



PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V UPTD SDI KUANINO 2 KOTA KUPANG

Mediana Silla¹, Marsi D. S. Bani², Andriyani A. D Lehan³

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusa Cendana

² Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Nusa Cendana

E-mail: medianasilla01@gmail.com

Article History:

Received: 05-09-2024

Revised: 27-09-2024

Accepted: 02-10-2024

Keywords:

Animation Media, Science Learning, Learning Outcomes

Abstract: : This research aims to determine the effect of animation media on learning outcomes for class V students at UPTD SDI Kuanino 2 Kupang City. This type of research is quantitative research, with a Quasi Experiment approach. Nonequivalent Control Group Design research design. Meanwhile, sampling was taken using the Saturated Sampling technique, because the entire population in this study was used as a sample. This research used two groups, namely the VA class of 20 people as the experimental group and the VB class of 20 people as the control group. This research variable consists of the independent variable, namely animation media. While the dependent variable is science learning outcomes, data collection techniques using observation, tests and documentation. Data analysis techniques using the t-test. The results of the research show that there is an influence of the use of animation media on science learning in class V. This can be seen from the posttest results for class VA (experimental class) which have an average value of 85 while the results of posttest class VB (control class) have an average value 65 This result can also be seen from the hypothesis calculation using the "t" test on both groups with the results obtained, $t_{count} = 55.5336$ when consulted with table with $df = 38$ at a significance level of 5%, namely 0.275, thus $t_{count} > t_{table} (55.5336 > 2.275)$ which means H_a is accepted and H_o is rejected, namely that there is an influence of animated film media on science learning outcomes in class V students of UPTD SDI Kuanino 2 Kupang City

© 2024 SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan asosiasi antara guru dan Siswa dalam memusatkan perhatian pada suatu topik yang telah disusun Dalam suatu rencana pendidikan. Pendidikan dasar biasanya adalah guru kelas, jadi harus menguasai seluruh belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Widajati & Alfinina, (2019).

Pengertian Belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* (1977), belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah (Kurniawati & Nita, 2018). Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Media interaktif sebagai salah satu bentuk media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran, media interaktif dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan. (Daryanto, (2013: 51) “Media interaktif adalah media dengan pengontrol yang dapat berinteraksi dengan pengguna, memungkinkan. Salah satu media yang tepat di gunakan dalam pembelajaran ini yaitu media interaktif animasi, sesuai dengan materi yang akan di sampaikan di depan kelas dan membuat media semenarik mungkin agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDI Kuanino 2 kota kupang . Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya: Banyak siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran IPA, masih terdapat siswa yang tidak fokus saat dijelaskannya materi, dan siswa juga terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar

Oleh karena itu, Salah satu upaya yang dilakukan agar sistem pembelajaran dapat Memperluas latihan dan hasil belajar secara maksimal, maka dari itu menggunakan media yang dapat mempermudah siswa untuk mengingat, memahami dan menyampaikan kembali yaitu dengan memanfaatkan media yang dimeriahkan. hasil 1. belajar adalah kapasitas yang diperoleh individu setelah mengikuti proses belajar 2. Hasil belajar dalam diri seorang individu seringkali tidak segera terlihat tanpa individu tersebut bergerak untuk menunjukkan kapasitas yang telah diperolehnya melalui pembelajaran. meskipun demikian, Hasil belajar adalah perubahan yang menyebabkan individu berubah dalam perilaku, mentalitas, dan kemampuan. 3. Setelah melalui sistem pembelajaran, Siswa diharapkan memiliki pilihan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang Juga disebut hasil belajar, lebih tepatnya kemampuan yang dimiliki siswa Setelah melalui proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini maka dalam proses pembelajaran diharapkan dapat merangsang siswa dan membantu siswa memahami konsep mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. “Mata pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan serta memperoleh ilmu yang telah diperolehnya untuk kepentingan umat manusia.” (Ayub Prayuda.(2020).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada materi Otot dalam kehidupan sehari-hari, di SD Inpres Kuanino 2 menggunakan model pembelajaran Media interaktif Animasi

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah cara memberi solusi atas masalah dengan memberi jawaban berdasarkan data numerik yang dikumpulkan melalui soal test dengan menggunakan analisis statistik. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu,

teknik pengambilan sampel pada umumnya menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono,(2015: 7).

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDI Kuanino 2 Kota Kupang pada semester I Tahun 2023 di SDI KUANINO 2, kota Kupang yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 2 kelas . Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, Test dan Dokumentasi. Teknik pengumpulan data . Observasi dipergunakan untuk mengetahui data tentang aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang dilaksanakan oleh peneliti melalui lembar observasi. Dalam penelitian ini peserta didik akan diberikan tes setelah selesai kegiatan pembelajaran, gunanya untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sesuai dengan ketentuan kriteria ketuntasan KKTP individu 70 dan klasikal 80%.

Tabel 1. Pengelompokan Skor

Rata-Rata	Kriteria
81-100	Baik Sekali (BS)
61-80	Baik (B)
41-60	Cukup (C)
21-40	Kurang (K)
≤ 21	Kurang Sekali (KS)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data berasal dari data berdistribusi normal atau tidak.

Dalam uji normalitas digunakan *SPSS versi 23 for windows*, untuk menguji normalitas maka digunakan rumus Shapiro Wilk

Uji Normalitas Data Pretest–Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Pretest Kelas A Kelas Kontrol	.231	5	.200*	.881	5	.314
Posttest Kelas A Kelas Kontrol	.155	15	.200*	.920	15	.190
Pretest Kelas B Kelas Eksperimen	.261	5	.200*	.859	5	.223
4.00	.175	15	.200*	.928	15	.253

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan sajian data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan data pretest kelas eksperimen sebesar 0,253 dan kelas kontrol sebesar 0,200 hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi SPSS dari pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ini membuktikan bahwa data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi data posttest kelas eksperimen sebesar 0,223 dan kelas kontrol sebesar 0,200 hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi SPSS dari posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ini membuktikan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest-Posttest Kelas Eksperimen Kelas Kontrol
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.061	1	28	.807
	Based on Median	.036	1	28	.852
	Based on Median and with adjusted df	.036	1	27.484	.852
	Based on trimmed mean	.067	1	28	.797

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai (Sig) Based on Mean yaitu 0,807 > nilai signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa pada data pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang homogen. Kemudian data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai (Sig) Based on Mean yaitu 0,797 > nilai signifikansi 0,05. Hal ini membuktikan bahwa pada data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang homogen.

Tabel 3 Hasil Uji-t Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	71.211	35.740		1.992	.093
	Promosi	.176	.371	.185	.474	.653
	Harga	-.293	.406	-.282	-.722	.498

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan data pada tabel di atas mendapatkan hasil sig (2-tailed) pada data pretest sebesar 0,653 yang menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) > 0,05. Artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata signifikansi antara pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas ialah sama. Sedangkan pada data posttest mendapatkan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05. Artinya terdapat perbedaan rata-rata signifikansi antara posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

PEMBAHASAN

Pembelajaran tentang Otot dalam mata pelajaran IPA meningkat jika menggunakan media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi. karena media pembelajaran ini memiliki banyak Manfaat yang dapat digunakan untuk mengajak siswa belajar sambil Menonton . Dalam hal ini, siswa akan lebih aktif dan berani dalam proses pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi peneliti melakukan observasi awal dimana peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi KKTP 70. Berangkat dari masalah yang ada peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi dalam pembelajaran IPAS materi Otot , dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media tersebut. Untuk melihat hasil belajar dari kedua kelas ini maka langkah awal yang dilakukan adalah memberikan pretest atau tes awal kemudian diberikan perlakuan dan terakhir adalah posttest atau tes akhir. Adanya posttest atau tes akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA materi Otot dengan mengerjakan 20 butir soal dan hasil atau jawaban dari siswa tersebut didapatkan hasil belajar. Pada pertemuan di kelas kontrol peneliti memberikan pretest atau tes awal untuk mengetahui kemampuan kognitif mereka terkait dengan materi yang akan dipelajari, kemudian peneliti memberikan materi tentang Otot dengan metode pembelajaran konvensional ceramah kemudian diakhir peneliti memberikan posttest untuk melihat hasil belajar dari kelas kontrol. Pada pertemuan pembelajaran di kelas eksperimen peneliti memberikan pretest atau tes awal untuk mengetahui kemampuan kognitif mereka terkait materi yang akan dipelajari, kemudian peneliti memberikan materi tentang Otot dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi.

Dalam pembelajaran tersebut, peneliti melihat semangat siswa saat menggunakan Media Interaktif Animasi bahkan mereka terlihat lebih aktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang terlihat cenderung kurang aktif. Dalam pembelajaran menggunakan Media Interaktif Animasi ini siswa dapat belajar dan juga bermain game yang telah didesain oleh peneliti. Menonton video animasi ini disesuaikan dengan materi yang dipelajari yakni Otot. Dalam menonton ini, siswa dapat menggunakan handphone maupun laptop.

Semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran itu yang memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Sehingga, dapat dikatakan bahwa siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya jika diberikan perlakuan sesuai dengan media yang tepat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi ini berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan harga sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan antara selisih skor posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa Media Interaktif Animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dari data yang diperoleh lebih nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 0,535 dan kelas kontrol sebesar 0,223. Untuk mengetahui hasil kesamaan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dengan menggunakan SPSS. Pengujian normalitas menggunakan uji deskriptif statistik dengan bantuan SPSS dan nilai signifikansinya untuk kelas eksperimen yaitu 0,15 dan kelas kontrol yaitu 0,190, karena nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil analisis uji homogenitas menggunakan uji deskriptif statistik yang menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi adanya perbedaan antara kelompok bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok.

Nilai signifikansi data posttest yaitu 0,797. Karena nilai signifikansi dari uji statistik $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Oleh karena itu dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t (Independent sample t-test) dan mendapatkan nilai 0,653. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Setelah itu, untuk mengetahui keefektifan dari Media

Interaktif Animasi ini maka dilakukan uji N-Gain Score sebagai uji lanjut setelah uji hipotesis. Dari hasil uji N-Gain Score menggunakan SPSS diperoleh nilai rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen adalah 65 yang termasuk dalam kategori cukup efektif dan kelas kontrol sebesar 13 yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Media interaktif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi Otot di UPTD SDI Kuanino 2 Kota Kupang. Sedangkan penggunaan metode pembelajaran konvensional tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Otot di UPTD UPTD SDI Kuanino 2 Kota Kupang. Maulia Agusti, Aslam (2023) dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V UPTD SDI Kuanino 2 Kota Kupang".

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan Video didapat pada pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan bahwa $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ 2, dengan harga $t > 2,177$ pada $\alpha = 0,05$. Sehingga H_0 di tolak dan H_1 di setujui, yang menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran Media Interaktif Animasi secara statistik berpengaruh signifikan Media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi mampu membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik maupun game mencari kata sehingga menarik siswa dalam menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakan soal-soal. Guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran Media Interaktif Animasi yang bervariasi sesuai dengan materi pokok yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Kuantitatif hasil perhitungan uji N-Gain Score yang dilakukan menggunakan perangkat lunak microsoft Excel dapat diketahui bahwa rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen adalah 65, dengan skor tertinggi yaitu 0,95 dan skor terendah yaitu 0,85. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata yaitu 0,13 dengan skor tertinggi yaitu 0,16 dan skor terendah yaitu 0,15. Berdasarkan perolehan data tersebut maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar (0,85) yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (0,13). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Media Interaktif Animasi berhasil.

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh tenaga pendidik dan tenaga kependidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Cendana yang selalu mensupport baik secara moral maupun material selama penulis Menyusun penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Hosnul Khotimah, dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan
- [2] Jurnal Biologi-Fakultas MIPA: Universitas Negeri Malang Vol.1 No.2. Hal 1-8.
- [3] Oemar Hamalik. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [4] Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. Pendidikan Geografi:
- [5] Sanaky. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: kaukaba Dipantara
- [6] Siswa. Misykat, Volume 03, Nomor 01. 171-187

- [7] Sofiyatul Hidayah. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi
- [8] Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- [9] Teknik Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII.
- [10] Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
- [11] Simanjuntak, M. C., Purba, N., & Simarmata, R. K. (2022). Pengaruh Model
- [12] Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 2 Sub Tema 3 Kelas V SDN
- [13] 122347 Pematangsiantar. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 1158-1170.