



**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP  
 HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MI DARUSSALAM PACET**

Aninda Mufidatun Zulfa<sup>1</sup>, Yhasinta Agustyarini<sup>2</sup>, Akhmad Fauzi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Pesantren KH. Abdul Chalim, Mojokerto, Indonesia

Pos-el: [anindazulfa01@gmail.com](mailto:anindazulfa01@gmail.com)<sup>1</sup>

[yhasinta2018@gmail.com](mailto:yhasinta2018@gmail.com)<sup>2</sup>

[akhmadfauzi@ikhac.ac.id](mailto:akhmadfauzi@ikhac.ac.id)<sup>3</sup>

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Dalam rangka menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut harus mampu dan mau berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Siswa sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret. Hal ini dibuktikan dari hasil pencapaian TIMSS 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke 4 dari bawah untuk IPA dan ke 6 dari bawah untuk matematika. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang monoton. Media interaktif animasi merupakan media yang pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia yang mewujudkan gambar ilusi bergerak dan dapat berubah-ubah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 7 muatan IPA di MI Darussalam Pacet. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif statistic. Rancangan penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen one group pretest posttest design. Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan didapat kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum menerapkan media interaktif animasi memiliki rata-rata sebesar 41,24. Sedangkan setelah diberikannya perlakuan dengan media interaktif animasi memperoleh hasil sebesar 72,38. Diketahui bahwa skor hasil posttest lebih besar dari skor hasil pretest. Kemudian didapatkan hasil dari uji paired sampel t-tes nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,0000,05 maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.</i></p>	<p>Diajukan : 25-6-2023          Diterima : 20-7-2023          Diterbitkan : 25-7-2023</p> <p><b>Kata kunci:</b>          Media Interaktif          Animasi, Hasil Belajar          Tema Muatan IPA</p> <p><b>Keywords:</b>          Interactive Animation          Media, Science Theme          Learning Outcomes.</p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>In order to create a conducive and innovative learning environment to improve student learning outcomes, teachers are required to be able and willing to innovate in the use of more interesting learning media. Elementary school students are in the concrete operational stage. This is evidenced by the results of TIMSS 2015 which show that Indonesia is in the 4th position from the bottom for science and 6th from the bottom for mathematics. One of the causes is monotonous learning. Interactive animation media is a learning media that can make students more active because this learning system is based on multimedia that embodies moving illusion images that can change. This study aims to determine whether there is an influence of interactive animation media on student learning outcomes in science theme 7 at MI Darussalam Pacet. This type of research is descriptive quantitative statistics. The research design used is a quasi-experimental one-group pretest-posttest design. Based on the data analysis that has been conducted, it is concluded that the students' learning outcomes before implementing interactive animation media have an average of 41,24. Meanwhile, after being given treatment with interactive animation media, the results</i></p>	

obtained were 72.38. It is known that the posttest score is greater than the pretest score. Then the results of the paired sample t-test obtained a sig. (2-tailed) value of 0.000, which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.

**Cara mensitasi artikel:**

Zulfa, A.M., Agustyarini, Y., & Fauzi, A. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI dDarussalam Pacet. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 150–159. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

## PENDAHULUAN

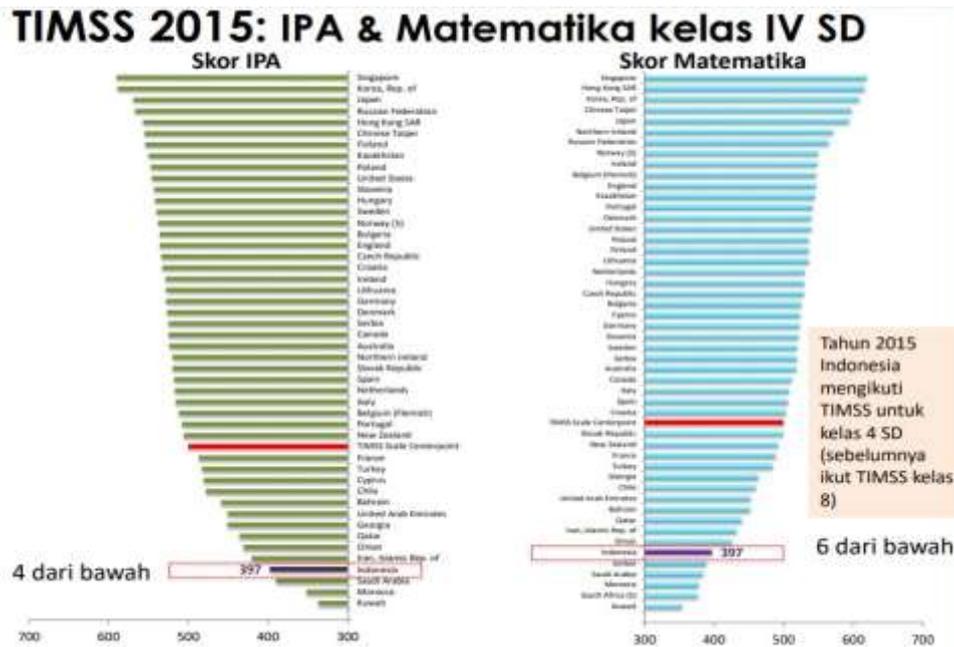
Pendidikan merupakan hal terpenting dalam meningkatkan kualitas manusia di era globalisasi saat ini. Kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah koalisi antara guru dan siswa dalam memusatkan perhatian pada suatu topik yang telah disusun dalam rencana pendidikan. Melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). (Eliyasni, 2020) Hal tersebut menjadi tantangan bagi pemerintah untuk terus berusaha meningkatkan dan mengembangkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

Guru merupakan individu yang berperan langsung dan orang yang paling penting dalam proses pembelajaran. Tugas guru lebih dari sekedar memberikan materi pembelajaran atau menyampaikan materi berdasarkan keahliannya. Namun, ada keterampilan/kompetensi yang harus diperoleh dan dimiliki sebelum pembelajaran berlangsung dapat berhasil. Kompetensi guru tersebut sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Dari beberapa keterampilan/kompetensi yang harus dimiliki guru, ketika merancang pembelajaran guru juga harus menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan. Dengan tujuan agar siswa memperoleh pembelajaran secara konkret, luas, dan mendalam. Setiap guru dari jenjang pendidikan dasar harus menguasai seluruh mata pelajaran umum yang telah dipaparkan dalam kurikulum, seperti pada mata pelajaran tema muatan IPA.

*Trend International Mathematics and Science Study* (TIMSS) merupakan studi internasional yang bertujuan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa di bidang matematika dan IPA, dan mendeteksi efektifitas system pendidikan yng terkait dengan pembelajaran sains dan matematika pada siswa dari kelas IV sekolah dasar (SD) dan kelas VIII sekolah menengah pertama (SMP) dari berbagai negara, yang dilakukan pertama kali pada tahun 1995 dan kemudian dilakukan secara berkesinambungan setiap 4 tahun sekali, dan selama ini Indonesia terlibat sebagai partisipan TIMSS sejak tahun 1999, 2003, 2007, 2011, dan 2015.

Dilihat dari kemampuan siswa Indonesia berdasarkan survei TIMSS 2011 lebih ke arah tingkat rendah. Berikut capaian negara-negara peserta TIMSS:



Gambar 1. Capaian Negara-Negara Peserta TIMSS

Berdasarkan hasil pencapaian TIMSS 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke 4 dari bawah untuk IPA dan ke 6 dari bawah untuk matematika. Beberapa masalah yang sering muncul saat ini adalah penggunaan media pembelajaran di jenjang sekolah dasar masih kurang. Siswa sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret. Dalam tahap operasional konkret menunjukkan bahwa berpikir siswa cukup matang menggunakan pemi kiran logika atau operasi, tetapi hanya pada objek fisik yang ada. Pada tahap ini, siswa kurang mampu dalam tugas-tugas konservasi karena tanpa objek fisik di hadapan mereka, pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. (Ibda, 2015)

Namun kenyataan saat ini, komponen yang dapat meningkatkan mutu pendidikan belum sepenuhnya terpenuhi di setiap sekolah. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, hasil belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotor masih termasuk ke dalam kategori kurang. (Lidyawati, 2017) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru. Banyak guru yang telah tahu bahwa media akan sangat membantu. Media memberikan siswa sesuatu yang baru, namun tidak semua guru mengetahui bagaimana mengimplementasikannya dengan benar, sehingga terkadang media mengganggu proses pembelajaran daripada membantu siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah umumnya masih terdapat guru yang hanya berpaku pada buku LKS saja tanpa adanya media pembelajaran. Karena merasa puas, pelaksanaan pembelajaran seperti ini masih sering dijumpai hingga saat ini yang membuat siswa bosan dan jenuh dalam belajar. (Mustaqim I, 2019)

Hamalik dalam jurnal yang ditulis Arsyad menerangkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran seperti animasi interaktif seperti ini sangat dibutuhkan oleh siswa karena akan mempermudah siswa

memahami apa yang disampaikan oleh guru dan sesuai dengan tahapan proses berpikir siswa sekolah dasar.

Kurangnya upaya guru dalam memaksimalkan proses pembelajaran dan penggunaan media masih kurang bervariasi. Karena kemajuan teknologi yang terus berkembang saat ini, guru juga memerlukan strategi pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adanya berbagai macam strategi pembelajaran dan media yang terus berkembang, diharapkan guru mampu menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus mampu dan mau berinovasi dengan media pembelajaran yang menunjang hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran tema di MI Darussalam Pacet diperoleh informasi, diantaranya: Pertama, siswa kurang tertarik pada mata pelajaran tema muatan IPA, dikarenakan bahan kajiannya yang banyak, sehingga masih terdapat siswa yang menganggap materi IPA sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, banyak hafalan, dan membosankan. Kedua, kurangnya alat peraga dan media yang mendukung. Akibatnya siswa kurang paham dengan konsep yang dijelaskan guru. Ketiga, nilai/hasil belajar IPA masih rendah, ini dapat dilihat dari ulangan harian siswa sebesar 52% yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Sedangkan guru di sana hanya berpaku pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa) yang bisa menjadi penyebab hasil belajar siswa di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena tingkat berpikir siswa sekolah dasar masih konkret, nyata atau berpikir sesuai dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan konsep yang terdapat dalam materi IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang abstrak jika tidak menggunakan media atau pembelajaran sesuai konteks. Salah satu pembelajaran IPA yang sangat terkait dengan adanya konsep yang *real* adalah konsep sifat panas dan perubahannya. Sehingga masih banyak siswa yang tidak fokus dan memperhatikan guru sehingga kurang memahami penjelasan guru.

Dalam rangka menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut harus mampu dan mau berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini, berbagai media pembelajaran baru telah berkembang, salah satunya adalah media animasi interaktif. Dipilihnya Media Animasi Interaktif dikarenakan sifatnya yang interaktif dengan menggabungkan antara unsur audio dan visual ditambah dengan gambar animasi yang menarik sehingga dapat mengkonkretkan pesan dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta merangsang lebih dekat dengan kondisi pembelajaran di dunia nyata dan dunia pengalaman multisensori. Proses pembelajaran berbasis multimedia ini memungkinkan siswa melihat, mendengar, dan mengoperasikan materi secara langsung sehingga penggunaan media interaktif animasi dapat mendorong siswa untuk membaca, menyerap informasi dari bahan bacaan, dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan. (Andriyani, 2021)

Media merupakan salah satu bagian dari surat menyurat yaitu sebagai kurir dari komunikator kepada komunikan. Berdasarkan definisi ini, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran adalah siklus korespondensi. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), sehingga dapat membangkitkan minat, renungan, dan pandangan siswa dalam latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Ramayulis, 2015)

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari kerangka pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan perasaan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran tetapi juga sekedar memanfaatkan kata-kata. (Mais, 2016)

Media pembelajaran interaktif adalah pemandangan atau gambar dan suara yang dilengkapi dengan pengatur yang dapat bekerja, sehingga guru dapat memilih apa yang dibutuhkan untuk proses belajar mengajar. Media interaktif ini dimaksudkan untuk mengetahui reaksi siswa secara efektif dan memberikan hubungan atau aktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung. (Munir, 2013)

Media interaktif menjadi media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan media dengan melatih kemampuan mereka dan mendapatkan masukan atas materi yang disajikan. (Suryani, 2018) Di mana siswa lebih diperhatikan agar mereka dapat mempelajari materi luar dan dalam sesuai dengan pandangan dunia konstruktif, mendukung individualisasi gaya belajar setiap siswa, kemampuan beradaptasi yang lebih memuaskan sehingga lebih mudah beradaptasi dengan keadaan belajar di kelas.

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Objek yang dimaksud dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan. (Suheri, 2020)

Tujuan dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran untuk memberikan efek visual yang maksimal dan adanya interaksi berkelanjutan agar meningkatnya pemahaman dari materi pembelajaran serta memiliki kemampuan menjelaskan suatu hal yang kompleks dengan gambar dan kata. Proses belajar dengan menggunakan animasi ini lebih baik karena mampu menggunakan 2 sensor indera pada manusia yaitu telinga dan mata. (A, 2020)

## METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen *one group pretest posttest design*. Tahap penelitian dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) berupa tes tertulis, kemudian memberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi. Setelahnya diberikan tes akhir (*posttest*) berupa tes dengan menggunakan media interaktif animasi. Dari kedua data tersebut maka akan dianalisis apakah ada perbedaan kemampuan hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. (Sugiyono, 2017)

Tabel 1. Rancangan Penelitian One Group Pretest Posttest Design

	Pretest	Treatment	Posttest
Subjek Penelitian	O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Pemberian tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O2 = Pemberian tes akhir setelah diberi perlakuan (*posttest*)

X = Pemberian perlakuan menggunakan media interaktif animasi.

### Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sifat atau nilai suatu objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu dan ditetapkan untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2017) Penelitian ini menggunakan variabel penelitian bebas (*Independent/X*) dan variabel penelitian terikat (*Dependent/Y*) yang akan dipelajari dan disimpulkan dari kedua variabel tersebut. Variabel bebas (*Independent/X*) yang digunakan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video interaktif animasi, sedangkan variabel terikat (*Dependent/Y*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar siswa.

### Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang mempunyai karakteristik tertentu yang kemudian akan dipelajari dan ditarik kesimpulan. (Sugiyono, 2017) Jumlah peserta didik yang ada di kelas V diantaranya 21 laki-laki dan 21 perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik *cluster random sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara acak. (Sugiyono, 2017) Karakteristik pengambilan sampel ini adalah bersifat homogen (sama).

### Jenis Dan Sumber Data

Pengumpulan data adalah suatu langkah sistematis dan terstandar yang bertujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan. (Siregar, 2007)

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang berasal dari sumber utama atau tempat objek penelitian yang dilakukan dan dikumpulkan. (Siregar, 2007) Adapun sumber data primer adalah profil sekolah, hasil wawancara dan hasil *pretest-posttest*.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dipublikasikan oleh pihak yang bukan mengolahnya secara langsung. (Siregar, 2007) Untuk memperoleh data sekunder dalam penelitian ini, maka akan mencari beberapa referensi contohnya skripsi, buku, jurnal, artikel dan lainnya.

### Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Tes

Tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk memperoleh jawaban lisan dan tulisan yang diberikan kepada setiap individu siswa. (Ibrahim, 2007) Pada penelitian ini, tes yang diberikan berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 10 soal *essay*. Sebelum diberikan ke siswa, tes ini terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui validitas serta reliabilitasnya.

#### 2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara penanya dan narasumber. (Sudijono, 2008) Dalam pengumpulan data yang dilaksanakan dari penelitian ini juga melalui kegiatan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan wali kelas VB MI Darussalam Pacet.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan objek yang diteliti, agar dapat memperoleh data-data yang lengkap dalam penelitian. Teknik ini digunakan untuk pengumpulan data seperti foto rekaman nilai tes tertulis dan yang belum menggunakan media interaktif animasi, data nama guru, dan siswa di sekolah MI Darussalam Pacet, dan juga dokumentasi peneliti dan siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran.

#### Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan apabila semua data dari seluruh sumber data telah terkumpul. Data yang telah didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian diuji statistik dengan bantuan program SPSS 23. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain:

#### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui hasil dari analisis yang telah dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan ialah mengoreksi jawaban sesuai dengan pedoman penskoran dan kunci jawaban. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (*mean*), tertinggi (maksimal), terendah (minimal) dan standar deviasi. Kriteria penskoran yang digunakan adalah 0-10 yang kemudian dapat dihitung melalui rumus di bawah ini:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan

R = Jumlah skor

N = Skor Maksimum

#### 2. Uji Normalitas/Prasyarat

Uji normalitas digunakan untuk melihat bahwa sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Aplikasi SPSS statistic 23 digunakan, untuk menguji suatu data yang sesuai dengan keputusannya adalah:

- a. Apabila nilai signifikannya  $< 0,05$  maka data yang digunakan berdistribusi tidak normal.
- b. Apabila nilai signifikannya  $> 0,05$  maka data yang digunakan berdistribusi normal

#### 3. Uji Paired Sample T-Test

Uji *paired sample t-test* digunakan apabila telah melakukan analisis deskriptif dan uji normalitas untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudahnya diberikan perlakuan kepada siswa kelas VB MI Darussalam Pacet. Oleh karena itu, akan digunakan uji *paired sample t-test* jika data normal dan uji *wlcoxon* jika data tidak normal dalam penelitian ini dengan bantuan aplikasi SPSS statistika 23. Selanjutnya untuk menentukan Hasil  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan nilai signifikannya  $\alpha = 0,05$  dan df atau derajat kebebasan =  $n-1$ . Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, artinya media interaktif animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang diharapkan dan ditentukan oleh peneliti maupun guru kelas. Proses pembelajaran yang diawali dengan kegiatan

pendahuluan seperti pembukaan, salam, doa dan apersepsi kemudian dilanjutkan kegiatan inti yakni pembahasan materi pembelajaran tentang perubahan wujud benda dengan bantuan media interaktif animasi, dan diakhiri dengan kegiatan penutup seperti memberikan kesimpulan dan membaca doa.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran tema 7 muatan IPA di MI Darussalam Pacet dengan sampel berjumlah 21 siswa. Dari data hasil uji statistik tersebut diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belajar dengan bantuan media interaktif animasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajarnya seperti mudah ditangkap dengan indera penglihatan maupun indera pendengaran serta menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Sharon E. Smaldino dkk, bahwa gambar-gambar bergerak memiliki keuntungan yang jelas daripada gambar diam dalam menampilkan konsep, dimana gerakan sangatlah penting sekali untuk belajar. (Sharon E. Smaldino, 2012) Pendapat ini juga diperkuat oleh Levie & Levie bahwa belajar melalui stimulus gambar akan membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. (Arsyad, 2004)

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran tidak sepenuhnya menjamin kesuksesan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa faktor lain seperti kemampuan guru dalam membuat media tersebut, motivasi siswa dan faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi efektivitas dari penggunaan media interaktif animasi. Oleh karena itu, penelitian ini juga menyarankan agar adanya pelatihan bagi guru dalam membuat dan mengimplementasikan media interaktif animasi ini dalam pembelajaran. Sama halnya dengan pernyataan Moh. Yamin bahwa untuk mencapai kemajuan dalam pendidikan diwujudkan dengan adanya dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak agar suatu bangsa dapat mengukur seberapa maju pendidikan yang telah dicapai. (Yamin, 2012)

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun untuk meningkatkan efektivitas dari penggunaan media interaktif animasi, diperlukan adanya pengembangan yang lebih terstruktur dan terukur serta pelatihan guru dalam membuat dan mengimplementasikan media tersebut.

### **Hasil Uji Paired Sampel T Test**

Sebelum menganalisis data mengenai pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa, terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat atau uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas  
Tests of Normality

	KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRETEST	,198	21	,200	,877	21	,271
BELAJAR	POSTEST	,117	21	,200*	,973	21	,797

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas menunjukkan dapat diketahui bahwa hasil data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji paired sampel t test dengan aplikasi SPSS untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Hasil dari uji paired sample t test berikut ini:

Tabel 3. Uji Paired Sampel T-Tes  
Paired Samples Test

	Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Std. Deviation	Lower	Upper	
					Mean	Std. Error Mean			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-31,143	17,431	3,804	-39,077	-23,209	-8,188	20	,000

Berdasarkan output data paired sampel t test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar siswa untuk *pretest* dengan *posttest*. Hal ini dimaksud dengan adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan dengan judul skripsi “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tema 7 muatan IPA di MI Darussalam Pacet” dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menerapkan media interaktif animasi memiliki rata-rata sebesar 41,24. Sedangkan setelah diberikannya perlakuan dengan media interaktif animasi memperoleh hasil sebesar 72,38. Kemudian didapatkan hasil dari uji paired sampel t-tes nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, kesimpulan yang didapatkan adalah media interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VB pada pembelajaran tema 7 muatan IPA.

Perlu disadari bahwa masih banyak kekurangan bahkan masih jauh dari kata sempurna dan belum representatif dari skripsi ini. Oleh sebab itu, perlu adanya catatan yang dapat digunakan diantaranya, diharapkan pihak lembaga atau sekolah memberikan sarana prasarana, atau menerapkan latihan pembuatan serta mengimplementasikan penggunaan media interaktif animasi, dikarenakan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Diharapkan kepada pendidik atau guru untuk lebih kreatif dan mengenal perkembangan teknologi yang semakin maju, sesuai dengan kegiatan pembelajaran siswa di sekolah agar

pembelajaran terasa lebih aktif, menyenangkan dan tidak membosankan. Dan seiring berkembangnya teknologi yang pesat, diharapkan bagi siswa agar memanfaatkan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran yang menambah wawasan yang lebih luas lagi. Dalam penelitian ini, disadari bahwa kurangnya kegiatan yang perlu dikembangkan, sehingga disarankan bagi penelitian selanjutnya agar dapat menggali dan memaksimalkan penelitiannya dengan baik terkait media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A, A. M. (2020). Pengembangan Meia Pembelajaran Vidio Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Progra Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakuultas Teknik Universitas Negri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 8-18.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37-47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Eliyasni, R. (2020). *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif. *Jurnal Intelektualita*, 1.
- Ibrahim, N. S. (2007). *Penelitian Dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Lidyawati, G. A. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Larrutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 140-146.
- Mais, A. (2016). *Media Pembeajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim I, D. W. (2019). Problemtika Penerapan Kurikulum 2013 Pada Pelajaran Tematik Madrasah Ibtidaiyah Dikecamatan Jogroroto Jombang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1-23.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sharon E. Smaldino, D. L. (2012). *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, S. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Padang: Unp Press.
- Sholihah, A., Fauzi, A. , & Agustyarini, Y. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game PowerPoint Materi Siklus Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Attadrib: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 158-165. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.367>
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Suheri, A. (2020). Animasi Multimedia Pembelajaran . *Jurnal Media Teknologi*, 2.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Yamin, M. (2012). *Panduan Managemen Mutu Kurikulum Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.