



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *INTERAKTIF ANIMASI*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI 106143
SUKAMAJU KECAMATAN SUNGGAL
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

***THE EFFECT OF USING ANIMATION INTERACTIVE MEDIA
ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE
SUBJECTS IN CLASS V SD NEGERI 106143
SUKAMAJU KECAMATAN SUNGGAL
IN ACADEMIC YEAR 2022/2023***

Anjella Br Bangun⁽¹⁾, Hasni suciawati⁽²⁾, Siti Rakiyah⁽³⁾, ⁽¹⁾²⁾³⁾Universitas Quality
⁽¹⁾²⁾³⁾Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18
Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ¹anjellabangun01@gmail.com, ²hasnisuciawati@gmail.com,
³sitirakiyah@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian adalah quasi eksperimen. Adapun Hasil pembelajaran dengan menggunakan media *interaktif Animasi* pada mata pelajaran IPA di peroleh nilai rata-rata 74 dengan kriteria baik, Hasil pembelajaran dengan tanpa menggunakan media *interaktif Animasi* pada mata pelajaran IPA di peroleh nilai rata-rata 55 dengan kriteria sedang, dan ada pengaruh yang signifikan menggunakan media Interaktif Animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju. Hasil pengujian hipotesis data disimpulkan ada pengaruh signifikan Media *Interaktif Animasi* terhadap hasil belajar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Interaktif Animasi

Abstract

This type of research is quasi-experimental. The learning outcomes using interactive animation media in science subjects obtained an average score of 74 with good criteria, learning outcomes without using interactive animation media in science subjects obtained an average value of 55 with moderate criteria, and there was a significant influence influence. significantly using Animation Interactive media on student learning outcomes in the natural science subject matter of the properties of light in class V SD Negeri 106143 Sukamaju. The results of testing the data hypothesis means that there is a significant effect of Animation Interactive Media on learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Animation Interactive Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus di penuhi dalam kehidupan di kalangan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Berhasil tidaknya suatu proses pendidikan sangat di pengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung Siswa merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Tanpa ada siswa, maka tidak ada proses transfer ilmu pengetahuan. Karena itu, guru harus lebih memahamai cara belajar siswa agar siswa dapat menjadi aktif, inofatif, dan kreatif, menyenangkan (PAIKEM). Salah satu mata pelajaran di sekolah yang menuntut pembelajaran aktif adalah Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPA di sekolah sebagian guru sudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran namun masih ada sebagian guru yang belum menggunakan dan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada saat peroses pembelajaran IPA di dapat keadaan: Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V tidak memuaskan, Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran pada proses belajar mengajar karena guru hanya menggunakan media gambar hitam putih pada proses belajar mengajar, Guru belum maksimal dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPA khususnya pada materi Sifat – Sifat Cahaya yang diajarkan kepada siswa karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan.

Berdasarkan masalah yang di uraikan di atas, diupayakan untuk menyelesaikan masalah tersebut menggunakan media interaktif animasi video. Media *interaktif animasi* pembelajaran ini dianggap cocok diterapkan di sekolah, karena akan meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media *interaktif animasi* adalah agar pembelajaran lebih efektif, lebih menarik, tidak membosankan dikarenakan hal yang menarik akan membuat minat belajar lebih tinggi. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “Pengaruh Penggunaan Media *Interaktif Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Kecamatan Sunggal Tahun pelajaran 2022/2023”.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment* (eksperimen semu). Penelitian akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas tanpa menggunakan model (pembelajaran konvensional) dan kelas menggunakan media *interaktif animasi*. Terlebih dahulu dilakukan tes awal sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas yang diteliti dan tes akhir diberikan kepada siswa setelah perlakuan. Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauhmana materi atau bahan ajar yang akan diajarkan telah dikuasai oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas yang diajar dengan Media *Interaktif Animasi* yang di uji kenormalannya dengan uji *Liliefors* di peroleh $L_0 = 0,0934 < L(0.05)(20) = 0.1832$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 22, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan Media *Interaktif Animasi* berdistribusi normal. Dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan tanpa Media *Interaktif Animasi* yang diuji kenormalannya dengan uji *lilliefors* diperoleh $L_0 = 0,1019 < L(0.05)(22) = 0,19$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 20, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar yang diajar dengan tanpa Media *Interaktif Animasi* berdistribusi normal. Selanjutnya data hasil belajar kelas yang diajar dengan Media *Interaktif Animasi* dan data hasil belajar kelas yang diajar dengan tanpa Media *Interaktif Animasi* yang diuji Homogenitas varians dengan uji F diperoleh hasil $F = 1,114 < F(0.05)(21)(19) = 1,887$ untuk $\alpha = 5\%$, $n_1 = 22$ $n_2 = 20$. Maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajar dengan Media *Interaktif Animasi* dan kelas yang diajar dengan tanpa Media *Interaktif Animasi* mempunyai varians yang homogen.



KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 106143 Sukamaju Tahun Ajaran 2022/2023 disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pembelajaran dengan menggunakan Media *interaktif animasi* diperoleh nilai rata-rata 74 dengan kriteria tinggi.
2. Hasil pembelajaran tanpa menggunakan Media *interaktif animasi* diperoleh nilai rata-rata 55 dengan kriteria Sedang.
3. Ada pengaruh signifikan Media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar dilihat dari uji independen antara dua faktor diperoleh $\chi^2 = 7,82 > \chi^2(0,95)(2) = 5,99$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. GPress Group.
- Aswaja Pressindo Nunuk, dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Isnut. 2019. 50 Strategi Pembelajaran Populer. Jakarta: Diva Press Huda, Mifahul. 2019. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Hujair AH. 2015. Media Pembelajaran Interaktig-Inovatif. Kaukaba.
- Komara, Endang. 2016. Belajar dan Pembelajaran Interaktif .Bandung : PT Refika Aditama.
- Purwanto. 2017. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2017. Model-model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sagala, Syaiful. 2013. Kosep dan Makna Pembelajar. Bandung: Alfabeta Sanjaya,
- Slameto. 2016. Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina. 2017. Strategi Pembelajaran. Bandung: Kencana.