

Efektivitas Media Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Sejarah Hindu-Budha Siswa Sekolah Dasar

Alfi Fadilah^{1*}, Roni Rodiyana²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*alfi.22054@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 08-02-2026 Accepted: 20-03-2026 Published: 30-03-2026

ABSTRAK

Studi ilmiah ini dilatarbelakangi karena kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah Hindu-Buddha yang bersifat abstrak serta dominansi penggunaan metode ceramah dalam penyampaian pembelajarannya. Studi ini memiliki tujuan guna mendalami analisis deskriptif pemahaman konsep antara nilai uji *pretest* dan *posttest* terhadap kelas eksperimen, membandingkan capaian belajar dari pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta mengkaji dampak dari pada penggunaan media video animasi. Studi ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif model *quasi experiment* yang menggunakan *nonequivalent control group design*; yang direalisasikan di UPT SDN 168 Gresik dengan subjek siswa kelas V yang terdiri dari 17 siswa pada kelas eksperimen dan 19 siswa pada kelas kontrol. Data dihimpun melalui tes dan observasi dengan instrumen dalam bentuk pertanyaan soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (*Cronbach's Alpha* = 0,878). Analisis data yang mencakup dari pada uji normalitas, homogenitas, uji hipotesis, dan analisis *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman pada kelas eksperimen dengan kategori sedang serta terdapat keefektifan yang berbeda, hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dan nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga dengan kesimpulannya penerapan media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah Hindu-Buddha.

Kata kunci: video animasi, pemahaman konsep, sejarah Hindu-Buddha, IPS, sekolah dasar

ABSTRACT

This study is motivated by the suboptimal understanding of students regarding Hindu-Buddhist historical material, which is abstract in nature, as well as the dominance of lecture-based teaching methods. It aims to descriptively analyze the differences in conceptual understanding between pretest and posttest scores in the experimental class, compare learning outcomes between the experimental and control classes, and examine the impact of using animated video media. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design, conducted at UPT SDN 168 Gresik with fifth-grade students consisting of 17 students in the experimental class and 19 in the control class. Data were collected through tests and observations using validated and reliable multiple-choice instruments (Cronbach's Alpha = 0.878), and analyzed using normality, homogeneity, hypothesis testing, and N-Gain analysis. The results indicate a moderate improvement in conceptual understanding in the experimental class and demonstrate greater effectiveness compared to the control class, as shown by higher learning outcomes and N-Gain scores, leading to the conclusion that animated video media is effective in improving students' understanding of Hindu-Buddhist historical concepts.

Keywords: *Animated Video Media, Conceptual Understanding, Hindu-Buddhist History*

Pengutipan APA:

Fadilah, A., & Rodiyana, R. (2026). Efektivitas Media Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Sejarah Hindu-Budha Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(3).



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pembelajaran yang menyinkronkan dan berkolaborasi dari berbagai disiplin ilmu sosial untuk memberikan bekal kepada siswa berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan untuk memahami kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk menjadikan siswa individu yang mampu berpikir kritis, peka terhadap permasalahan sosial, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu materi penting dalam IPS adalah sejarah Hindu-Buddha yang berperan dalam membentuk pemahaman siswa terhadap perkembangan peradaban dan identitas bangsa (Luh & Ida, 2023).

Namun, pembelajaran sejarah mendapatkan berbagai hambatan utama masih mendominasi pelaksanaan pendidikan di tingkat dasar, terutama pada aspek karena sifat materi yang abstrak dan penyampaian yang masih didominasi metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa cenderung hanya menghafal fakta tanpa memahami makna dan keterkaitan antarperistiwa sejarah (Suryaningrum, 2022). Padahal, pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya menyampaikan informasi masa lalu, dan juga menumbuhkan kecakapan berpikir analitis serta sensitivitas historis siswa (Abidin, 2021; Santosa & Hendi Irawan, 2020).

Materi sejarah Hindu-Buddha memiliki kompleksitas tinggi karena memuat konsep sosial, budaya, dan politik yang sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi. Pemanfaatan sumber sejarah seperti prasasti dapat membantu siswa memahami kehidupan masyarakat masa lampau secara lebih konkret, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi sejarah (Arrazaq & Tanudirjo, 2021). Namun, dalam praktiknya penggunaan media pembelajaran masih terbatas, sehingga pemahaman konsep siswa belum berkembang secara optimal. Pemanfaatan dengan media video animasi adalah solusi alternatif yang dapat diimplementasikan. Instrumen ini mengintegrasikan komponen visual, auditori, dan kinetik sehingga mampu menyajikan substansi materi secara atraktif dan mempermudah pemahaman konsep yang abstrak (Safira dkk., 2020). Selain itu, pemanfaatan video animasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendorong partisipasi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Dewi dkk., 2024; Karlenata dkk., 2025).

Temuan literatur relevan mengindikasikan bahwa pemanfaatan media video animasi mampu memberikan peran yang cukup besar terhadap capaian akademik siswa. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum serta belum secara spesifik mengkaji pengaruh media video animasi terhadap penguasaan konsep historis, khususnya pada materi periode Hindu–Buddha di jenjang sekolah dasar. Selain itu, kajian yang membandingkan secara langsung efektivitas penggunaan media video animasi dengan pembelajaran konvensional dalam konteks materi sejarah juga masih terbatas. Oleh karena itu, studi ini diarahkan untuk menguji hubungan antara pemanfaatan media video animasi dengan tingkat penguasaan konsep sejarah Hindu–Buddha pada siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi experiment*) untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media video animasi dalam meningkatkan penguasaan konseptual peserta didik dengan desain *pretest-posttest control group design* (Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan sampel dilakukan melalui *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik antar kelas, seperti kemampuan awal dan jumlah peserta didik. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang keduanya diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tersebut. Setelah proses pembelajaran, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan penguasaan konsep peserta didik. Untuk meminimalkan pengaruh variabel luar, dilakukan pengendalian terhadap kesamaan materi pembelajaran, durasi waktu, penggunaan instrumen evaluasi yang sama, serta pelaksanaan pembelajaran oleh guru yang sama. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok serta pengaruh penggunaan media video animasi terhadap penguasaan konsep peserta didik.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent-Groups Pretest-Posttest Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen	01	X	02
Kelas kontrol	03	-	03

Studi ini mengadopsi model *pretest-posttest control group* yang mengikutsertakan sepasang kelompok partisipan, diantaranya yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian yang sudah dilaksanakan di UPT SDN 168 Gresik dengan subjek siswa kelas V mencakup 17 peserta didik di kelas eksperimen serta 19 individu di kelas kontrol. Variabel independen pada penelitian menitikberatkan pada pemanfaatan media video animasi, sementara variabel dependen adalah pemahaman konsep siswa yang meliputi kemampuan menjelaskan, mengidentifikasi, serta mengaitkan konsep sejarah Hindu-Buddha.

Teknik pengambilan data diimplementasikan melalui serangkaian evaluasi yang mencakup tes awal (*pretest*) dan juga tes untuk akhir (*posttest*) dalam butiran soal dalam format pilihan ganda. Tahap verifikasi akuntabilitas perangkat penelitian ditentukan berdasarkan hasil verifikasi validitas serta konsistensi reliabilitas guna memastikan kelayakan serta konsistensinya, perolehan skor dalam uji reliabilitas mengindikasikan perolehan skor *Cronbach's Alpha* dengan angka 0,878 yang tergolong sangat baik. Data yang sudah dikumpulkan kemudian diolah secara akademik memakai teknik uji *N-*

Gain guna menilai peningkatan pemahaman konsep siswa. Selanjutnya, Serangkaian uji pra syarat dengan melalui uji normalitas dan homogenitas diaplikasikan guna menjamin data telah selaras dengan asumsi statistik. Selanjutnya, verifikasi hipotesis diimplementasikan melalui prosedur *Independent Sample t-test* guna mengidentifikasi hasil beda rata-rata dari pada kedua kelas eksperimen dan kontrol.

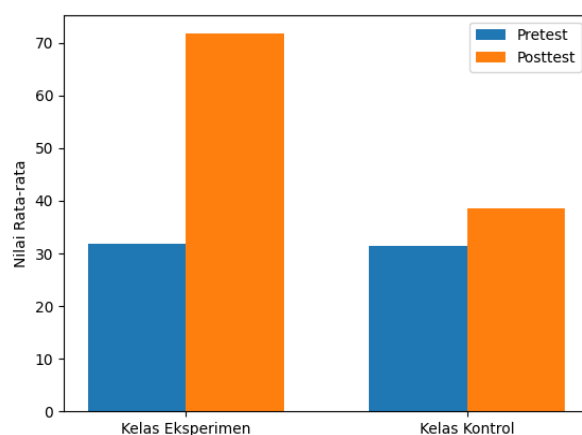
HASIL

Merujuk pada penelitian yang dilaksanakan pada bulan Januari 2026 terhadap peserta didik kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol di UPT SDN 168 Gresik, selanjutnya dilakukan serangkaian analisis data untuk menjawab tujuan penelitian. Analisis diawali dengan uji validitas dan reliabilitas instrumen guna memastikan bahwa alat ukur yang digunakan layak dan konsisten. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen diketahui bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid dan reliabel. Hal ini di tunjukkan oleh nilai r hitung pada setiap item yang lebih besar dari r tabel sebesar 0,444. Nilai r hitung berkisar 0,451 hingga 0,929, dimana semua item memenuhi kriteria validitas. Kemudian uji reliabilitas pada instrumen pretest dan posttest menunjukkan skor Cronbach's Alpha sebanyak 0,878. Nilai tersebut tergolong berada pada level sangat tinggi, maka dapat ditegaskan bahwa seluruh butir soal memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi kriteria analisis statistik. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman konsep. Selain itu, analisis N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman konsep siswa pada masing-masing kelompok. Hasil dari seluruh analisis tersebut kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah Hindu-Buddha pada peserta didik. selanjutnya dilakukan analisis data sebagai berikut:

Hasil Pretest dan Posttest

Setelah melakukan penelitian kepada sampel utama diperoleh rincian data *pretest* serta *posttest* yang dipaparkan berikut ini:



Gambar 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Merujuk pada temuan tersebut, dapat disimpulkan terjadi eskalasi nilai dari *pretest* ke *posttest* terhadap sepasang kelas tersebut. Namun, eskalasi capaian pada kelompok eksperimen melampaui perolehan yang ada di kelas kontrol. Dengan ini menunjukkan bahwasanya intervensi media video animasi di kelas eksperimen memberikan dampak lebih kuat pada kenaikan pemahaman konsep siswa.

Uji N-Gain

Perhitungan *Normalized Gain* diimplementasikan guna menguantifikasi eskalasi nilai dari pada hasil uji *pretest* dan *posttest* yang mencakup didalamnya terdapat kelas kontrol serta kelas eksperimen. Secara lebih rinci, hasilnya dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen	Kategori	Rata-rata N-Gain Kelas Kontrol	Kategori
42,70%	Sedang	32,95%	Sedang

Berdasarkan hasil tersebut, maka jelas bahwa pemanfaatan media video animasi yang diimplementasikan pada kelas eksperimen terbukti ampuh guna memacu penguasaan konsep siswa dengan persentase sebesar 42,70%. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan hanya memperoleh persentase sebesar 32,95%. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media video animasi terbukti lebih efisien bagi kenaikan penguasaan konsep siswa ketimbang model pembelajaran konvensional.

Uji Normalitas

Merujuk pada data yang terkumpul, maka dibutuhkan uji prasyarat normalitas guna memastikan sebaran data sudah ideal. Hasil pengujian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Table 3. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	0.941	17	0.331
Posttest Kelas Eksperimen	0.955	17	0.532
Pretest Kelas Kontrol	0.937	19	0.234
Posttest Kelas Kontrol	0,942	19	0.291

Uji normalitas dilakukan melalui penerapan metode *Shapiro-Wilk*; hal ini disebabkan banyaknya data pada sampel yang ada ialah kurang dari 50 responden. Skor signifikansi pada kelompok eksperimen serta kontrol menunjukkan di atas 0,05, maka jelas keseluruhan data telah tersebar sesuai standarisasi normal.

Uji Homogenitas

Tahapan berikutnya yakni melaksanakan uji homogenitas guna memastikan kesamaan varians di dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol mempunyai kesamaan atau bersifat homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Levene	df1	df2	Sig.
	Statistic			
Based on Mean	0.349	1	34	0.559
Based on Median	0.264	1	34	0.611
Based on Median and with adjusted df	0.264	1	32.688	0.611
Based on trimmed mean	0.298	1	34	0.589

Merujuk pada tes uji homogenitas, tercatat perolehan nilai signifikansi yang melampaui ambang batas dari 0,05, yaitu dengan kesimpulan varians dari kedua kelas yang sudah diobservasi tersebut bersifat homogen. Hal ini menjelaskan adanya tingkat keragaman data pada kedua kelompok relatif sama. Kondisi homogenitas varians ini menjadi salah satu prasyarat yang berarti dalam penerapan

uji *independent sample t-test*, sebab uji tersebut mengasumsikan kesamaan varians antar kelompok. Dengan terpenuhinya asumsi ini, perhitungan standar error dapat dilakukan secara tepat sehingga menghasilkan nilai statistik yang lebih akurat. Sebaliknya, apabila varians tidak homogen, maka hasil perhitungan berpotensi bias dan dapat memengaruhi ketepatan dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, terpenuhinya asumsi homogenitas varians menunjukkan bahwa uji hipotesis yang dilakukan dapat dipercaya dan valid.

Uji Hipotesis

Pasca data dipastikan normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian ke test parametrik *independent sample t-test* guna mengukur nilai beda dari pada nilai rata-rata antara dua kelompok mandiri yang tidak saling berkaitan. Sementara hasil test *independent sample t-test* yaitu berikut ini:

		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	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.349	.559	-2.128	34	.041	-7.477	3.514	-14.618	-.335
	Equal variances not assumed			-2.107	31.541	.043	-7.477	3.548	-14.707	-.246

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Hasil uji Levene menghasilkan angka signifikansi $0,559 > 0,05$, maka dari pada itu dapat ditarik kesimpulan bahwasannya varians kedua kelompok bersifat homogen dan analisis berikutnya yaitu berdasarkan asumsi *equal variances assumed*. Selanjutnya, hasil uji *independent sample t-test* menjelaskan bahwa nilai $t = -2,128$ dengan signifikansi $0,041 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media video animasi berdampak pada capaian belajar siswa.

Secara deskriptif, rata-rata besaran nilai angka hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 73,53 lebih unggul dari pada kelas kontrol sebesar 66,05. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar dengan media video animasi dapat memberikan capaian belajar yang lebih baik. Hal tersebut disebabkan karena media video animasi dapat memberikan materi dalam bentuk visual yang atraktif dan interaktif melalui kombinasi gambar bergerak, audio, dan narasi, sehingga mempermudah siswa dalam menangkap konsep serta keterkaitan antarperistiwa secara lebih gamblang. Di samping itu, instrumen ini turut memacu atensi sekaligus motivasi belajar siswa. Sebaliknya, metode ceramah pada

kelas kontrol cenderung bersifat satu arah sehingga kondisi tersebut memicu penurunan antusiasme siswa yang berujung pada pencapaian belajar yang tidak optimal.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan pemahaman konsep sejarah Hindu–Buddha pada kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan melalui penggunaan media video animasi. Temuan ini dapat diamati dari elisih skor *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya kemajuan pemahaman siswa setelah proses pembelajaran. Secara analitis, peningkatan tersebut tidak hanya menunjukkan perubahan kuantitatif, tetapi juga mengindikasikan bahwa media video animasi berperan dalam membantu siswa mengonstruksi pemahaman yang lebih terstruktur, khususnya dalam memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah, kronologi, serta konsep yang bersifat abstrak. Penyajian materi secara visual memungkinkan terjadinya penguatan representasi mental, sehingga siswa lebih mudah mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan awal yang telah dimiliki.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih optimal ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal (Mayer, 2024). Dalam konteks penelitian ini, visualisasi seperti peta persebaran, peninggalan sejarah, dan alur masuknya agama Hindu–Buddha berperan sebagai *dual coding* yang memperkuat proses pemahaman. Namun demikian, efektivitas tersebut juga dipengaruhi oleh kualitas desain media, seperti kejelasan alur animasi dan kesesuaian materi, sehingga tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan media itu sendiri.

Lebih lanjut, perolehan nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan penguasaan konseptual antara siswa yang belajar menggunakan media video animasi dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Meskipun demikian, perbedaan ini perlu ditafsirkan secara hati-hati karena metode ceramah yang digunakan pada kelas kontrol cenderung bersifat satu arah, sehingga secara inheren kurang memberikan pengalaman belajar yang aktif. Dengan demikian, keunggulan media video animasi dalam penelitian ini juga dapat dipengaruhi oleh perbedaan karakteristik metode pembelajaran yang dibandingkan.

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor 0,4270, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,3295, yang keduanya berada dalam kategori sedang. Perbedaan ini menegaskan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen relatif lebih optimal, namun belum mencapai kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media video animasi efektif,

masih terdapat faktor lain yang memengaruhi hasil belajar, seperti kesiapan belajar siswa, intensitas penggunaan media, serta durasi pembelajaran yang terbatas.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, temuan ini konsisten dengan penelitian Ceken dan Taskin (2022) serta Pasaribu et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dan video animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi lebih spesifik dengan menyoroti pengaruh media video animasi terhadap penguasaan konsep historis pada materi Hindu–Buddha di tingkat sekolah dasar, yang masih jarang dikaji secara mendalam. Di sisi lain, tidak semua penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama ketika media tidak dirancang secara interaktif, sehingga menegaskan bahwa efektivitas media sangat bergantung pada kualitas implementasinya.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya penggunaan teknik *purposive sampling* yang membatasi generalisasi hasil penelitian, serta kemungkinan adanya bias eksternal seperti perbedaan karakteristik individu siswa dan kondisi kelas yang tidak sepenuhnya dapat dikontrol. Selain itu, durasi perlakuan yang relatif singkat juga dapat memengaruhi tingkat peningkatan yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih luas, durasi pembelajaran yang lebih panjang, serta mengombinasikan media video animasi dengan strategi pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih optimal.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik, meskipun efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh faktor desain pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks implementasinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah Hindu–Buddha pada siswa kelas V sekolah dasar, karena memfasilitasi siswa dalam menguasai substansi materi secara lebih nyata, menarik, dan mudah diingat melalui penyajian visual dan audio yang terintegrasi. Hal ini berdasarkan fakta skor yang meningkat antara *pretest* dan *posttest* terhadap kelompok eksperimen setelah diterapkan pembelajaran menggunakan video animasi. Secara kuantitatif, hasil analisis menunjukkan bahwa hasil N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4270 lebih unggul daripada kelas kontrol sebanyak 0,3295, meskipun keduanya berada pada kategori sedang. Jika dinyatakan dalam persentase, peningkatan pada kelas eksperimen mencapai 42,70%, adapun kelas kontrol hanya besarnya yaitu 32,95%. Temuan ini membuktikan bahwa kenaikan pemahaman siswa di dalam kelas eksperimen lebih maksimal dari pada kelas kontrol.

Di luar pembahasan di atas, hasil uji pra syarat membuktikan data telah tersebar normal dan homogen (Sig. > 0,05), sehingga layak dilanjutkan ke tahap uji hipotesis. Hasil uji *independent sample*

t-test mengindikasikan yaitu nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) < 0,05, yang mengakibatkan adanya nilai beda yang mencolok dari pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka, hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan secara hasil akademik dengan pernyataan ‘diterima’, sehingga ehingga membuktikan adanya dampak pemanfaatan animasi berbentuk video terhadap penguasaan konsep siswa. Secara keseluruhan, media video animasi terbukti hasilnya lebih efesien daripada cara ceramah sebab bisa menampilkan materi lewat gambar. yang nyata dan menarik, sehingga mendukung siswa untuk dapat menginternalisasi konsep abstrak dengan lebih mudah. Maka dari itu, penggunaan instrumen video animasi direkomendasikan sebagai pilihan pembelajaran yang efesien dalam mengoptimalkan pemahaman konsep sejarah di sekolah dasar.

REFERENSI

- Abidin, R. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Materi Perdagangan Antarpulau Sumatera dan Jawa abad *Jejak: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 1(2), 1–18
- Arrazaq, M., & Tanudirjo, D. A. (2021). Pemanfaatan Prasasti Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 115–126.
- Alwi, N. A., Ramadani, F., & Saralee, A. (2024). Development of Indonesian Lnguage Learning Media Based on Animation Video For Fifth Grade Elementary School. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 7(1), 1–8.
- Ceken, B., & Taskin, N. (2022). Multimedia Learning Principles In Different Learning Environments: A Systematic Review. *Smart Learning Environments*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-6>
- Dewi, N. K., et al. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Karlenata, H., Yumarni, A., & Astuti, D. P. J. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(3), 1121–1133. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i3.1098>
- Kurniawan, G. F. (2022). Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi Memahami Dan Perbaiki Kesalahan Konsep. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(1), 64–78.
- Luh, N., & Ida, G. (2023). Pengaruh Hindu Di Kerajaan-Kerajaan Kuno Indonesia. 1(1), 303–308.
- Safira, N., Anjani, S. F., & Amalia, A. R. (2020). Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. 1(1), 100–108.
- Santosa, Y. B. P., & Hendi Irawan. (2020). Pembelajaran Sejarah Dan Kebebasan Berpikir. *Chronologia*, 2(2), 28–38. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i2.6102>
- Saputra, D., et al. (2024). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 50–56. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.328>

- Suryaningrum, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Historis. *Journal Pendidikan Sejarah*, 12(3), 1–13.
- Syukron, B. (2015). Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Tarbawiyah*, 12(1), 115–117.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*.
- Pasaribu, N. L. M., Suartama, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2025). Contextual Learning Animation Video For Science Subject Content In Grade IV Elementary School. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 267–279.