



**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS IV SD NEGERI 101816
PANCUR BATU T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF ANIMATED INTERACTIVE MEDIA
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE
SUBJECTS CLASS IV STATE PRIMARY
SCHOOL 101816 PANCUR BATU
T.P 2024/2025***

Putri Elsa Dea Br Tarigan⁽¹⁾, Vera Dewi Ompusunggu⁽²⁾, Aras Firdaus⁽³⁾, ¹⁾²⁾³⁾
Universitas Quality (Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No.
18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)

Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾putrielsa423@gmail.com,

⁽²⁾nasraniduaompusunggu@yahoo.com, ⁽³⁾rechtra@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efek menggunakan animasi media pembelajaran interaktif pada hasil pembelajaran siswa Kelas IV di SD Negeri 101816 Pancur Batu. Latar Belakang Penelitian ini dimotivasi oleh hasil belajar yang rendah untuk dipelajari siswa. Ini disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, animasi media pembelajaran interaktif diharapkan memberikan solusi untuk minat dan motivasi siswa untuk belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental. Studi ini termasuk siswa dari dua kelompok. Artinya, kelas eksperimental menggunakan animasi media interaktif dan kursus kontrol yang tidak menggunakan media. Populasi penelitian terdiri dari 66 siswa Kelas IV, dibagi menjadi dua kelas: IV A dan IV B. Instrumen penelitian sebelum dan sesudah tes mengharuskan siswa mengukur hasil pembelajaran mereka sebelum dan sesudah studi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Animasi, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

ABSTRACT

The purpose of this study was to test the effect of using interactive learning media animation on the learning outcomes of fourth grade students in SD Negeri 101816 Pancur Batu. The background of this study was motivated by low learning outcomes for students to learn. This is due to the monotony of teaching methods and the lack of variety in the learning process. In this context, Interactive Learning Media Animation is expected to provide a solution to the interest and motivation of students to learn. The method used in this study is quantitative with quasi-experimental design. The study included students from two groups. That is,



experimental classes using interactive media animation and control courses that do not use media. The study population consisted of 66 fourth grade students, divided into two classes: IV A and IV B. Pre-and post-test research instruments require that students measure their learning outcomes before and after the study.

Keywords: Interactive Learning Media, Animation, Natural and Social Sciences

PENDAHULUAN

Menurut Rudi (2017:1) Pembelajaran menunjukkan bahwa menggunakan berbagai sumber pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan orang dalam upaya mereka untuk membuat pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif. Pembelajaran dapat mencakup dua pihak, siswa sebagai pelajar, guru sebagai guru, guru sebagai moderator. Hal terpenting untuk kegiatan belajar adalah proses pembelajaran. Proses desain pembelajaran selalu mendahului kata-kata dari tujuan pendidikan khusus, sebagai pengembangan tujuan pendidikan umum. Dalam kurikulum 2006, perumusan indikator selalu mengacu pada standar kompetensi. Upaya untuk mendukung pencapaian pembelajaran Tujuan didukung sesuai dengan karakteristik komponen penggunaannya, menggunakan alat bantu pembelajaran yang tepat. Hasil penilaian dapat berupa input atau umpan balik mengenai kegiatan yang dilakukan. Jika siswa mendapati diri mereka rendah dalam hasil belajar mereka, maka putuskan bagian mana yang mengarah pada hal ini. Oleh karenanya harus memastikan bahwa validitas adalah penyebabnya, terutama jika terdapat penggunaan media di dalam proses belajar.

Azhar (2013:1) Dia menggambarkan pembelajaran sebagai suatu proses kompleks yang berlangsung sepanjang hidup setiap individu. Proses ini dilakukan melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran bisa terjadi kapan saja dan di mana saja. Tanda bahwa seseorang telah belajar terlihat dari perubahan dalam perilakunya, yang dapat disebabkan oleh peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau perubahan sikap. Ketika pembelajaran diformalkan di sekolah, tujuannya adalah untuk membimbing siswa agar mengalami perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui metode yang terencana. Interaksi yang berlangsung selama proses belajar dipengaruhi oleh berbagai elemen lingkungan, termasuk siswa, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, serta sumber-sumber pembelajaran seperti bahan ajar, modul, brosur, majalah, dan rekaman video atau audio. Fasilitas belajar seperti perekam audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, dan pusat sumber belajar juga berperan penting, ditambah dengan nilai-nilai yang ada.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mendorong pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru diharapkan bisa memanfaatkan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, tanpa mengabaikan kesesuaian alat-alat tersebut dengan perkembangan zaman. Guru setidaknya harus mampu menggunakan alat yang sederhana namun efisien, yang penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain kemampuan menggunakan alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran apabila media yang



dibutuhkan belum tersedia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi mencapai tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius," yang secara harfiah berarti 'tengah,' 'perantara,' atau 'pengantar.' Dalam bahasa Arab, media juga merujuk pada perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima. Menurut Cangara (2003), media merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Di sisi lain, Arsyad (2010) menambahkan bahwa dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai alat grafis atau elektronik untuk membantu pemahaman informasi. Sanjaya (2014) menjelaskan media sebagai perantara yang menyampaikan berita dari sumber kepada penerima. Definisi-definisi ini menunjukkan bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam komunikasi dan pendidikan, baik sebagai alat penyampaian informasi maupun sebagai sarana pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode Quasi Eksperimen, atau eksperimen semu. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, diterapkan media Interaktif Animasi, sementara kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Sebelum perlakuan diberikan, dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan siswa, dan setelah perlakuan, siswa diberikan tes akhir untuk mengevaluasi hasilnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai proses pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan Pre Test guna mengukur kemampuan awal siswa. Hasil dari Pre Test tersebut kemudian dianalisis untuk memastikan bahwa kedua data yang diperoleh bersifat normal. Rata-rata hasil Pre Test siswa di SD Negeri 101816 Pancur Batu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Rata-Rata Nilai Tes Awal Siswa Kelas IV

Kelas	Nilai Pre-Test
IV- A	50
IV- B	45

Berdasarkan informasi dari Tabel 1, diperoleh rata-rata nilai siswa pada Pre Test kelas IV A sebesar 50, sedangkan kelas IV B mencapai 45. Hasil rata-rata nilai dari kedua kelas menunjukkan kesetaraan, yang mengindikasikan bahwa kemampuan siswa di kelas IV A dan IV B adalah relatif sama. Setelah melaksanakan tes awal, peneliti kemudian melakukan pembelajaran di kelas eksperimen dengan memanfaatkan media Interaktif Animasi, sedangkan kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan media tersebut. Untuk mengevaluasi pengaruh dari penggunaan media, serta menentukan media mana yang lebih



efektif antara kedua kelas, dilakukan tes akhir setelah proses pembelajaran selesai. Hasil rata-rata post test siswa SD Negeri 101816 Pancur Batu.

Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Nilai Tes Akhir Siswa Kelas IV

Kelas	Media	Rata-Rata
IV-A	Tanpa menggunakan media pembelajaran <i>Interaktif Animasi</i>	63
IV-B	media pembelajaran <i>Interaktif Animasi</i>	80

Hasil dari data tes akhir telah dinormalisasi menggunakan chi-kuadrat dan untuk menguji homogenitas varians antara dua kelas, yaitu IV-A dan IV-B, dilakukan uji F. Setelah pengujian, data tes akhir dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Oleh karena itu, kami melanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasilnya menunjukkan nilai X_{hitung} (x^2) sebesar 5,3, yang lebih besar dari x^2 tabel sebesar 1,9. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu untuk Tahun Pelajaran 2024/2025.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan menggunakan Media pembelajaran interaktif Animasi pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 80.
2. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif Animasi pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV SDN 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 63.
3. Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 5,3 dengan frekuensi (dk) sebesar $27-1 = 26$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh t tabel 1,9. Oleh karena t hitung $>$ t tabel pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis H_1 diterima yang berarti bahwa Penerapan Media pembelajaran interaktif Animasi pada materi mengubah bentuk energi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri SDN 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2010). Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru
- Astriani, D. (2014). Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran.
- Azhar, S. (2013). Jenis-Jenis Media Pembelajaran. hal. 31.
- Azhar, S. (2013). Proses Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. hal. 1.
- Bird, J. (2017). Physics for Engineers and Scientists. New York: McGraw-Hill.
- Briggs, L. J. (1970). The Media and Methods of Instruction.



- Bugaeva, S. G. (2004). *Chemistry: The Central Science*. Pearson Education.
- Oxtoby, D. W., Gillis, H. P., & Butler, A. G. (2015). *Principles of Modern Chemistry*. 8th Edition. Cengage Learning.
- Cangara, S. (2003). *Komunikasi Massa: Teori dan Praktek*
- Dadne, J. (1970). *Media and Learning in Educational Contexts*.
- Dewantara, Ki Hajar. (n.d.). *Pengertian dan Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara*.
- Dudjana, Nana. (2011). *Pendidikan sebagai Usaha Sadar dalam Memanusiakan Manusia dan Pembentukan Karakter Bangsa*.
- Einstein, A. (1905). Zur Elektrodynamik bewegter Körper. *Annalen der Physik*, 17(10), 891–921.
- Feynman, R. P. (1965). *The Feynman Lectures on Physics*. Addison-Wesley.
- Fitri, A., dkk. (2021). *Macam-macam mengubah bentuk energi*.
- Fitri, A., dkk. (2021). *Transformasi energi dalam kehidupan sehari-hari*. Penerbit XYZ.
- Giancoli, D. C. (2008). *Physics: Principles with Applications*. 6th Edition. Pearson Education.
- Serway, R. A., & Jewett, J. W. (2018). *Physics for Scientists and Engineers with Modern Physics*. 9th Edition. Cengage Learning.
- Griffiths, D. J. (2005). *Introduction to electrodynamics (3rd ed.)*. Pearson Prentice Hall.
- Halliday, D., & Resnick, R. (1985). *Fundamentals of Physics*. 3rd Edition. Wiley.
- Halliday, D., & Resnick, R. (2013). *Fundamentals of Physics*. 10th Edition. Wiley.
- Handani, M. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Siswa*. hal. 24.
- Hecht, E. (2017). *Optics (5th ed.)*. Pearson Education.
- Hibbeler, R. C. (2006). *Engineering Mechanics: Dynamics*. 11th Edition. Pearson Prentice Hall.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (n.d.). *Pendidikan*.
- Kurikulum Merdeka. (2021). *Panduan Kurikulum Merdeka: Penguatan Pembelajaran yang Holistik*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Majid, A. (2019). *Model Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maulana, S., & Riyanto, A. (2014). *Interaktif Animasi dalam Pembelajaran: Efektivitas dan Penerapannya*. hal. 2.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Miftah, M. (2016). *Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*.
- Moreno, R., & Mayer, R.E. (2000). *Theoretical foundations of multimedia learning*. In R.E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 31-48). Cambridge University Press.
- Peiris, K. (2015). *Media interaktif animasi: Potensi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan efektivitas pembelajaran*.
- Rudi. (2017). *Pembelajaran sebagai Proses untuk Mencapai Pengetahuan dan Keterampilan*. hal. 1.