

Video Animasi sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran IPA

Dela Antachania¹, Uswatun Hasanah²

^{1,2} Universitas Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Article Info

Article history:

Received September 17, 2025

Revised October 02, 2025

Accepted October 21, 2025

Kata Kunci:

Video pembelajaran animasi

Berpikir kritis

Pembelajaran IPA

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPA akibat penggunaan media konvensional yang monoton. Untuk mengatasinya, dipilih media video pembelajaran animasi karena mampu memadukan unsur visual, auditori, dan gerak sehingga konsep abstrak IPA dapat disajikan lebih konkret dan menarik. Dibandingkan media lain seperti teks atau gambar statis, animasi lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video pembelajaran animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III. Mengetahui seberapa besar pengaruh media video pembelajaran animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental* menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung dengan sampel kelas III yang berjumlah 21 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video pembelajaran animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,5370 yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis berada pada kategori sedang.

Corresponding Author:

Dela Antachania

delantachania@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi di Indonesia mulai berkembang semakin pesat dan canggih dalam berbagai aspek. Teknologi berkembang pesat tidak hanya pada bidang industri saja namun juga pada dunia pendidikan. Berbagai jenis teknologi terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya tersebut merupakan inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Upaya sebelumnya hanya mengandalkan pendidik dengan bahan ajar buku cetak. Berbagai inisiatif telah menunjukkan hasil yang baik, namun belum memberikan manfaat yang maksimal. Untuk itu, berbagai pendekatan dilakukan, antara lain dengan pengembangan kurikulum, pemilihan media pembelajaran yang sesuai, dan metode pembelajaran serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.[1]

Perkembangan teknologi ini juga memfasilitasi perubahan, cara, dan strategi mengajar guru. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru harus mampu mengolah dan memilih media pembelajaran yang digunakan agar peserta didik mampu dan mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu penyalur materi guru ke peserta didik. Guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya proses kegiatan pembelajaran.[2] Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses

pembelajaran harus mampu menunjang pencapaian kompetensi yang ditentukan. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain kesesuaian materi, efektivitas, dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang bersangkutan.

Media pembelajaran dapat berupa materi edukasi, alat simulasi, gambar, animasi, audio, atau media lainnya. Salah satu media pembelajaran yang berkembang pesat di era modern saat ini adalah media video pembelajaran animasi. [3] Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang abstrak seperti dinamika gerak lurus. Pergerakan satu gambar dengan gambar 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 dan suara-suara lainnya. Media video animasi ini sangat beraneka ragam. Media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. [4] Media video animasi ini juga dapat menyajikan instruksi, dukungan, bimbingan, motivasi, dan informasi lainnya dalam bentuk audio dan gambar.

Menurut Husni mengemukakan bahwa media video animasi sebagai bahan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Karena di dalam media video animasi terdapat dua unsur yang saling bersatu, yaitu unsur audio dan unsur gambar yang bergerak, dengan adanya unsur audio dan unsur gambar diharapkan peserta didik mampu menerima dan memahami materi pembelajaran melalui pendengaran dan penglihatan. Penggunaan media video pembelajaran animasi merupakan salah satu metode yang digunakan guru untuk mengajarkan materi sedemikian rupa serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak. [5]

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang mengacu pada aktivitas yang memungkinkan peserta didik dalam memahami materi atau berbagai informasi yang diperoleh untuk memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan yang relevan, kemampuan berpikir kritis seperti ini dikenal sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kegiatan peneratan antara stimulus dan proses, kegiatan kognitif tingkat tinggi, dan kegiatan psikis intensial merupakan cara berpikir kritis. Berpikir kritis juga disebut sebagai cognitive skill, yang didalamnya terdapat kegiatan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, serta pengelolaan diri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang disebut sebagai cognitive skill, yang didalamnya terdapat kegiatan interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, serta pengelolaan diri untuk memecahkan suatu masalah dengan pengetahuan yang relevan. [6]

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Pencapaian pembelajaran IPA di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. Pembelajaran IPA juga merupakan suatu bidang ilmu dimana peserta didik dituntut untuk memiliki ilmu, ide, konsep yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. [7]

Kemampuan berpikir kritis sangat berkaitan erat dengan pembelajaran IPA dikarenakan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPA digunakan dalam mempersiapkan peserta didik agar dapat memecahkan masalah, membuat keputusan, sejalan dengan kemampuan berpikir kritis yaitu dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa yang ada di alam serta membantu siswa dalam memahami kehidupan makhluk hidup disekitarnya. Menurut Wahana IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Sedangkan, Marsetio mengatakan bahwa IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. [8]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang segala kehidupan yang ada di alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan penemuan yang berkaitan dengan gejala alam yang terjadi disekitar, baik yang bersifat biotik dan abiotik serta memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan diterapkan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari. Oleh sebab itu, pada proses pembelajaran tersebut guru memerlukan media pembelajaran untuk membantu menggambarkannya kepada peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang disajikan. Salah satunya menggunakan media video pembelajaran animasi.

Media video pembelajaran animasi dapat memberikan memori ingatan jangka panjang kepada peserta didik karena disajikan melalui gambar dan suara disertai juga dengan animasi. Media video pembelajaran animasi dipercaya dapat mendorong terciptanya belajar aktif dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam menyaksikan tayangan video mengarahkan perhatian dan konsentrasi serta mendorong

terbangunnya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar yang di representasikan di dalam video pembelajaran animasi. Video pembelajaran animasi juga terbukti dapat meningkatkan kinerja belajar yang lebih baik dari penggunaan media cetak. Oleh karena itu, dapat menciptakan kepuasan belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi di kelas III MI Nurul Islam, ditemukan bahwa nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA belum maksimal. Proses kegiatan pembelajaran berlangsung hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa buku sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media yang hanya mengandalkan bahan ajar cetak berupa buku yang digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran membuat pembelajaran terkesan bersifat monoton dan tidak menarik perhatian peserta didik tersebut. Hal tersebut terbukti dari adanya peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hanya sibuk bermain sendiri, saling bicara dengan temannya satu sama lain dan mengganggu temannya tanpa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari peran media pembelajaran sebagai sarana penting dalam penyampaian informasi kepada peserta didik. Peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret memerlukan media yang mampu membantu mereka memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Namun, praktik pembelajaran IPA di sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks dan gambar statis yang kurang mampu menstimulasi aktivitas berpikir kritis peserta didik. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dengan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung hal tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA serta mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III..

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang menggunakan data berupa angka atau data yang dapat diukur secara kuantitatif yang bertujuan untuk menguji suatu teori dan mengukur hubungan antar variabel melalui analisis statistik.[9] Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh (total sampling) dimana peneliti menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel yaitu seluruh peserta didik kelas III sebanyak 21 peserta didik. Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas III di MI Nurul Islam sebanyak 21 peserta didik. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung yang terdiri atas 21 peserta didik, karena di MI Nurul Islam tersebut kelas III hanya ada satu kelas maka peneliti mengambil kelas tersebut sebagai sampel.

Tes dan angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Untuk mengumpulkan data tentang tingkat pengaruh penggunaan media video pembelajaran animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik diukur dengan 10 soal *pretest-posttest* dan 10 pernyataan angket. Berikut ini kisi-kisi instrumen tes dan angket sebagai berikut :

Tabel 1
Kisi – kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis

No	Indikator Berpikir Kritis	Deskripsi Soal	Jumlah Soal	Butir Soal
1	Memberikan penjelasan sederhana (<i>basic clarification</i>)	Peserta didik dapat menjelaskan perbedaan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup	2	1,2
2	Menganalisis hubungan sebab akibat	Peserta didik dapat menjelaskan faktor – faktor yang mempengaruhi pertumbuhan makhluk hidup	2	3,4
3	Menyusun dan mengevaluasi argumen	Peserta didik dapat menyimpulkan dampak kurangnya asupan nutrisi terhadap pertumbuhan	2	5,6
4	Menentukan relevansi informasi	Peserta didik dapat memilih informasi yang benar tentang proses pertumbuhan pada manusia,hewan, dan tumbuhan	2	7,8
5	Mengambil keputusan berdasarkan data	Peserta didik dapat menentukan pola	2	9,10

		pada pertumbuhan makhluk hidup		
--	--	--------------------------------	--	--

Tabel 2
Kisi-kisi Instrumen Angket Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Video Pembelajaran Animasi

No	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Deskripsi Pernyataan	Nomor Butir
1	Menganalisis informasi	Peserta didik mampu memahami dan membedakan informasi penting dan tidak penting	1,2,7
2	Mengidentifikasi masalah atau pertanyaan penting	Peserta didik mampu menemukan permasalahan atau inti persoalan dalam tayangan video	3,4
3	Menyusun kesimpulan atau ringkasan	Peserta didik mampu merangkum atau menarik kesimpulan dari informasi yang disampaikan	5,6
4	Mengevaluasi argumen atau informasi yang diterima	Peserta didik mampu menilai kebenaran informasi dan tidak langsung percaya tanpa berpikir ulang	8
5	Mengaitkan materi dengan kehidupan nyata	Peserta didik mampu menghubungkan isi video dengan kehidupan sehari-hari	9,10

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji instrumen penelitian, uji prasyarat dan uji hipotesis dengan bantuan *SPSS version 25*. Uji instrumen penelitian berupa uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat berupa uji normalitas. Uji hipotesis dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test, uji effect size dan N-Gain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest pada 21 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) serta angket tanggapan peserta didik. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan keandalan instrumen, sedangkan analisis data meliputi uji normalitas, perhitungan N-Gain, Paired Sample T-Test, dan effect size (Cohen's d).

Rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 68,09, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,23, dengan selisih peningkatan sebesar 17,14 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi. Perhitungan nilai N-Gain menunjukkan skor rata-rata sebesar 0,5370, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan video animasi memberikan peningkatan yang cukup efektif terhadap kemampuan berpikir kritis.

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Selain itu, nilai effect size (Cohen's d) sebesar 0,964 termasuk dalam kategori besar, yang berarti penggunaan video animasi memiliki pengaruh kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis tersebut terjadi karena video animasi mampu menyajikan materi secara visual, auditori, dan dinamis, sehingga membantu peserta didik mengaitkan konsep-konsep abstrak IPA dengan situasi nyata. Tampilan yang menarik serta narasi yang jelas juga menstimulasi kemampuan analitis, evaluatif, dan reflektif yang merupakan indikator utama berpikir kritis.

Sebelum melakukan analisis inferensial, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk memastikan bahwa butir-butir soal yang digunakan benar-benar mengukur kemampuan berpikir kritis secara konsisten dan akurat. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen memiliki nilai *r hitung* lebih besar dari *r tabel*, sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha menghasilkan nilai $> 0,7$, yang menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel.

Tabel 3
Uji Validitas Instrumen Soal Pretest

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,678	0,433	Valid
2	0,678	0,433	Valid
3	0,853	0,433	Valid
4	0,853	0,433	Valid
5	0,613	0,433	Valid
6	0,477	0,433	Valid
7	0,486	0,433	Valid
8	0,726	0,433	Valid
9	0,614	0,433	Valid
10	0,859	0,433	Valid

Tabel 4
Uji Validitas Instrumen Soal Posttest

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,917	0,433	Valid
2	0,729	0,433	Valid
3	0,917	0,433	Valid
4	0,657	0,433	Valid
5	0,737	0,433	Valid
6	0,555	0,433	Valid
7	0,506	0,433	Valid
8	0,906	0,433	Valid
9	0,917	0,433	Valid
10	0,772	0,433	Valid

Tabel 5
Uji Validitas Instrumen Angket

Nomor Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,509	0,433	Valid
2	0,460	0,433	Valid
3	0,505	0,433	Valid
4	0,640	0,433	Valid
5	0,676	0,433	Valid
6	0,484	0,433	Valid
7	0,801	0,433	Valid
8	0,823	0,433	Valid
9	0,803	0,433	Valid
10	0,824	0,433	Valid

Hasil uji pada ketiga instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir soal dan pernyataan memenuhi kriteria validitas, dengan rentang nilai r_{hitung} antara 0,460 hingga 0,917, yang menunjukkan bahwa masing-masing item memiliki hubungan yang kuat dengan total skor. Dengan demikian, seluruh instrumen

dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk tahap analisis reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, di mana suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai $\alpha > 0,7$.

Tabel 6
Uji Reliabilitas Instrumen Soal Pretest

Instrumen yang Diuji	Cronbach's Alpha	N of item	Keterangan
Instrumen Soal Pretest	.870	10	Reliabel
Instrumen Soal Posttest	.916	10	Reliabel
Instrumen Angket	.847	10	Reliabel

Nilai *Cronbach's Alpha* pada ketiga instrumen menunjukkan hasil di atas 0,8, yang menandakan tingkat reliabilitas tinggi. Hal ini berarti bahwa seluruh butir soal dan pernyataan memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya untuk mengukur kemampuan berpikir kritis serta tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media video animasi.

Tabel 7
Uji Normalitas Tes Pretest-Posttest *Shapiro-Wilk*

Jenis Tes	Statistic	df	Sig.
Pretest	.961	21	.541
Posttest	.946	21	.283

Tabel 8
Uji Normalitas Angket *Shapiro-Wilk*

Jenis Tes	Statistik	df	Sig.
Angket	.929	21	.129

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, seluruh instrumen penelitian, baik pretest, posttest, maupun angket, menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi dasar untuk dilakukan uji parametrik selanjutnya. Oleh karena itu, tahap analisis berikutnya dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test guna mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi. Berikut hasil uji Paired Sample T-Test yang digunakan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi terhadap peningkatan hasil belajar IPA peserta didik:

Tabel 9
Uji Paired Sample T-Test

Jenis Tes	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest	-	11.46423	2.50170	-	-	-6.852	20	.000
Posttest	17.14286			22.36131	11.92440			

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung.

Selanjutnya dilakukan analisis *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Perhitungan *N-Gain* menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{85,23 - 68,10}{100 - 68,10} = \frac{17,13}{31,90} = 0,5370$$

Kriteria interpretasi indeks *N-Gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 10
Kriteria N-Gain

Rentang Nilai	Kategori
$0,7 < N-Gain \leq 1,0$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$0 < N-Gain < 0,3$	Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, nilai *N-Gain* sebesar 0,537 termasuk dalam kategori sedang, yang berarti penggunaan media video animasi cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran animasi memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung. Berdasarkan paparan hasil uji di atas, hasil uji tersebut juga didukung oleh Herlin Sae dan Elvira Hoesein Radia bahwa media video pembelajaran animasi adalah alat bantu pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPA.[10]

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas III di MI Nurul Islam Mirigambar Tulungagung. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan nilai *N-Gain* sebesar 0,5370 menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis berada pada kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi cukup efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep IPA secara lebih konkret melalui penyajian visual, auditori, dan narasi yang menarik. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru IPA memanfaatkan media video animasi sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian pada jenjang dan mata pelajaran lain dengan mengombinasikan media video animasi dengan model pembelajaran berbasis masalah atau inkuiri guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moral, materi maupun intelektual, dalam proses penyusunan artikel ini. Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya tulis ilmiah ini.

REFERENSI

- [1] Ira Latifah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI MIS Janggala“, *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, Vol. 2, No. 3, Pp. 255, 2022.
 - [2] Juprianto dkk, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa UPTD SMPN 16 Mandai Marsos Sulawesi Selatan “, *Jurnal Kala Kea*, Vol. 4, No. 1, Pp. 29, 2023.
 - [3] M. Rudy Sumiharsono, MM , “Media Pembelajaran” , CV. Pustaka Abadi, 2017.
 - [4] Larasati dkk, “ Media Pembelajaran “, Penerbit Lakeisha, 2019.
 - [5] Lilis Lismaya, “ Berfikir Kritis & PBL“, Media Sahabat Cendekia, 2019.
 - [6] Mellisa Damayanti dkk, “Analisis Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, Vol. 10, No. 3, Pp.57, 2022.
 - [7] Muh. Rahmat , “ Pendidikan IPA Di SD “, PT. Nas Media Indonesia , 2024.
 - [8] Muhammad Yaumi, “Media dan Teknologi pembelajaran”, Prenada Media ,2021.
 - [9] Abd.Mukhid, “ Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif “, CV.Jakad Media Publishing, 2021.
 - [10] Herlin Sae dkk, Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD, *Indonesian Journal of Education and Social Sciences 2*, Vol.2 No. 2, Pp.65, 2023.
-