

PENERAPAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HIGHER ORDER THINKING SKILLS SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS

Anisa Ayundasari¹, Rana Gustian Nugraha², Sidqia Nurfadilah³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia; anisaayundasari05@upi.edu

² Universitas Pendidikan Indonesia; ranaagustian@upi.edu

³ Universitas Pendidikan Indonesia; sidqianurfadilah@upi.edu

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-06-25

Revised 2026-07-24

Accepted 2026-08-03

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan video animasi dan menganalisis peningkatan HOTS siswa kelas V pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dengan melibatkan 12 siswa kelas V SDN 3 Maruyungsari. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila sekurang-kurangnya [persentase keberhasilan]% siswa memperoleh nilai sama dengan atau lebih tinggi dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu [nilai KKM]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video animasi dapat mendukung peningkatan HOTS siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 44,58 pada tes awal menjadi 70,00 pada siklus I, 84,58 pada siklus II, dan 97,92 pada siklus III. Ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 0% pada tes awal dan siklus I menjadi 58,33% pada siklus II serta mencapai 100% pada siklus III. Peningkatan juga terlihat pada aktivitas siswa yang semakin aktif dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, menganalisis permasalahan, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Berdasarkan hasil tersebut, video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan HOTS siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Video Animasi; Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi; Pembelajaran IPAS; Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) in learning Natural and Social Sciences (IPAS). This study aims to describe the application of animated videos and analyze the improvement of HOTS of fifth-grade students on the topic "What is My Regional Culture Like?" The study used the Classroom Action Research method with the Kemmis and McTaggart model which includes the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The study was conducted in three cycles involving 12 fifth-grade students of SDN 3 Maruyungsari. Data were collected through observation, tests, and documentation, then analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The indicator of action success is determined if at least [success percentage]% of students obtain a score equal to or higher than the Minimum Completion Criteria (KKM), namely [KKM value]. The results showed

that the application of animated videos can support the improvement of students' HOTS. The average class score increased from 44.58 in the initial test to 70.00 in cycle I, 84.58 in cycle II, and 97.92 in cycle III. Classical learning completion increased from 0% in the initial test and cycle I to 58.33% in cycle II and reached 100% in cycle III. Improvements were also seen in students' increasingly active participation in discussions, expressing opinions, analyzing problems, and presenting group work results. Based on these results, animated videos can be used as an alternative learning medium to support students' HOTS development in science learning.

Keyword: Animated Video; Higher-Order Thinking Skills; Science Learning; Classroom Action Research

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Anisa Ayundasari

Universitas Pendidikan Indonesia; anisaayundasari05@upi.edu

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Perubahan tersebut selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi abad ke-21, salah satunya kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) (Nelsya, 2025). HOTS mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa mampu memahami suatu persoalan, menghubungkan berbagai informasi, menyusun alasan secara logis, serta menghasilkan solusi berdasarkan pengetahuan yang diperoleh (Marlina et al., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu diarahkan tidak hanya pada kemampuan mengingat dan memahami informasi, tetapi juga pada kemampuan menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan berbagai persoalan (Jainiyah et al., 2023).

Penguatan HOTS juga sejalan dengan tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs) nomor 4 mengenai Pendidikan Berkualitas. Tujuan tersebut menekankan pentingnya penyelenggaraan pendidikan yang mampu membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Cynthia & Sihotang, 2023). Keterampilan tersebut menjadi bekal penting bagi siswa untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk mengamati, mempertanyakan, menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan gagasan, bukan sekadar mengingat informasi yang disampaikan oleh guru (Andriyatno et al., 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan ruang untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran IPAS mengarahkan siswa untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan berbagai fenomena alam dan sosial yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi yang dipelajari siswa kelas V adalah “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Melalui materi tersebut, siswa diharapkan mampu mengenali keragaman budaya, menjelaskan fungsi budaya sebagai identitas suatu daerah, membedakan budaya benda dan budaya tak benda, membandingkan berbagai bentuk budaya, serta mengemukakan gagasan mengenai upaya pelestariannya. Kompetensi tersebut menuntut kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi permasalahan, menyusun alasan, dan menyampaikan pendapat sehingga tidak dapat dicapai hanya melalui kegiatan menghafal (Faizah et al., 2024).

Hasil observasi awal di kelas V SDN 3 Maruyungsari menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan penjelasan guru. Media pembelajaran berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara optimal sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran relatif rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi, rendahnya keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta kesulitan dalam menyelesaikan soal yang memerlukan penalaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, sekitar 35%–40% siswa masih mengalami hambatan ketika diminta menganalisis permasalahan, memberikan alasan atas jawabannya, dan menyampaikan gagasan secara runtut. Siswa juga cenderung memberikan jawaban singkat berdasarkan informasi yang terdapat dalam buku tanpa mengembangkan analisis lebih lanjut. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan HOTS (Mulyono et al., 2019).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut adalah video animasi. Video animasi memadukan unsur visual, audio, teks, dan gerak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih konkret dan menarik. Penyajian informasi melalui gambar bergerak dapat membantu siswa memusatkan perhatian, memahami konsep, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang mereka miliki. Dalam pembelajaran IPAS, video animasi dapat menampilkan berbagai bentuk kebudayaan daerah yang sulit diamati secara langsung oleh siswa. Media tersebut juga dapat digunakan sebagai stimulus untuk mendorong siswa mengamati, mengidentifikasi, membandingkan, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, penggunaan video animasi tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Ridha et al., 2021).

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan manfaat penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Sunami dan Aslam (2021) menemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sae dan

Radia (2023) menyatakan bahwa media video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS. Nuriza et al. (2025) mengemukakan bahwa video animasi mampu meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Hidayat et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Sementara itu, Fariha et al. (2025) menjelaskan bahwa penelitian mengenai video animasi pada umumnya diarahkan pada peningkatan hasil belajar, motivasi, dan prestasi belajar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi untuk mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran (Haryadi et al., 2022).

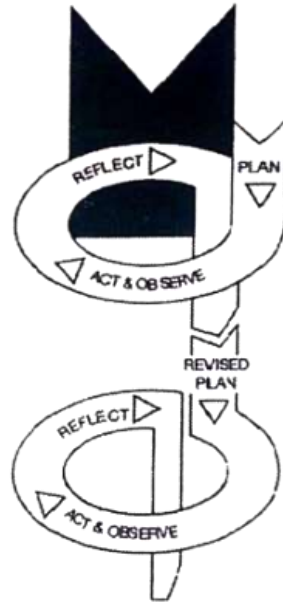
Meskipun demikian, penelitian terdahulu lebih banyak membahas pengaruh atau pengembangan video animasi dalam kaitannya dengan hasil belajar, motivasi, minat, prestasi belajar, dan pemahaman konsep. Penelitian yang secara khusus menerapkan video animasi melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan HOTS siswa pada pembelajaran IPAS materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” masih terbatas (Suwarsi, Mukti, Z. Prabowo, 2018). Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan video animasi sebagai stimulus kegiatan mengamati, membandingkan, menganalisis, memberikan alasan, mengevaluasi, dan menyampaikan gagasan yang diperbaiki secara bertahap melalui setiap siklus PTK (Simanjuntak & Sudibjo, 2019). Materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” dipilih karena memuat keragaman budaya yang bersifat kontekstual, dekat dengan kehidupan siswa, dan memiliki banyak unsur visual yang dapat disajikan melalui video animasi. Materi ini juga menuntut siswa untuk membedakan budaya benda dan budaya tak benda, menganalisis fungsi budaya sebagai identitas daerah, serta mengevaluasi upaya pelestariannya. Dengan demikian, materi tersebut relevan digunakan untuk mengembangkan indikator HOTS sekaligus menanamkan sikap menghargai dan melestarikan keragaman budaya daerah.

PTK digunakan karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Melalui setiap siklus, kekurangan dalam proses pembelajaran dapat diidentifikasi dan diperbaiki pada tindakan berikutnya (Sobah Ch. et al., 2018). Pendekatan ini tidak hanya memberikan informasi mengenai perubahan nilai siswa, tetapi juga menggambarkan perkembangan aktivitas belajar, keterlibatan dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, dan kemampuan menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, penerapan video animasi melalui PTK diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai proses peningkatan HOTS siswa dalam pembelajaran IPAS (Haryadi et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan video animasi dan menganalisis peningkatan HOTS siswa kelas V pada materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku”.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Model tersebut terdiri atas empat tahapan yang berlangsung secara siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan Tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Mertler, 2011). Siklus dilaksanakan secara berulang hingga diperoleh perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).



Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Maruyungsari pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 12 siswa kelas V, sedangkan guru kelas berperan sebagai kolaborator selama pelaksanaan Tindakan.

Tahap perencanaan diawali dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar penyusunan rancangan pembelajaran, modul ajar, media video animasi, lembar kerja siswa, serta instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi, soal *pre-test*, soal *post-test*, dan dokumentasi. Selain itu, penelitian menetapkan indikator keberhasilan sebagai acuan dalam mengevaluasi setiap siklus (Yaumi & Damopolii, 2014).

Tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menayangkan video animasi pada materi "Seperti Apakah Budaya Daerahku", membimbing diskusi, memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan lembar kerja, serta memberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi. Selama kegiatan berlangsung, pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menganalisis informasi, mengevaluasi permasalahan, dan mengemukakan gagasan sebagai bentuk pengembangan HOTS.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru kolaborator mengamati aktivitas guru, keterlibatan siswa, proses diskusi, kemampuan

mengemukakan pendapat, serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Seluruh temuan dicatat menggunakan lembar observasi dan diperkuat melalui dokumentasi.

Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus dengan menganalisis hasil observasi dan hasil tes. Analisis tersebut menjadi dasar untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta menentukan perbaikan yang diterapkan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan HOTS sebelum dan sesudah tindakan (Busdayu et al., 2023). Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator HOTS pada materi IPAS “Seperti Apakah Budaya Daerahku”. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang menggambarkan pelaksanaan penelitian.

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Persentase ketuntasan belajar klasikal dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah seluruh siswa, kemudian hasilnya dikalikan 100%. Perhitungan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar kelas pada setiap siklus penelitian Tindakan kelas. Nilai yang diperoleh menjadi dasar dalam menilai keberhasilan Tindakan yang telah diterapkan. Semakin tinggi persentase ketuntasan belajar, semakin baik ketercapaian hasil belajar siswa secara klasikal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

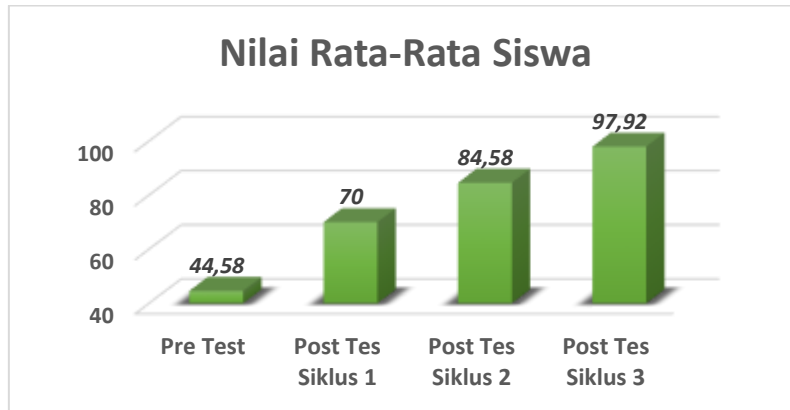
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan dilakukan melalui penerapan video animasi pada pembelajaran IPAS dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) siswa kelas V. Hasil penelitian disajikan berdasarkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan ketuntasan belajar klasikal.

Tabel 1. Hasil Belajar HOTS Siswa

Tahap	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Pretest	44,58	65	35	0	0%
Siklus 1	70,00	80	55	0	0%
Siklus 2	84,58	95	75	7	58,33%
Siklus 3	97,92	100	90	12	100%

Tabel 1 memperlihatkan adanya perubahan hasil belajar pada setiap tahap penelitian, Nilai rata-rata kelas bertambah dari 44,58 pada pretest menjadi 70,00 pada siklus 1, kemudian mencapai 84,58 pada siklus 2 dan 97,92 pada siklus 3. Nilai

tertinggi berubah dari 65 menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat dari 35 menjadi 90. Ketuntasan belajar belum tercapai pada pretest maupun siklus 1 karena belum adanya siswa yang memperoleh nilai sesuai KKM. Pada siklus 2, sebanyak tujuh siswa dinyatakan tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,33%. Seluruh siswa mencapai KKM pada siklus 3 sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%.

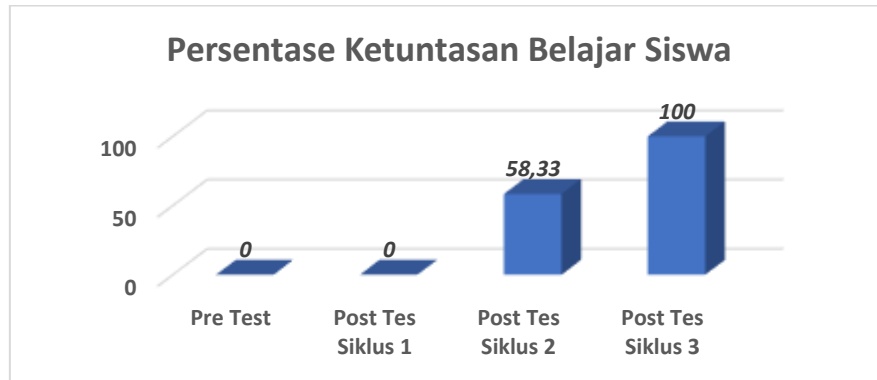


Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Siswa

Gambar 1 memperlihatkan kecenderungan kenaikan nilai rata-rata pada setiap tahap penelitian. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi membantu siswa memahami materi, menganalisis informasi, serta menyelesaikan permasalahan sesuai dengan indikator kemampuan berpikir tingkat tinggi.

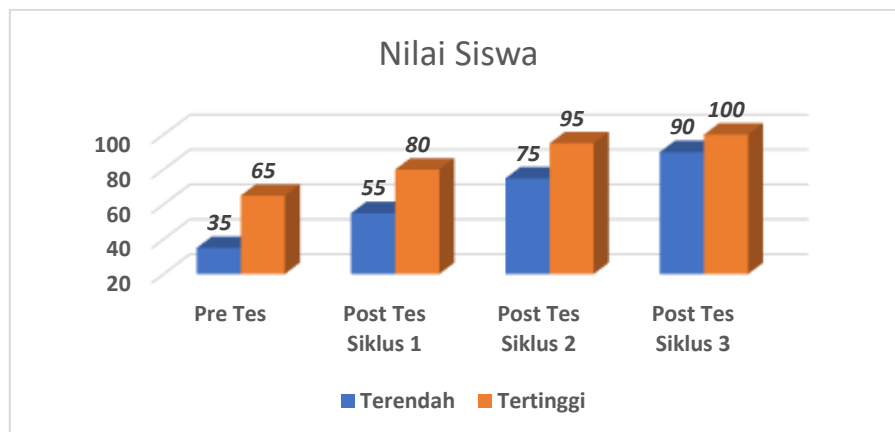


Gambar 2. Jumlah Ketuntasan Belajar Klasikal



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Gambar 2 menunjukkan perkembangan ketuntasan belajar klasikal selama pelaksanaan tindakan. Tidak ada siswa yang mencapai KKM pada pretest maupun siklus 1. Jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi tujuh orang pada siklus 2 dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,33%. Seluruh siswa mencapai KKM pada siklus 3 sehingga ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%.



Gambar 4. Nilai Tertinggi dan Terendah

Selain hasil tes, aktivitas siswa juga mengalami perubahan selama proses pembelajaran. Pada siklus 1, sebagian siswa masih ragu menyampaikan pendapat, kurang aktif dalam diskusi, dan belum terbiasa mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya, siswa lebih berani mengemukakan pendapat, terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan hasil presentasi kelompok lain. Kondisi tersebut mencerminkan keterlibatan siswa yang semakin baik selama pembelajaran berlangsung.

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran juga menunjukkan perubahan yang positif. Guru semakin terampil memanfaatkan video animasi, mengarahkan diskusi kelompok, memberikan bimbingan, serta memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Perbaikan tersebut mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan kondusif.

PEMBAHASAN

Penerapan video animasi pada pembelajaran IPAS memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) siswa kelas v. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan pada nilai rata-rata kelas, nilai tertinggi, nilai terendah, serta jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan permasalahan yang memerlukan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Peningkatan hasil belajar tidak terjadi secara langsung, tetapi melalui serangkaian perbaikan pada setiap siklus. Pada siklus 1, sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami petunjuk pada lembar kerja siswa, belum terbiasa berdiskusi, serta kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat. Keadaan tersebut memengaruhi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang mengukur HOTS sehingga ketuntasan belajar belum tercapai. Hasil refleksi pada siklus 1 menjadi dasar penyusunan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyederhanaan petunjuk pada lembar kerja siswa, pemberian bimbingan yang lebih intensif selama diskusi, pembagian peran kepada setiap anggota kelompok, serta pemberian contoh cara mempresentasikan hasil diskusi. Guru juga memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain. Perbaikan tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih terarah sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses diskusi, pemecahan permasalahan, dan penyampaian hasil diskusi mampu mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi tersebut sejalan dengan (Adireza & Nugraha, 2024) yang menjelaskan bahwa keterampilan berpikir kritis meningkat karena siswa tidak lagi hanya menghafal materi, tetapi dilibatkan dalam proses menganalisis, permasalahan, mencari solusi, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat selama pembelajaran.

Perubahan proses pembelajaran berpengaruh terhadap aktivitas siswa. Pada siklus awal, Keterlibatan siswa dalam diskusi masih terbatas dan hanya beberapa siswa yang berani menyampaikan pendapat. Setelah dilakukannya perbaikan, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai materi, tetapi juga mampu mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Karlina et al., 2020).

Selain meningkatkan aktivitas siswa, penggunaan video animasi turut mendukung keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran (Ponza et al., 2018). Guru semakin terampil memanfaatkan media pembelajaran, mengarahkan diskusi kelompok, memberikan bimbingan sesuai kebutuhan siswa, serta mengelola interaksi di kelas. Pengelolaan pembelajaran yang lebih sistematis menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga

tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih optimal. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan video animasi memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada pembelajaran IPAS (Anggrella et al., 2024). Penyajian materi dalam bentuk visual dan audio membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, sedangkan kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan presentasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, serta menyusun solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Uswatun Hasanah, 2022).

4. KESIMPULAN

Penerapan video animasi melalui Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran IPAS materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V SDN 3 Maruyungsari. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan secara bertahap pada setiap siklus menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, konkret, dan berpusat pada siswa. Video animasi membantu siswa mengamati keragaman budaya, memahami materi, terlibat dalam diskusi, menyampaikan pendapat, serta mengembangkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun gagasan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perkembangan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal pada setiap siklus hingga seluruh siswa mencapai kriteria ketuntasan pada siklus III. Dengan demikian, dalam konteks siswa, materi, dan kondisi penelitian ini, video animasi dapat digunakan sebagai media untuk mendukung peningkatan HOTS dalam pembelajaran IPAS.

Penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan jumlah subjek yang relatif sedikit dan hanya diterapkan pada satu materi pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas, menerapkan video animasi pada materi atau mata pelajaran lain, serta memadukannya dengan berbagai model pembelajaran agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Bagi guru, video animasi sebaiknya digunakan secara terarah sesuai tujuan pembelajaran dan indikator HOTS. Guru perlu memilih video yang relevan, berdurasi sesuai dengan tingkat perhatian siswa, serta disertai pertanyaan pemantik, kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan tugas reflektif. Video juga dapat dihentikan pada bagian tertentu agar siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, menganalisis informasi, memberikan alasan, dan menyampaikan kesimpulan, sehingga penggunaannya tidak hanya menjadi kegiatan menonton.

REFERENSI

- Adireza, R., & Nugraha, R. G. (2024). *Sekolah Dasar akademik dan profesional . Berpikir kritis sendiri merupakan salah satu keterampilan berpikir*. 5(5), 5451–5462.
- Anggrella, D. P., Rahmasiwi, A., Suyatman, S., & Sudrajat, A. K. (2024). Sosialisasi Dan Pelatihan Pendekatan Interdisipliner Pada Pembelajaran IPAS Di Pendidikan Dasar. *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(3), 269. <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v7i3.2204>

- Busdayu, Z. A., Rahmawati, N., Setiadi, D., Fkip, P. G., & Mataram, U. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)*. 5(4).
- Haryadi, R., Prihatin, I., & Oktaviana, D. (2022). *Pengembangan media video animasi menggunakan software powtoon untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa*. 11(1), 11–23.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6). <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Karlina, K., Faqih, L. T., Narini, N. A., Hidayat, H., Hidayat, H., & Mulyani, H. (2020). Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1). <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>
- Mertler, C. A. (2011). *Action Research: Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru* (3rd ed.). Pustaka Pelajar.
- Mulyono, H., Istiyati, S., Atmojo3, I. R. W., & Ardiansyah, R. (2019). *Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Berbasis Critical Thinking Sesuai Kurikulum Guna*. 7(2), 108–111.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9– 19.
- Ridha, M., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Simanjuntak, M. F., & Sudibjo, N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah [Improving Students' Critical Thinking Skills and Problem Solving Abilities Through Problem-Based Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 108. <https://doi.org/10.19166/johme.v2i2.1331>
- Sobah Ch., S. N., Suherman, A., & Wiharna, O. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Drill untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 247. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9640>
- Suwarsi, Mukti, Z. Prabowo, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan HOTS Peserta didik melalui Permainan Kartu Soal dalam Pembelajaran PBL. *PRISMA, Prosiding SNM*, 248–255.
- Uswatun Hasanah. (2022). Peran Pengembangan Dan Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Mengajar. *Teaching And Learning Journal Of Mandalika (Teacher) e- ISSN 2721-9666*, 3(1), 6–9. <https://doi.org/10.36312/teacher.v3i1.1055>
- Yaumi, M., & Damopolii, M. (2014). *Action Research: Teori, Model, & Aplikasi* (1st ed.). Kencana Prenadamedia Group.