Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial
Volume 4, Nomor 4, November 2026
e-ISSN: 3021-7377; p-ISSN: 3021-7369, Hal. 33-44
DOI: https://doi.org/10.61132/sadewa.v4i4.3066
Tersedia: https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa

Pengembangan Video Animasi Kebiasaan Hidup Bersih untuk Siswa Kelas II SDN Kembangan Utara 10 Jakarta Barat

Sindi Febriani[1*], Sholehhudin[2]
[1-2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia
Email: febriani.sindi22@gmail.com[1], sholehuddin@umj.ac.id[2]
**Penulis Korespondensi febriani.sindi22@gmail.com*

Abstract. *The low adoption of clean living habits among elementary school students, combined with limited use of engaging learning media tailored to the characteristics of lower-grade students, constitutes a significant challenge in the learning process. This study aimed to develop an animated video on clean living habits for second-grade students at SDN Kembangan Utara 10, West Jakarta, and to assess the feasibility and practicality of the developed media. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included 32 second-grade students, the class teacher, and expert validators specializing in subject matter, media, and language. Data collection techniques involved expert validation sheets, practicality questionnaires for teachers and students, as well as pre-test and post-test assessments. The results indicated that the developed animated video was rated as "highly feasible" by the experts. Regarding practicality, the media received a 96% rating from the teacher. Trial results showed an improvement in student scores following the use of the animated video; the Wilcoxon test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), while the N-Gain score was 0.47, falling into the "medium" category. Based on these findings, the developed animated video on clean living habits is deemed feasible and practical for use as a learning medium for second-grade students. The media illustrates examples of clean living behaviors, such as handwashing, proper waste disposal, environmental cleanup, and maintaining personal and school hygiene.*

Keywords*: ADDIE; Animated Video; Clean Living Habits; Elementary School; Learning Media.*

Abstrak. Rendahnya penerapan kebiasaan hidup bersih pada siswa sekolah dasar serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi kebiasaan hidup bersih untuk siswa kelas II SDN Kembangan Utara 10 Jakarta Barat serta mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa kelas II, guru kelas, serta validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket praktikalitas guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli. Praktikalitas media berdasarkan penilaian guru memperoleh persentase sebesar 96%.Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan skor peserta didik setelah menggunakan video animasi. Uji Wilcoxon memperoleh nilai signifikansi 0,000 (<0,05), sedangkan hasil uji N-Gain sebesar 0,47 termasuk kategori sedang.Berdasarkan hasil tersebut, video animasi kebiasaan hidup bersih yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas II. Media ini menyajikan contoh perilaku hidup bersih melalui kegiatan mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, membersihkan lingkungan, dan menjaga kebersihan diri serta lingkungan sekolah.

Kata Kunci: ADDIE; Kebiasaan Hidup Bersih; Media Pembelajaran; Sekolah Dasar; Video Animasi.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan positif yang dapat diterapkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kebiasaan yang perlu ditanamkan sejak dini adalah kebiasaan hidup bersih. Kebiasaan hidup bersih mencakup perilaku sederhana seperti mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan lingkungan, serta merawat fasilitas

Artikel Masuk: 30 Julii 2026; Revisi: 30 Agustus 2026; Diterima: 30 September 2026; Terbit: 01 November 2026

yang digunakan bersama. Kebiasaan hidup bersih perlu ditanamkan sejak usia dini karena peserta didik sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembiasaan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Kebiasaan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kebersihan diri, tetapi juga mencakup perilaku menjaga kebersihan lingkungan, membuang sampah pada tempatnya, dan merawat fasilitas yang digunakan bersama. Dengan demikian, pembelajaran kebiasaan hidup bersih dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk mengenal dan menerapkan perilaku hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan kebiasaan hidup bersih di lingkungan sekolah dapat diwujudkan melalui berbagai perilaku sederhana, seperti mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah, serta menggunakan fasilitas kebersihan dengan baik. Syarifuddin dan Khaedar (2022:6593–6603) mengungkapkan bahwa indikator perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah antara lain mencuci tangan menggunakan sabun dan air mengalir serta membuang sampah pada tempatnya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan hidup bersih tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan mengenai kebersihan, tetapi juga memerlukan pembiasaan perilaku yang dilakukan secara nyata dan berkelanjutan oleh peserta didik di lingkungan sekolah. Namun, penerapan kebiasaan hidup bersih pada peserta didik belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Peserta didik tidak hanya membutuhkan pengetahuan mengenai pentingnya hidup bersih, tetapi juga memerlukan pembiasaan untuk menerapkan perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran kebiasaan hidup bersih perlu memberikan pengalaman yang konkret agar peserta didik dapat memahami dan menerapkan perilaku seperti mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan kelas, dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Oktaviana et al. (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk membantu peserta didik memahami materi kebiasaan hidup bersih secara lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi kebiasaan hidup bersih secara konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami dan menerapkan kebiasaan hidup bersih melalui pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran yang hanya mengandalkan

metode ceramah cenderung membuat peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan, sehingga diperlukan penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Siti Haerotun Nisa'I et al. (2022:259) menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu menyajikan contoh perilaku secara visual diperlukan untuk mendukung pemahaman dan pembiasaan kebiasaan hidup bersih pada peserta didik. Seiring dengan kemajuan teknologi dan digitalisasi pendidikan, media pembelajaran yang menggunakan video animasi muncul sebagai salah satu alternatif yang inovatif. Video animasi memiliki daya tarik audio visual yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, mudah dipahami, serta mampu menyampaikan contoh kebiasaan hidup bersih melalui gambar, suara, dan alur cerita yang menarik serta sesuai dengan usia peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sekaligus membentuk perilaku positif.

Penyajian materi melalui animasi yang menarik memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menerapkan perilaku peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Media animasi dianggap mampu menarik perhatian siswa, serta membantu mereka memahami konsep kebersihan dan kesehatan melalui visual yang konkret dan mudah dimengerti. Menurut Almisfalah dan Yuliana (2023:217–229) menyatakan bahwa video animasi PHBS memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung peningkatan pengetahuan serta sikap siswa terkait perilaku hidup bersih dan sehat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi juga dapat mendukung pembentukan karakter peduli lingkungan melalui pembiasaan perilaku positif yang ditampilkan dalam media pembelajaran. Selain membantu siswa lebih memahami cara hidup bersih dan sehat, media animasi juga bisa memberikan pengaruh positif terhadap sikap peduli terhadap lingkungan. Hal ini karena materi tentang kebersihan secara langsung terkait dengan cara menjaga dan merawat lingkungan sekitar. Menurut Dwi Noerjoedianto et al., (2023:633–634), penggunaan media animasi dalam pembelajaran bisa membuat siswa lebih memahami dan memiliki sikap yang baik terhadap pentingnya menjaga kebersihan serta lingkungan sekolah. Media animasi membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran karena gambar dan tampilannya bisa dilihat secara langsung, sesuai dengan cara berpikir anak-anak usia sekolah dasar. Selain itu, animasi memungkinkan guru mengulangi materi secara berkali-kali tanpa membuat siswa bosan, karena materi tersebut disajikan dalam bentuk cerita, karakter, dan tampilan visual yang menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih peduli terhadap lingkungan dalam kegiatan

sehari-hari di sekolah. Menurut Alifia dan Hendriana (2021:246–248),menyatakan bahwa penerapan media video animasi edukatif dalam proses belajar anak usia dini dapat membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengingat dan memahami materi yang diajarkan. Temuan ini cocok untuk siswa kelas rendah di sekolah dasar, terutama kelas II, karena mereka masih memiliki kemampuan belajar yang mirip dengan anak-anak usia dini. Penggunaan animasi untuk mengulang materi membantu anak mengingat informasi lebih lama karena materi disampaikan dalam bentuk gambar bergerak, warna yang menarik, dan suara yang sesuai dengan sifat alami anak. Dengan cara ini, mengajarkan nilai perilaku hidup bersih dan sehat bisa dilakukan dengan lebih baik, lebih menyenangkan, dan lebih bertahan lama, sehingga anak-anak lebih mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Rahmawati et al. (2022:1351–1359), pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran berbasis multiliterasi menunjukkan bahwa animasi tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi solusi bagi guru dalam mengatasi keterbatasan sumber belajar di sekolah dasar.

Media animasi memberikan gambaran visual dan interaktif yang mampu melengkapi keterbatasan media pembelajaran di sekolah, khususnya pada kelas rendah. Selain itu, media tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kondisi lingkungan sekolah sehingga materi mengenai kebiasaan hidup bersih dapat disampaikan secara lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain mendukung proses pembelajaran, media video animasi dapat digunakan untuk mengenalkan dan membiasakan perilaku hidup bersih melalui penyajian contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah, serta merawat fasilitas yang digunakan bersama. Penyajian perilaku tersebut melalui animasi dapat membantu peserta didik memahami langkah-langkah kebiasaan hidup bersih secara lebih konkret. Kebiasaan hidup bersih yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari juga dapat mendukung terbentuknya sikap peduli terhadap lingkungan. Saat ini, penelitian yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang secara khusus memuat kebiasaan hidup bersih dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, pengembangan media pembelajaran yang kontekstual sangat diperlukan agar materi tentang kebiasaan hidup bersih dapat disampaikan secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu sekolah yang memerlukan pengembangan media pembelajaran tersebut adalah SDN Kembangan Utara 10 Jakarta Barat, yang berdasarkan hasil observasi masih memerlukan media pembelajaran

yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mengenalkan serta membiasakan perilaku hidup bersih. Sejalan dengan pendapat Rahmawati et al. (2022:1351–1359), media video animasi berbasis multiliterasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan sumber belajar di sekolah dasar. Media animasi mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan sesuai dengan kondisi dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Selain mendukung proses pembelajaran, media video animasi dapat menjadi sarana untuk mengenalkan dan membiasakan peserta didik menerapkan perilaku hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penyajian gambar, cerita, dan contoh perilaku yang konkret, peserta didik dapat lebih mudah memahami pentingnya menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Kebiasaan tersebut dapat berupa mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah, merawat fasilitas sekolah, serta menggunakan air secara bijaksana. Penerapan kebiasaan hidup bersih secara konsisten juga dapat mendukung terbentuknya sikap peduli terhadap lingkungan karena peserta didik dibiasakan untuk menjaga kebersihan dan merawat lingkungan di sekitarnya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi kebiasaan hidup bersih yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Video animasi yang dikembangkan memuat contoh kebiasaan hidup bersih, seperti mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah, serta merawat fasilitas yang digunakan bersama. Selain mengembangkan media, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan video animasi kebiasaan hidup bersih serta mengetahui hasil uji coba penggunaan media melalui pretest dan posttest. Pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perubahan hasil tes peserta didik setelah menggunakan video animasi pada materi kebiasaan hidup bersih yang berkaitan dengan nilai karakter peduli lingkungan. Pengembangan media video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan menerapkan kebiasaan hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penyajian gambar, cerita, suara, dan contoh perilaku yang konkret, video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi peserta didik kelas II. Materi yang disajikan mencakup kebiasaan mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah, serta merawat fasilitas yang digunakan bersama. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan video animasi kebiasaan hidup bersih diperlukan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta

didik kelas II SDN Kembangan Utara 10 Jakarta Barat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Animasi Kebiasaan Hidup Bersih untuk Siswa Kelas II SDN Kembangan Utara 10 Jakarta Barat.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri atas dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Sementara itu, pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Batubara, 2021:3). Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai seperangkat alat bantu berupa alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan proses penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif (Sholehuddin et al., 2024:714).

Video Animasi sebagai Media Pembelajaran

Video berasal dari kata dalam bahasa Latin, yaitu vidi atau visum, yang berarti melihat atau memiliki penglihatan. Menurut Agnew dan Kallerman (dalam Apriansyah et al., (2020:11), video didefinisikan sebagai media digital yang menampilkan rangkaian gambar-gambar yang memberikan kesan, gambaran, serta fantasi pada gambar yang bergerak. Selain itu, video animasi memiliki pengaruh besar dalam proses belajar, karena terbukti mampu menarik perhatian, meningkatkan kemampuan mengingat, serta membantu menggambarkan konsep-konsep yang imajinatif, objek, dan hubungan antara keduanya. Menurut Puspita, (dalam Apriansyah et al., 2020:12), dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media yang menggabungkan suara dan gambar untuk menarik perhatian siswa, mampu menampilkan objek secara rinci, serta membantu dalam memahami materi pelajaran yang sulit.

Kebiasaan Hidup Bersih

Kebiasaan hidup sehat merupakan kumpulan tindakan yang dilakukan dengan sadar, secara rutin, dan berulang untuk mempertahankan kebersihan individu, lingkungan, serta mencegah masalah kesehatan. Kebiasaan ini meliputi aktivitas harian seperti mencuci tangan, menjaga kebersihan diri, merawat rumah, dan membuang sampah di tempat yang tepat. Sasaran dari kebiasaan tersebut adalah untuk menciptakan situasi yang sehat, nyaman, dan mendukung

perkembangan serta aktivitas belajar yang maksimal, terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar (Nurbaya et al, 2025:364).

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode yang disebut Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk itu dalam proses belajar. Adapun prosedur pengembangannya yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Instrumen yang dipakai peneliti yaitu berupa angket. Angket dipakai guna mengumpulkan data berupa masukan juga respon dari subjek uji coba yang kemudian akan ditelaah dan dipakai untuk revisi. Angket penilaian berupa skala likert untuk melihat tanggapan dari penggunaan bahasa, materi, desain, kemenarikan serta keefektifan. Teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran video animasi kebiasaan hidup bersih yang dikembangkan untuk siswa kelas II SDN Kembangan Utara 10 Jakarta Barat. Data yang diperoleh dari penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba

Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata (mean) nilai pretest kelompok besar sebesar 61,90476 dan rata-rata nilai posttest sebesar 79,52381. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor hasil tes peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi kebiasaan hidup bersih. Peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil tes peserta didik pada materi yang diajarkan.

Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas.

Data	Shapiro-Wilk Sig.	Kerangan
Pretest	0,054	Normal
Posttest	0,006	Tidak Normal

Sumber: Hasil Olah Data SPSS,2026.

Hasil uji normalitas data pretest dan posttest kelompok besar yang diperoleh melalui aplikasi SPSS dapat dilihat pada gambar berikut.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai pretest	.218	21	.011	.910	21	.054
nilai posttest	.206	21	.021	.856	21	.006

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas Data.

Sumber: Hasil Olah Data SPSS,2026.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,054 dan posttest sebesar 0,006. Nilai signifikansi pretest lebih besar dari 0,05 (0,054 > 0,05), sehingga data pretest berdistribusi normal. Namun, nilai signifikansi posttest lebih kecil dari 0,05 (0,006 < 0,05), sehingga data posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

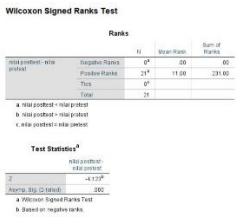
Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Data	N	Z	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Pretest-Posttest	21	-4,123	0,000	Signifikan

Sumber: Hasil Olah Data SPSS,2026.

Berdasarkan Tabel 4.16, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil pengolahan data menggunakan SPSS dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.


Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai posttest - nilai pretest	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	21[b]	11.00	231.00
	Ties	0[c]		
	Total	21		

a. nilai posttest < nilai pretest
b. nilai posttest > nilai pretest
c. nilai posttest = nilai pretest

Test Statistics[a]

	nilai posttest - nilai pretest
Z	-4.123[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Gambar 2. Hasil Uji Wilcoxon.

Sumber: Hasil Olah Data SPSS,2026.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada Tabel 4.16 diperoleh nilai Z sebesar -4,123 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik setelah

menggunakan media pembelajaran video animasi. Hal ini menunjukkan adanya perubahan hasil tes peserta didik setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media video animasi kebiasaan hidup bersih.

Uji N-Gain

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar.

Keterangan	**Keterangan**
Rata-rata Pretest	61,90
Rata-rata Posttest	79,52
Rata-rata N-Gain	0,47
Persentase N-Gain	47%
Kategori N-Gain	Sedang

Sumber: Hasil Olah Data Microsoft Excel,2026.

Berdasarkan Tabel, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 61,90 dan rata-rata nilai posttest sebesar 79,52 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,47 atau 47%.

Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 61,90 dan rata-rata nilai posttest sebesar 79,52. Selanjutnya, nilai N-Gain dihitung secara manual menggunakan rumus sebagai berikut:$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$.....(i)

$N\text{-}Gain = \frac{79{,}52-61{,}90}{100-61{,}90};\ N\text{-}Gain = \frac{17{,}62}{38{,}1}; N\text{-}Gain = 0{,}46;\ N\text{-}Gain(\%) = 0{,}46 \times 100 =$ 46,25%. Berdasarkan hasil uji N-Gain, rata-rata nilai pretest sebesar 61,90 dan posttest sebesar 79,52, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,4738 atau 47,38%. Nilai tersebut termasuk kategori sedang, sedangkan persentase N-Gain termasuk kategori kurang efektif. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa kelas II SDN Kembangan Utara 10 Jakarta Barat setelah menggunakan video animasi kebiasaan hidup bersih.

Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik Kelompok Besar

Perhitungan persentase kepraktisan dilakukan menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel. Untuk memastikan ketepatan hasil yang diperoleh, perhitungan tersebut kemudian disesuaikan dan diverifikasi kembali menggunakan perhitungan manual dengan rumus yang sama. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari Microsoft Excel dan perhitungan manual adalah sama, sehingga data yang dihasilkan dapat dinyatakan akurat dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut. Perhitungan persentase kepraktisan secara manual adalah sebagai berikut:

$P = \frac{\sum X}{N \times item \times S_{maks}} \times 100\%$.....(ii)

$P = \frac{933}{21 \times 10 \times 5} \times 100\%;\ P = \frac{933}{1050} \times 100\%;\ P = 88{,}86\%.$ Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, Tingkat kepraktisan media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 88,86% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis**.**

Hasil Angket Praktikalitas Guru

Tabel 4. Hasil Angket Praktikalitas Guru.

No	Indikator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase(%)	Kategori
1.	Praktikalitas Guru	48	5	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabe hasil angket praktikalitas guru menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memperoleh jumlah skor sebesar 48 dari skor maksimal 5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian guru.Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut diperoleh jumlah skor sebesar 48 dari skor maksimal 5. Selanjutnya, persentase praktikalitas dihitung secara manual menggunakan rumus sebagai berikut:$P = \frac{\sum X}{N \times item \times S_{maks}} \times 100\%$.....(iii)

$P = \frac{48}{1 \times 10 \times 5} \times 100\%$ $P = \frac{48}{50} \times 100\%$; $P = 96\ \%$.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran video animasi dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik dan permasalahan pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan penyusunan materi, *storyboard*, dan rancangan video animasi. Tahap pengembangan menghasilkan produk video animasi yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, produk diimplementasikan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, kemudian dievaluasi untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, ahli media memperoleh persentase sebesar 81,17% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil angket praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis, dengan nilai praktikalitas guru sebesar 96%, sehingga media mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh guru maupun peserta didik. Hasil uji coba penggunaan media pembelajaran video animasi menunjukkan adanya peningkatan skor hasil tes peserta didik setelah menggunakan media. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil uji N-Gain pada kelompok besar memperoleh nilai sebesar 0,47 atau 47% yang termasuk dalam kategori sedang, dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,90 dan rata-rata *posttest* sebesar 79,52. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi kebiasaan hidup bersih dapat digunakan sebagai

media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi kebiasaan hidup bersih. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran video animasi sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik untuk menanamkan kebiasaan hidup bersih dan karakter peduli lingkungan pada peserta didik. Guru juga dapat mengembangkan penggunaan video animasi pada materi lain agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan kebiasaan hidup bersih dan karakter peduli lingkungan yang diperoleh melalui pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media video animasi dengan materi yang lebih luas, durasi yang lebih variatif, serta melibatkan jumlah subjek yang lebih besar. Peneliti selanjutnya juga dapat menguji efektivitas media pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

Afrilia, L., et al. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(3), 710–721. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559

Almisfalah, A. Q., & Yuliana, I. (2023). Animated video media on clean and healthy living behavior in elementary school. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *56*(2), 217–229. https://doi.org/10.23887/jpp.v56i2.64939

Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil, 9*(1), 9–18. https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905

Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.

Friskarini, K., & Sundari, T. R. (2020). Pelaksanaan cuci tangan pakai sabun (tantangan dan peluang) sebagai upaya kesehatan sekolah di sekolah dasar negeri Kecamatan Bogor Utara Kota Bogor. *Jurnal Ekologi Kesehatan, 19*(1), 21–34. https://doi.org/10.22435/jek.v19i1.3058

Handayani, F. S., & Tumiyem. (2026). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis video animasi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *4*(1), 675–683.

Kinaya, et al. (2024). Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *4*(2), 88–94. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.281

Nisa'i, S. H., et al. (2022). Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran IPA di kelas rendah dan tinggi. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin, 5*(1).

Noerjoedianto, D., et al. (2023). Penerapan media video animasi dalam peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat siswa kelas 1 SDN 68 Simpang Mersam. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS, 1*(5), 632–639. https://doi.org/10.59407/jpki2.v1i5.123

Novalita, Hamim, & Rizka. (2024). Pengaruh *health education* menggunakan video animasi terhadap kebersihan tangan dan kuku pada anak sekolah dasar di SDN Sekarputih 01 Bondowoso. *Jurnal Ventilator*, *2*(4), 12–26. https://doi.org/10.59680/ventilator.v2i4.1521

Nurbaya, S., et al. (2025). Edukasi kesehatan tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) berbasis audio-visual. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian, 2*(3), 363–370. https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i3.516

Oktaviana, et al. (2024). Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan sejak dini di sekolah dasar. *Jurnal Sekolah, 9*(1), 38–51. https://doi.org/10.24114/js.v9i1.64776

Rahmawati, T. (2022). *Pengembangan media video animasi berbasis pembelajaran multiliterasi untuk melatih kemampuan literasi* [Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa].

Selvianovi, Y., & Winarto, W. (2021). Systematic literature review: Penggunaan media video animasi di sekolah dasar. *Dialektika Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 11*(2), 123–131.

Siskayanti, J., & Chastanti, I. (2022). Analisis karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 6*(2), 1508–1516. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2151