

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN GONDRONG 2**

Krisdayanti¹, Ino Budiatman², Nurul Muttaqien³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Keguruan
(FKIP), Universitas Muhammadiyah Tangerang

Alamat e-mail : kyanti097@gmail.com^{1*}

ABSTRACT

This study aims to determine whether or not there is an influence of interactive animated media on student learning outcomes in science subjects. The method used in this study is Quasi Experimental and Conventional. The hypothesis put forward in this study is: "There is an influence on the learning outcomes of science students who are taught using interactive animated media." This research was conducted at SDN Gondrong 2 Tangerang class V in the odd semester of the 2022-2023 academic year. The sample studied was 64 students consisting of 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. The independent variable in this study is the animated interactive media and the dependent variable is student learning outcomes. Previously, this research instrument was given to the object of research. The instrument was tested first, namely the validity and reliability trials were proven to be valid & reliable. The study showed that the results of the final test of the experimental class and the control class with the Paired Sample Test T-test obtained a (2-tailed) value of 0.000 and sig. 0.05 the results of this study concluded that there was an influence on student learning outcomes by using interactive animated media with students who were taught by conventional models.

Keywords: Student Learning Outcomes, Animated Interactive Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dan Konvensional. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah : “ Terdapat pengaruh hasil belajar siswa IPA yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif animasi”. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gondrong 2 Tangerang kelas V pada semester ganjil tahun pelajaran 2022-2023. Sampel yang diteliti sebanyak 64 siswa yang terdiri 32 siswa kelas eksperimen dan 32 siswa kelas control. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media interaktif animasi dan Variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Instrumen penelitian ini sebelumnya diberikan kepada objek penelitian dilakukan dahulu uji coba instrument yaitu uji coba validitas dan reliabilitas terbukti telah valid & reliabel. Penelitian menunjukkan bahwa hasil tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *T-test Paired Sample Test* di peroleh nilai (2-tailed) 0,000 dan sig. 0,05 hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa

terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif animasi dengan siswa yang diajarkan dengan model konvensional.

Kata Kunci: Media Interaktif Animasi, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan di lingkungannya. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja. Salah satu mata pelajaran yang dianggap paling membosankan karena terlalu banyak materi yang harus dipahami serta dihafalkan adalah mata pelajaran IPA.

Prim Masrokan Mutohar (2020) Berpendapat bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Sedangkan manfaat media pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar serta materi yang akan diajarkan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa supaya dapat menguasai tujuan pembelajaran.

Setyowati, dkk (2020) Menyatakan bahwa dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya seperti media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia, karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka dari itu dengan media interaktif animasi interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%. Selain dari pada itu juga siswa akan menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat

animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media interaktif animasi tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Fitri Rahmawati (2020, h.60-67) Menyatakan Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Media animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif yang berupa gambar, dan audio proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi dapat dengan mudah dipahami oleh para peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi tenaga pengajar dapat

memperdalam proses belajar mengajar di kelas, misalnya membangkitkan motivasi dan memberikan evaluasi setelah melakukan proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu media interaktif animasi, yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN Gondrong 2. Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya: 1) Banyak siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran IPA, 2) Masih terdapat siswa yang tidak fokus saat dijelaskannya materi, 3) Siswa terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar, 4) Beberapa siswa asik main sendiri saat pembelajaran IPA berlangsung dalam hal ini banyak berkaitan dengan lingkungan, serta berbagai macam makhluk hidup sehingga saat disampaikan materi 5) Siswa terlihat berfikir abstrak. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SDN Gondrong 2 masih tergolong kurang maksimal khususnya pada pelajaran IPA.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani

yaitu, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat” pada hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN.01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Gondrong 2”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Gondrong 2.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Non equivalent Control Group Design. Desain ini menggunakan 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan media interaktif animasi sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok pengendali yaitu kelas yang tidak mendapat perlakuan (Sugiyono, 2019, h.127).

Populasi dan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gondrong 2 Kabupaten Tangerang yang berjumlah 64 siswa, kelas V B berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas V C berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan Media Interaktif Animasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi non test (observasi, dokumentasi), tes lisan (Wawancara), tes tertulis (Tes Essai). Pengolahan data dalam penelitian ini adalah data dengan statistik deskriptif (penyajian data dan pemusatan data), uji prasyarat data (uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Uji Normalitas Data

Uji normalitas penelitian menggunakan Shapiro Wilk terhadap data kelas eksperimen dan data kelas kontrol. Pengujian dilakukan apakah sampel berdistribusi normal atau berada pada titik seimbang. Kriteria pengujian dilihat dari table *Tests of Normality* dikatakan data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$.

1) Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan nilai pretest hasil pengolahan data melalui SPSS diperoleh Sig. 0,063. ($p > 0,05$), sehingga berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol

Berdasarkan nilai pretest hasil pengolahan data melalui SPSS diperoleh Sig. 0,475. ($p > 0,05$), sehingga berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

3) Uji Normalitas PostTest Kelas Eksperimen

Berdasarkan nilai pretest hasil pengolahan data melalui SPSS diperoleh Sig. 0,086. ($p > 0,05$), sehingga berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

4) Uji Normalitas PostTest Kelas Kontrol

Berdasarkan nilai pretest hasil pengolahan data melalui SPSS diperoleh Sig. 0,134. ($p > 0,05$), sehingga berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk PreTest

No	Data	Nilai Sig.	Keterangan
1	Nilai		Data

	Pretest Kelas Eksperimen	(0,063 > 0,05)	Berasal dari Populasi yang Berdistribusi Normal
2	Nilai Posttest Kelas Kontrol	(0,086 > 0,05)	

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk PostTest

No	Data	Nilai Sig.	Keterangan
1	Nilai Pretest Kelas Eksperimen	(0,475 > 0,05)	Data Berasal dari Populasi yang Berdistribusi Normal
2	Nilai Posttest Kelas Kontrol	(0,134 > 0,05)	

5) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan dengan SPSS (*Levene Test*) dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 maka kriteria pengujian sebagai berikut:

Ho : Data homogen

Ha : Data tidak homogen

Jika $p\text{-value} > 0,05$ maka Ho diterima artinya data homogen

Jika $p\text{-value} < 0,05$ maka Ha diterima artinya data tidak homogen

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data PreTest

Data	Nilai $p\text{-value}$	Keterangan
Nilai Pretest	(0,651 > 0,05)	Homogen

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa pada uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi $0,651 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 diterima artinya data homogen.

Pengujian Hipotesis

1) Uji Hipotesis Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan uji persyaratan analisis data kelas eksperimen yaitu uji normalitas dan uji homogenitas diketahui data berdistribusi normal, varians-variens homogen dan jumlah anggota sampel $n_1 \neq n_2$ atau $32 \neq 32$, maka uji rata- rata dua pihak yaitu dengan uji- t dapat menggunakan uji *Paired Sample Test*.

Hipotesis yang diajukan adalah :

Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang bermakna media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa.

Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ Maka H_1 ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh yang bermakna media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengujian data kelas eksperimen :

Tabel 4. Hasil Uji T-test Paired Sample Test Kelas Eksperimen

Uji T-test Paired Sample Test	Nilai (<i>2-tailed</i>) (0,000 < 0,05)	Keterangan
		Berpengaruh

Berdasarkan table 4 uji T-test *paired sample test* diatas dapat dilihat bahwa nilai (*2-tailed*) adalah 0,000 dan taraf signifikansi 0,05. Karena nilai (*2-tailed*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen.

2) Uji Hipotesis Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan uji persyaratan analisis data kelas kontrol yaitu uji normalitas dan uji homogenitas diketahui data berdistribusi normal, varians-variens homogen dan jumlah anggota sampel $n_1 \neq n_2$ atau $32 \neq 32$, maka uji rata- rata dua pihak yaitu dengan uji- t dapat menggunakan uji *Paired Sample Test*. Hipotesis yang diajukan adalah :

Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh yang bermakna media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa.

Jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$ Maka H_1 ditolak dan H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh yang

bermakna media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengujian data kelas eksperimen :

Tabel 5. Hasil Uji T-test Paired Sample
Test Kelas Kontrol

Uji T-test Paired Sample Test	Nilai (2-tailed)	Keterangan
	(0,000 < 0,05)	Berpengaruh

Berdasarkan table 5 uji T-test *paired sample test* diatas dapat dilihat bahwa nilai (2-tailed) adalah 0,000 dan taraf signifikansi 0,05. Karena nilai (2-tailed) < 0,05 maka H1 diterima dan H0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa dalam kelas kontrol.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan analisis data hasil yang telah dijabarkan diatas dan mengacu pada rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat dijelaskan bahwa pengaruh media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Gondrong 2. Hasil perhitungan yang membedakan nilai rata-rata pretes dan posttest pada kelas eksperimen yaitu peserta didik yang diberikan perlakuan menggunakan media *interaktif animasi* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih besar

yaitu 81,9 dibandingkan dengan nilai rata-rata pretes yaitu 60,7 artinya pada kelas eksperimen yang diberikan treatmen pembelajaran menggunakan media *interaktif animasi* mengalami peningkatan antara sebelum menggunakan media *interaktif animasi* dengan setelah menggunakan media *interaktif animasi*, maka dari hasil hipotesis kerja diterima dan hipotesis nol ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang sudah dilakukan pembelajaran menggunakan media *interaktif animasi* kelas V B SDN Gondrong 2 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas siswa yang menggunakan metode konvensional.

Media *interaktif animasi* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dibuat sedemikian rupa oleh designer berupa gambar bergerak, garis, teks atau suara, sehingga dapat merangsang macam-macam indra siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Jika dibandingkan dengan perlakuan metode konvensional yang diterapkan, karena dalam metode konvensional kurang efektif dan kurang menarik dimana siswa hanya belajar dari media buku yang berupa teks dan gambar saja.

Setelah penilaian tes dengan media *interaktif animasi* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan serta dinyatakan lulus uji persyaratan maka dilakukan uji-t, untuk mengetahui diterima atau ditolaknya hipotesis. Uji T-test *paired sample test* dapat dilihat bahwa nilai (*2-tailed*) adalah 0,000 dan taraf signifikansi 0,05. Karena nilai (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen.

Adapun hambatan dalam penelitian ini yang dapat mempengaruhi kondisi dalam penelitian ini diantaranya sarana media animasi pembelajaran yang masih kurang. Pada saat evaluasi diakhir pembelajaran ada beberapa dari siswa yang tidak terlalu paham karena arahan dan kesepakatan untuk tidak gaduh saat media pembelajaran diputar tersebut tidak ditaati.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian menggunakan media *interaktif animasi* pada kelas Eksperimen dan Kontrol. Diperoleh nilai rata-rata pretes pada kelas eksperimen yaitu 60,7. Sedangkan

untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 61,7. Dari hasil pretes ini kedua kelas memiliki nilai rata-rata yang tidak terlalu jauh. Sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan untuk nilai posttest kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,9. Sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,9. Pada hasil postes kedua kelas mengalami peningkatan dari pretest. Hal ini dikarenakan hasil posttest dilakukan setelah adanya perlakuan. Jika dibandingkan, kelas eksperimen yang lebih meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga media *interaktif animasi* pada siswa kelas lebih berpengaruh dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

Hasil analisis uji T-test *Paired Sample Test* diatas dapat bahwa nilai (*2-tailed*) adalah 0,000 dan taraf signifikansi 0,05. Karena nilai (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *interaktif animasi* terhadap hasil belajar siswa mata peajaran IPA dalam kelas eksperimen pada siswa kelas V SDN Gondrong 2 Kota Tangerang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <httpsdoi.org10.29408fhs.v4i2.3135>
- Prim Masrokan Mutohar, D. (2020). *Mutu dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Islam, Tinjauan Kepemimpinan, Layanan, Budaya Akademik, dan Kinerja* (pp. 1–219).
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26-37.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.