetiap bingkai demi bingkainya diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis agar tampak gambar hidup. Berdasarkan hal tersebut, guru disarankan untuk pandai-pandai membuat media pembelajaran yang unik, kreatif dan tentunya dapat memfasilitasi semua karakteristik siswa di kelas, contohnya media pembelajaran video animasi interaktif dalam pembelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. Diharapkan siswa mampu menerima materi dan memiliki pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Media pembelajaran animasi adalah media yang berupa gambar kemudian dilakukan proses editing sehingga timbul gerakan dan suara yang mengandung makna/informasi pembelajaran (Furoidah, 2009). Media video animasi dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran dan menambah daya tarik siswa. Partisipasi siswa saat mengikuti pembelajaran jauh lebih aktif dan hidup jika dibantu dengan penggunaan media video animasi. Dengan demikian, tidak akan muncul rasa bosan/jenuh ketika mengikuti pembelajaran. Video animasi dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai perantara atau penghubung yang menggunakan suatu alat tertentu untuk menyampaikan materi atau pesan kepada siswa yang berperan sebagai pelajar dengan maksud supaya siswa dapat memahami materi dengan cepat. Menurut Heinich, dkk (1982), mengidentifikasikan bahwa media adalah alat yang didalamnya memiliki makna untuk tujuan pendidikan atau memiliki makna pedagogis.

## METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model dari Kurt Levis. Konsep yang dikenalkan oleh Kurt Lewin yakni ada 4 kegiatan dalam setiap satu siklus. 4 langkah tersebut yaitu antara lain perencanaan, aksi atau tindakan, observasi, dan refleksi (Lewin 1990). Lokasi penelitian berada di SDN Socah 3 Jalan Maritim Nomor 39 Socah Bangkalan. Peneliti mengambil subjek siswa kelas V SDN Socah 3 yang berjumlah 24 siswa dalam satu kelas. Dari jumlah tersebut, 10 diantaranya perempuan dan 14 sisanya laki-laki. Tahap prasiklus penelitian dimulai pada hari jumat, tanggal 24 Februari 2023. Kemudian siklus 1 berlangsung pada hari sabtu, 4 maret 2023 dan yang terakhir siklus 2 berlangsung pada hari kamis 9 maret 2023. Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun instrumennya adalah pedoman wawancara, lembar kegiatan guru dan siswa, dan lembar soal evaluasi. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes kognitif siswa dan hasil pengamatan kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran. Data hasil belajar siswa diolah hingga menjadi nilai melalui tahap seleksi, pengoreksian, pembobotan, dan menyimpulkan. Penghitungan hasil belajar siswa setiap siklus berpedoman pada rumus di bawah ini:

$$X = \frac{\sum S}{\sum SM}$$

Keterangan:

X = Nilai tes

$\sum S$  = Jumlah Skor Didapat

$\sum SM$  = Skor Maksimal

Rumus berikut berlaku untuk menghitung rata-rata nilai siswa:

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{banyak siswa}}$$

Rumus berikut berlaku untuk menghitung persentase jumlah siswa yang tuntas belajar:

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times$$

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian

Interval	Nilai	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	81 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	Berhasil
61% - 80%	61 – 80	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berhasil
41% - 60%	41 – 60	Mulai Berkembang (MB)	Kurang berhasil
21% - 40%	21 – 40	Belum Berkembang (BB)	Tidak berhasil
0% - 20%	0 – 20	Sangat Belum Berkembang (SBB)	Tidak berhasil

Rumus berikut berlaku untuk menentukan nilai rata-rata aktivitas guru dan siswa:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi aktivitas guru/siswa

n = Jumlah aktivitas guru/siswa seluruhnya

$p$  = Angka persentase

100% = nilai konstan

**Tabel 2.** Kriteria Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai Angka	Nilai Huruf	Kategori
80-100	A	Baik Sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal hasil belajar siswa relatif rendah, keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran IPA cenderung rendah, partisipasi siswa saat pembelajaran masih pasif, antusiasme mengikuti pembelajaran IPA masih rendah, pembelajaran bersifat monoton dan membosankan. Hal tersebut dijadikan sebagai standard untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik agar minat dan motivasi belajar siswa meningkat, sehingga diperoleh proses dan hasil belajar yang baik secara khusus pada mata pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan pada Manusia.

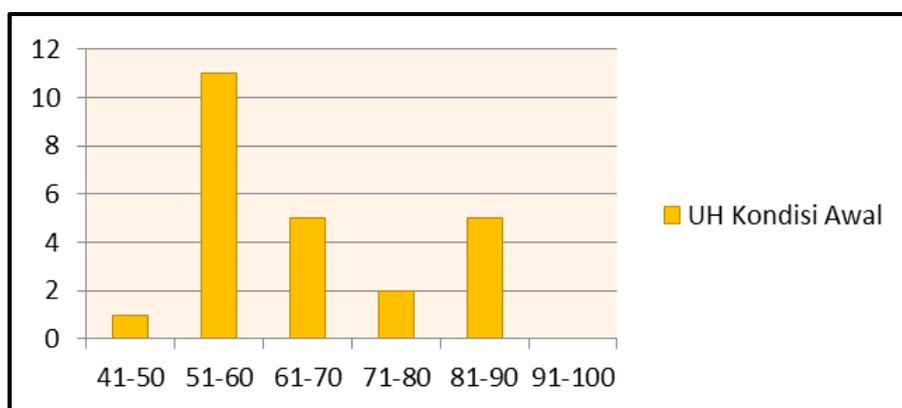
**Tabel 3.** Nilai UH Kondisi Awal

No	Uraian	Nilai UH
1	Nilai paling tinggi	85
2	Nilai paling rendah	40
3	Nilai Rata-rata	66,4

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi Nilai Uh Kondisi Awal

Interval Nilai	Frekuensi
41-50	1
51-60	11
61-70	5
71-80	2
81-90	5
91-100	-

Berikut ini gambar bagan yang menggambarkan kondisi awal siswa.



**Gambar 1.** Grafik Kondisi Awal

## Hasil siklus I

Tindakan pertama pada Siklus 1 dilaksanakan pada hari sabtu, 4 maret 2023 dengan waktu belajar (2 x 35 menit). Adapun tahap dalam siklus 1 antara lain:

1. Perencanaan. Meliputi menentukan topic materi yang akan diajarkan, menyusun RPP, menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran, menyiapkan instrumen (lembar kegiatan guru dan siswa, lembar soal evaluasi)
2. Pelaksanaan. Pembelajaran berlangsung menggunakan model Discovery learning secara berkelompok besar (1 kelompok 6 orang) pada materi sistem pencernaan pada manusia menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif.
3. Observasi. Kegiatan dalam observasi adalah mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Pada siklus 1 diperoleh hasil keaktifan siswa selama proses pembelajaran cukup baik. Keruntutan guru dalam mengajar sudah sesuai RPP walaupun kadangkala ada kegiatan yang terlupakan untuk disampaikan guru namun, guru mampu mengulang kembali kegiatan sesuai sintaks dalam RPP.
4. Refleksi. Mempertimbangkan hasil yang dicapai pada siklus 1, kesimpulannya indeks keberhasilan belum tercapai sehingga harus dilakukan tindakan selanjutnya.
5. Hasil belajar yang berhasil dicapai siswa pada siklus 1 nilai paling tinggi mencapai 90 dan paling rendah 55 dengan rata-rata mencapai 70,6 persentase ketuntasan 70,8%.

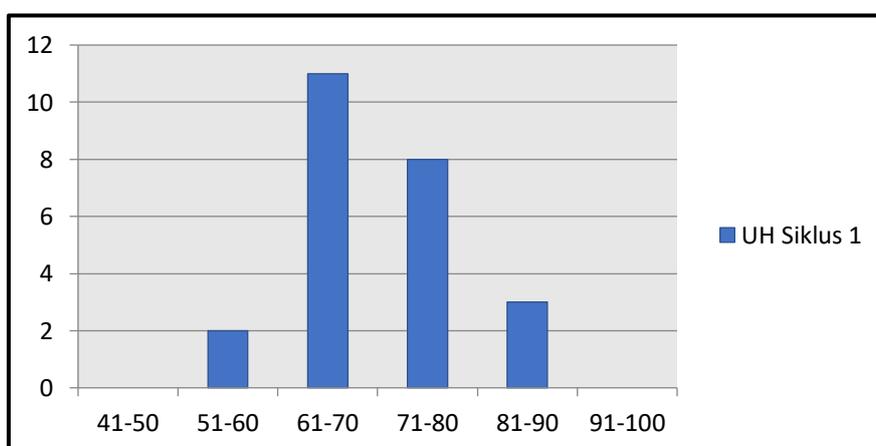
**Tabel 5.** Nilai UH Siklus I

No	Uraian	Nilai UH
1	Nilai paling tinggi	90
2	Nilai paling rendah	55
3	Nilai Rata-rata	70,6

**Tabel 6.** Distribusi Frekuensi Nilai UH Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi
41-50	-
51-60	2
61-70	11
71-80	8
81-90	3
91-100	-

Berikut ini gambar bagan yang menggambarkan data di atas:



**Gambar 2.** Grafik Hasil siklus 2

## Hasil siklus II

Siklus 2 dilakukan pada hari Kamis 9 Maret 2023 dengan waktu belajar (2 x 35 menit). Adapun tahap dalam siklus 2 antara lain:

1. Perencanaan. Meliputi menentukan topic materi yang akan diajarkan, menyusun RPP, menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran, menyiapkan instrumen (lembar kegiatan guru dan siswa, lembar soal evaluasi)
2. Pelaksanaan. Pembelajaran berlangsung menggunakan model Discovery learning secara berkelompok besar (1 kelompok 6 orang) pada materi sistem pencernaan pada hewan ruminansia menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif.
3. Observasi. Kegiatan ini sama seperti pada siklus 1, dimana pada siklus 2 diperoleh hasil keaktifan dan semangat siswa selama pembelajaran sangat baik. Keruntutan guru dalam mengajar juga sudah sesuai dengan RPP.
4. Refleksi. Melihat hasil yang dicapai pada siklus 2, kesimpulannya indeks keberhasilan sudah tercapai sehingga penelitian dapat dihentikan.

Pada siklus 2, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 yang mana nilai paling tinggi mencapai 95 dan paling rendah 60 dengan rata-rata mencapai 80,2 persentase ketuntasan 87,5%.

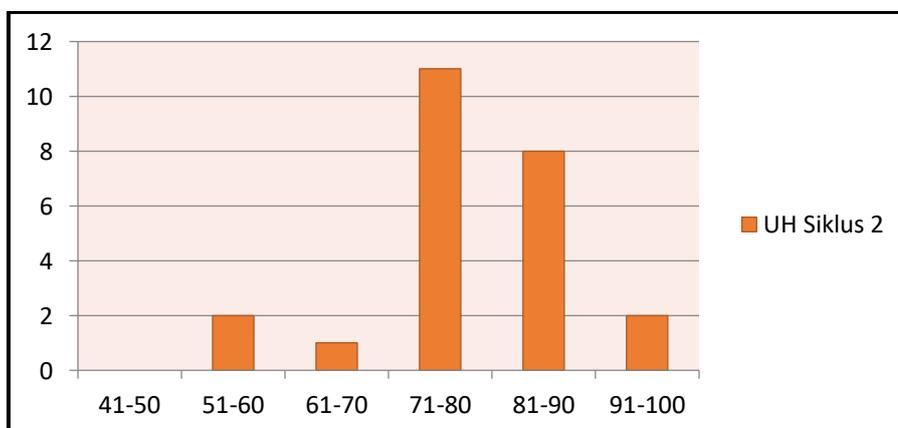
**Tabel 7.** Nilai UH Siklus 2

No	Uraian	Nilai UH
1	Nilai paling tinggi	95
2	Nilai paling rendah	60
3	Nilai Rata-rata	80,2

**Tabel 8.** Distribusi Frekuensi Nilai UH Siklus 2

Interval Nilai	Frekuensi
41-50	-
51-60	2
61-70	1
71-80	11
81-90	8
91-100	2

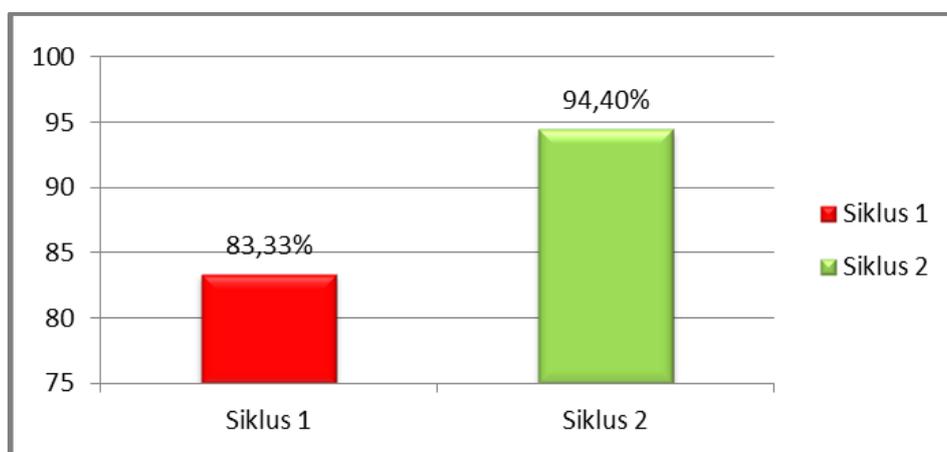
Berikut ini gambar bagan yang menggambarkan data di atas:



**Gambar 3.** Grafik Hasil siklus 2

## Pembahasan

Berdasarkan pada hasil pengolahan data yang telah dilakukan mengenai lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar soal evaluasi siswa pada siklus I dan siklus 2 membuktikan adanya peningkatan pada setiap siklus. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru pada setiap siklusnya mengalami kemajuan. Hal tersebut diketahui setelah dilaksanakannya siklus I ada beberapa kekurangan atau masalah yang harus dibenahi dan ditingkatkan guru pada siklus berikutnya seperti kemampuan guru dalam membimbing diskusi kelompok-kelompok kecil masih rendah, kemampuan guru menguasai kelas dengan mengaktifkan suasana kelas masih kurang khususnya pada kegiatan presentasi kelas sehingga presentasi bersifat pasif tidak ada umpan balik dari siswa. Pada siklus selanjutnya yaitu siklus 2, kelemahan yang terjadi pada aktivitas guru di siklus 1 tersebut sudah diatasi dan dapat dikondisikan dengan sangat baik. Terjadinya peningkatan aktivitas guru dalam mengajar dari siklus 1 ke siklus 2 karena guru selalu memberikan refleksi terhadap proses pembelajaran setelah kegiatan berlangsung. Agar lebih jelas dapat dilihat pada bagan berikut.

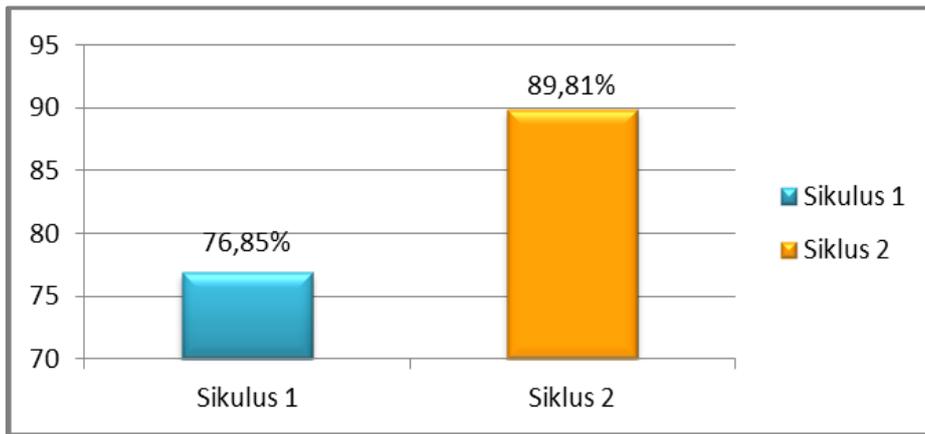


**Gambar 4.** Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis kegiatan guru pada bagan di atas diperoleh dari lembar observasi kegiatan guru. Adapun hasilnya menunjukkan persentase kegiatan guru pada siklus 1 83,33% artinya tergolong baik sekali dan meningkat sebesar 11,07% pada siklus 2 dengan persentase 94,4% yang tergolong baik sekali.

Kemajuan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami perkembangan yang signifikan. Pada siklus 1 kemampuan kerja sama siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompok masih rendah, tingkat percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat masih kurang karena adanya rasa malu dan takut salah. Kemampuan siswa dalam menganalisis informasi dari video masih rendah, ada yang tidak konsentrasi dan tidak memerhatikan video yang disajikan guru sehingga tidak tahu informasi atau materi dalam video yang disajikan.

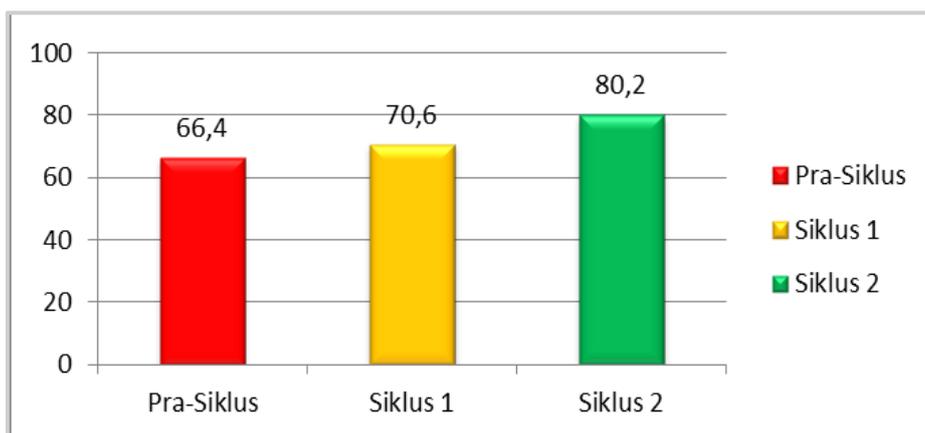
Pada siklus 2, aktivitas siswa meningkat sangat baik. Kemampuan kerjasama siswa untuk berdiskusi meningkat sangat baik, siswa sudah tidak malu dan takut untuk presentasi ke depan. Konsentrasi dan perhatian siswa sudah berfokus pada video animasi yang disajikan dengan baik. Kemampuan menjawab pertanyaan dari guru dari yang diam menjadi aktif. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan baik, tertib dan tepat waktu. Lebih detailnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



**Gambar 5.** Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis aktivitas guru pada bagan di atas diperoleh dari lembar observasi kegiatan siswa. Adapun hasilnya menunjukkan persentase aktivitas siswa pada siklus 1 76,85% dengan kategori baik dan meningkat sebesar 12,96% pada siklus 2 dengan persentase 89,81% dengan kategori baik sekali.

Analisis hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 yang dilihat berdasarkan pada hasil tes evaluasi dengan membandingkan dengan nilai awal siswa yang dilihat berdasarkan pada hasil Ulangan Harian nya dijelaskan sebagai berikut: Pada kondisi awal yang dilihat dari nilai ualangan harian ada 14 siswa berada di bawah KKM (70) dengan persentase 58,3% dan sejumlah 10 siswa tuntas dengan persentase 41,6%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada fase pra-siklus yakni 66,4 dengan nilai paling tinggi 85 dan paling rendah 40. Hasil belajar siswa pada siklus 1 mengalami kemajuan dimana hanya ada 7 siswa tidak tuntas atau sekitar 29,2% dari total keseluruhan dan sejumlah 17 siswa tuntas atau 70,8% dari total keseluruhan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada fase siklus 1 adalah 70,6 dengan nilai paling tinggi 90 dan paling rendah 55. Pada siklus 2 terjadi perkembangan lagi, dimana tinggal 3 siswa saja yang tidak tuntas atau 12,5% dari jumlah keseluruhan dan sisanya sejumlah 21 siswa tuntas (87,5%) dari jumlah keseluruhan. Untuk siklus 2 rata-rata hasil belajar siswa adalah 80,2 dengan nilai paling tinggi 95 dan paling rendah 60. Secara lebih jelas dapat dilihat pada bagan berikut.



**Gambar 6.** Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Suatu penelitian dikatakan berhasil jika telah memenuhi indikator keberhasilan. Pada penelitian ini, hasil yang diperoleh membuktikan bahwa aktivitas guru dan siswa telah mendapat nilai baik sekali dan hasil belajar siswa juga telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%. Dengan demikian, melihat hasil di atas dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil

meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPA materi Sistem Pencernaan Pada Manusia dengan menggunakan media video animasi interaktif.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah media video animasi interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA materi Sistem Pencernaan Pada Manusia dikelas V SD Negeri Socah 3. Berikut kesimpulan dari hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Pada Manusia memperoleh kategori baik sekali pada siklus 1 dan siklus 2 dengan persentase 83,33% pada siklus 1 dan 94,4% pada siklus 2.
2. Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Pada Manusia, memperoleh kategori baik pada siklus I dan siklus 2 dengan persentase 76,85 % pada siklus I dan 89,81 % pada siklus 2.
3. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 70,6 kemudian meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata 80,2.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiarso, A. S., Sutarto, & Rohmatillah, S. (2020). Analisis kemampuan siswa dalam menjelaskan fenomena IPA di sekitar lingkungan. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 27–32. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21699>
- Bundu, Patta. 2006. *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta: Depdiknas.
- Fitriana, A., Rosidi, A., & Pakpaman, TR. (2014). *Gambaran Asupan Vitamin Sebagai Zat Antioksidan Atlet Sepakbola di Pusat Pendidikan dan Latihan Pelajar Jawa Tengah di Salatiga*. Program Studi Gizi Fakultas Keperawatan dan Kesehatan, Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Furoidah, (2009), *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*, Mentari Pustaka, Surabaya.
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching and Media A Systemic Approach*. Dalam M. Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, B. (2012). *Nganimasi Bersama Mas Be!* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumi.
- Handayani, Sri. (2019). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat Tahun 2019*. (Skripsi Sarjana, IAIN Bengkulu). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/4268/1/SKRIPSI%20SRI%20HANDAYANI%20NIM.1516240044.pdf>.
- Hasnah, Siti. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa*. (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makasar). [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/953-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/953-Full_Text.pdf).
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.

- Khoerunisa, eneng (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Eksperimen *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 7-21.
- Lewin, Kurt. (1990). *Action Research and Minority Problems The Actions Research Reader. 3rd.ed.* (Victoria: Deakin University).
- Mintohari, S. (2014). Widodo. 2011. Keterampilan Proses Dalam IPA. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Nur'aeni. (2012). *Tes Psikologi: Tes Intelegensi dan Tes Bakat*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah (UM) Purwokerto Press.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011.
- Pakpahan, Adrew Fernando. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Piaget, j. M. (2010). *Psikologi anak* (Vol. xviii). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Priadi, Benny. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya. 2015. *Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang. Elang Mas.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A. (2013). *Pendidikan IPA*, Bandung: Rizqi Press.
- Sulistiyorini, S. (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya Dalam KTSP*. Semarang: Tiara Wacana.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Encana.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.
- Usman, Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Wilkinson, G. L. (1980). *Media Dalam Pembelajaran.; Penelitian Selama 60 Tahun, Edisi Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali.
- Yusnan, M. (2022). Implementation Of Character Education In State Elementary School.