

Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar

Elya Fransiska Pandiangan¹, Eva Pasaribu², Mastiur Verawaty Silalahi³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

³ Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: pandianganelya@gmail.com¹, pasaribueva32@gmail.com², mastiur.verawaty@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas 5. Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain *None equivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel digunakan dengan teknik *Non Probability Sampling*. Sampel penelitian berjumlah 21 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan cara teknik tes berupa tes hasil belajar. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas 5 Tema 1 Subtema 2. Teknik analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji t). Hasil penelitian diperoleh bahwa, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran langsung adalah dengan nilai rata-rata 71,5. Hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif animasi adalah dengan nilai rata-rata 83,57. Hasil uji t diperoleh dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan media interaktif animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar.

Kata kunci: *Media Interaktif Animasi, Hasil Belajar Siswa*

Abstract

This study aims to determine the effect of animated interactive media on science learning outcomes in grade 5 students. This research was conducted at UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. The research method used is Quasi-Experimental with None equivalent Control Group Design. Sampling is used with the technique of Non Probability Sampling. The research sample was 21 students in the experimental class and 20 students in the control class. In this study, data collection was carried out using a test technique in the form of a learning outcome test. The hypothesis proposed in this study is that there is an effect of animated interactive media on student learning outcomes in science subjects Class 5 Theme 1 Sub-theme 2. Data analysis techniques use normality test, homogeneity test and hypothesis test (t test). The results showed that, student learning outcomes in science subjects using the direct learning model were with an average value of 71.5. Learning outcomes in science subjects using interactive animation media are with an average value of 83.57. The results of the t-test were obtained with a significant level of 0.05 or 5% which stated that H_a was accepted and H_0 was rejected. This proves that interactive animation media has a significant influence on learning outcomes in science subjects in class V UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar.

Keywords : *Animation Interactive Media, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki (S Sutirman, 2013).

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia terlebih di zaman modern. Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan utama bagi manusia. Dunia pendidikan dituntut untuk lebih memberikan kontribusi yang nyata dalam upaya meningkatkan kemajuan bangsa.

UU SPN No. 20 tahun 2003 menyebutkan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang digunakan di sekolah tersebut (Yanti Sri Danarwati, 2013).

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 refleks 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. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang anatara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor, radio, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

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.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan 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 (Prim Masrokan Mutohar, 2020).

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 (Fitri Rahmawati, 2020).

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. Peneliti akan memanfaatkan aplikasi pembuatan video animasi online karena bisa memakai template animasi yang sudah disediakan. Ada banyak aplikasi pembuatan video animasi online yang bisa dimanfaatkan, misalnya Animatron, Animaker, dan Powtoon. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan aplikasi Animaker. Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi yang bisa dimanfaatkan tanpa menginstal apapun bagi pengguna. Hal pertama untuk dilakukan yaitu mengunjungi halaman Animaker secara online. Langkah berikutnya pengguna diminta untuk mendaftar. Setelah mendaftar pengguna bisa langsung untuk proses pembuatan video animasi dengan menekan tombol create pada halaman tersebut. Kemudian pengguna diberi opsi untuk membuat animasi mulai dari halaman kosong atau menggunakan template yang tersedia. Dengan memanfaatkan template tersebut, pengguna akan lebih mudah untuk membuat animasi.

Adapun kelebihanannya yaitu lebih mudah diingat karena adanya penggambaran karakter yang unik serta efektif karena langsung pada sasaran yang dituju. Dan kekurangannya yaitu guru ataupun calon guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya bukan memanjakan dengan animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna oleh anak, dan dalam pembuatan media interaktif animasi memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain animasi. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Subtema 2 Kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar."

METODE

Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian krusial dalam penelitian kuantitatif. Hal ini memberikan gambaran atau jawaban akan hubungan yang fundamental dari hubungan kuantitatif (Anshori, 2019).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Eksperimen Semu (Quasi Experimental). Metode penelitian eksperimen semu merupakan metode penelitian yang dikembangkan dari metode penelitian sungguhan (True Experimental Design), dimana pada metode ini terdapat kelas kontrol yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada dasarnya, metode eksperimen semu sama dengan eksperimen murni. Perbedaan antara keduanya terletak pada pengontrolan variabel luar dan cara pemilihan sampel. Pada metode eksperimen murni, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen sehingga kualitas rancangan penelitian menjadi tinggi (Bahri et al., 2021).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif animasi, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan metode pembelajaran ekspositori (Sulaeman, 2017). Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian pada kelompok eksperimen yang dilakukan dengan pretest sebelum perlakuan dan posttest sesudah dilakukan perlakuan pada kelompok. Adapun rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Menurut (N Hasnunidah, 2017) instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam sudah banyak tersedia dan telah teruji validitasnya. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dengan 4 alternatif jawaban (a, b, c, d) mengenai mata pelajaran IPA SD Kelas V.

Uji instrumen yang dimaksud adalah untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Baik buruknya suatu instrumen dapat ditunjukkan melalui tingkat keahlian (validitas), tingkat keandalan (reliabilitas), daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal dalam instrumen itu sendiri dengan menggunakan SPSS versi 25. Sehingga, instrumen tersebut dapat mengungkapkan data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian bagaimana telah dirumuskan sebelumnya.

Teknik pengumpulan data merupakan Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi dan instrumen berupa tes. Adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : 1. Tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya penggunaan media kartu kata bergambar. 2. Tes akhir (Post-Test), Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran dengan

menggunakan media aktru kata bergambar. 3. Dokumentasi Menurut Arikunto (2019:274) menyatakan bahwa metode dokumentasi yaitu mencari data dan mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang struktur organisasi sekolah, data tentang keadaan guru, data jumlah siswa dan mengumpulkan data tentang hasil belajar IPA siswa kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. Dokumentasi yang digunakan adalah nilai ulangan mata pelajaran IPA siswa semester ganjil dalam dokumen yang dilakukan saat pretest dan posttest.

Dalam penelitian kuantitatif, menurut (Nana Syaodih Sukmadinata, 2012) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini dilakukan dalam waktu \pm 2 minggu. Hasil penelitian yang diperoleh dari siswa di UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. Peneliti menyebarkan pretest dan posttest yang berjumlah 41 responden yaitu dikelas eksperimen 21 siswa dan dikelas kontrol 20 siswa.

Uji Instrumen

Intrumen yang digunakan yaitu 20 butir soal pilihan ganda yang diujikan kepada 25 orang siswa. Setelah soal di berikan kepada siswa maka dilanjutkan dengan uji validitas menggunakan SPSS Versi 25.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat valid suatu instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan memiliki tingkat kecocokan yang baik terhadap tujuan penelitian yang dilakukan. Intrumen yang digunakan yaitu 20 butir soal pilihan ganda yang diujikan kepada 25 orang siswa. Berdasarkan validitas setelah dilakukan perhitungan data diperoleh rhitung $>$ rtabel yaitu $0,443 > 0,395$ sehingga soal nomor 1 valid.

Berdasarkan uji validitas didapatkan bahwa dari 30 soal yang dilakukan pengujian terdapat 10 soal yang tidak valid dan 20 soal valid. Sebanyak 20 Soal yang valid nantinya akan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian dalam pretest dan posstest yang digunakan. Sedangkan soal yang sulit akan dibuang ataupun dihilangkan karena tidak memenuhi syarat. Hal ini dapat dilihat langsung dari perbandingan r tabel dan r hitung, sehingga soal yang akan digunakan dalam pretest dan posttest sebanyak 20 soal.

2. Uji Reliabilitas

Uji reabilitas dilakukan setelah uji validitas selesai. Uji reabilitas di gunakan untuk melihat kemampuan soal yang telah disediakan dan dapat menggambarkan kepercayaan terhadap tes tersebut (Fajriah, 2015). Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas selesai. Uji reliabilitas di gunakan untuk melihat kemampuan soal yang telah disediakan dapat menggambarkan kepercayaan terhadap test tersebut. Untuk mengetahui tingkat kepercayaan tersebut akan dilakukan dengan menggunakan program spss versi 25, dengan kriteria pengukuran intrumen

dikatan memiliki reliabilitas yang dapat diterima jika nilai pengujiannya (cronbach alpha) sebesar 0,70 atau lebih.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas Tes

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,827	0,795	30

Berdasarkan hasil uji reabilitas yang dilihat dalam tabel diatas, diperoleh nilai cronbach alpha sebesar $0,827 > 0,70$. Maka dapat disimpulkan bahwa soal tersebut keseluruhan adalah reliabel.

3. Uji Kesukaran Soal

Uji kesukaran soal dilakukan untuk melihat tingkat mudah sulitnya instrumen yang digunakan. Uji kesukaran soal didasarkan pada jumlah siswa yang menjawab suatu butir soal. Semakin banyaak yang menjawab benar mak soal dapat dikatakan makin mudah. Pada uji kesukaran soal ini akan dilakukan dengan menggunakan program spss versi 25 yang telah disesuaikan dengan rumus manual yang digunakan.

Tabel 3. Uji Tingkat Kesukaran

No	Nomor Soal	Kategori	Jumlah Soal
1	6,8,12,15,18,21,22,23,26,29,30	Mudah	11
2	1,2,3,4,5,9,10,13,14,20,24,25,28	Sedang	13
3	7,11,16,17,19,26	Sukar	6

Dari pengujian yang dilakukan, didapatkan bahwa pada instrumen terdapat 11 soal dengan tingkat kesukaran mudah,13 soal dengan tingkat sedang dan 6 soal sukar , hal tersebut dapat dilihat langsung dari hasil spss yang telah dideskripsikan di tabel .

4. Uji Daya Beda

Uji daya beda dilakukan dengan mengkaji tiap butir soal dari segi kesanggupan tes tersebut untuk membedakan siswa yang masuk kedalam kategori lemah dan kategori kuat dalam hal prestasinya. Sebanyak 20 soal tersebut akan dilakukan pengujian dengan menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 4. Analis Daya Beda

No	Nomor Soal	Kriteria Daya Pembeda	Jumlah Soal
1	1,2,3,4,5,7,9,10,13,14,16,17,19,20,22,24,27,28,30	Baik	19
2	25	Baik Sekali	1
3	23	Cukup	1
4	15	Jelek	1
5	6,8,11,12,18,21,26,29	Jelek Sekali	8

Dari tabel tersebut didapatkan bahwa terdapat 1 butir soal yang memiliki kriteria baik sekali, 19 soal baik, 1 soal cukup, 1 soal jelek dan 1 soal jelek sekali, hal itu hampir sama dengan hasil yang didapatkan pada uji validitas sehingga didapatkan bahwa soal yang memiliki kriteria jelek dan jelek sekali tidak bisa digunakan dalam pretest dan posttest.

Uji Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji dengan signifikansi koreksi liliefors, dimana jika nilai signifikansi (sig) untuk semua data > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka data dapat digunakan untuk uji homogenitas.

Tabel 6. Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pre_eks	0,123	21	.200*	0,919	21	0,083
	Post_eks	0,144	21	.200*	0,938	21	0,196
	Pre_Kontrol	0,109	20	.200*	0,971	20	0,776
	Post_Kontrol	0,143	20	.200*	0,935	20	0,192

Berdasarkan ketiga tabel normalitas tersebut nilai signifikansi (sig) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol uji normalitas secara "Kolmogorov – Smirnov" nilai signifikansi semua data yang ada > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang bertujuan untuk memperlihatkan kelompok data sampel yang telah diambil berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Berdasarkan pengolahan data di kelas sampel di atas setiap data signifikansi > 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data di kelas berdistribusi homogen.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,039	1	39	0,845
	Based on Median	0,045	1	39	0,833
	Based on Median and with adjusted df	0,045	1	38,982	0,833
	Based on trimmed mean	0,040	1	39	0,842

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa nilai signifikansinya lebih dari 0,05, artinya data tersebut homogen.

3. Uji t (Hipotesis)

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada penelitian ini maka dilanjutkan uji hipotesis. Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data. Setelah memperhatikan karakteristik variabel yang telah diteliti dan pernyataan analisis, selanjutnya yaitu dilakukan pengujian terhadap hipotesis menggunakan dengan bantuan program SPSS 25. Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan maka dalam melakukan pengambilan keputusan akan menggunakan uji paired sample test untuk menjawab hipotesis yang diajukan.

Pada uji hipotesis yang pertama menggunakan uji paired sample test. Hal itu karena dalam pengujian ini dilakukan untuk melihat perbandingan hasil dalam satu kelas yang sama (sampel yang sama) yaitu hasil belajar pretest dan posttest dikelas eksperimen yang menggunakan model. Digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan.

Tabel 8. Uji Hipotesis (Paired Sample Test)

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post_Eks - Pre_Eks	30,476	12,540	2,737	24,768	36,185	11,137	20	0,000
Pair 2	Post_Kontrol - Pre_Kontrol	20,250	7,340	1,641	16,815	23,685	12,337	19	0,000

Pada output spss versi 25 diatas didapatkan nilai sig (2-tailed) 0,000 < 0,05, hal itu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dalam hal ini maka h_0 ditolak dan h_a diterima.

4. Uji N-Gain

N-gain digunakan untuk melihat efektifitas suatu metode yang digunakan. Gain score merupakan selisih antara nilai pretest dan posttest. Pada pengujian normal gain akan didapatkan berapa persen rata-rata peningkatan hasil belajar. Pada uji n gain ini menggunakan spss versi 25.

Tabel 9. N-Gain Persen

Statistics			
		Eksperimen	Kontrol
N	Valid	29	29
	Missing	0	0
N-Gain Persen		63,25 %	41,63 %

Pada tabel output SPSS Versi 25 diatas dapat dilihat bagaimana perbedaan peningkatan yang terjadi pada hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dan hasil belajar pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar secara klasikal sebesar 63,25 %, sedangkan pada kelas kontrol hanya terjadi peningkatan 41,63 %.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model lebih efektif sebesar 21,62 % dibanding penggunaan model konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Penelitian ini ditinjau dari penilaian terhadap tes hasil belajar IPA siswa dalam bentuk soal pilihan ganda yang menghasilkan nilai rata-rata dalam hitung hasil belajar IPA siswa kelas V-A dan V-B yang berjumlah 41 siswa.

Pada penelitian ini, penulis bertindak sebagai guru yang melakukan kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan media interaktif animasi dan kelas kontrol menggunakan media buku pelajaran. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung pada kelas eksperimen, guru menjalankan media animasi yang ditampilkan dengan menggunakan proyektor, dan akan dihentikan sejenak dengan memberi penjelasan materi yang akan diajarkan. Sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan media buku pelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Ketika penelitian ini berlangsung, siswa pada kelas yang menggunakan media interaktif animasi (kelas eksperimen) memang terlihat tertarik pada proses kegiatan belajar mengajar. Dikarenakan guru yang mengajar di kelas tersebut belum pernah menggunakan media interaktif animasi. Dari pertemuan awal hingga akhir mereka memang terlihat tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan media buku pelajaran, mereka juga terlihat tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru walaupun hanya berlangsung beberapa menit awal dari setiap pertemuan yang dilakukan.

Hasil belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen (V-B): Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen yaitu kelas V-B berjumlah 21 siswa yang diajar dengan menggunakan media interaktif animasi memperlihatkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas VB berada dalam kategori hasil belajar yang baik. Dan diperoleh hasil nilai rata-rata IPA siswa adalah 83,57. Itu artinya bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen sudah sangat baik. Jika nilai rata-rata hasil pretest dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil posttest, maka terlihat bahwa ada peningkatan signifikan yaitu dari 53,10 menjadi 83,5. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media interaktif animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar.

Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol (V-A): Pada kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa menggunakan media buku ajar, terlihat bahwa hasil belajar IPA siswa termasuk ke dalam kategori cukup. Diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata IPA siswa pada mata pelajaran IPA adalah 71,50. Dengan nilai pretest yaitu 51,25.

Berdasarkan data pada penelitian yang relevan Munawaroh, Laila. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Dalam hasil penelitiannya, media interaktif animasi tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Dikarenakan, berdasarkan data pencapaian hasil belajar siswa per indikator pada kelas eksperimen, menunjukkan bahwa terdapat 10 indikator yang berhasil dicapai dan mengalami peningkatan dari tes sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat 11 indikator yang berhasil dicapai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen hanya berbanding 1, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama baiknya.

Pada penelitian ini media interaktif animasi sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, dikarenakan guru yang mengajar di kelas tersebut belum pernah menggunakan media interaktif animasi dan hanya memakai metode ceramah saja pada kegiatan belajar mengajar sehingga para siswa menjadi pasif.

SIMPULAN

Pada penelitian ini terdapat pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Subtema 2 kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar, hal ini dibuktikan dari hasil Posttest nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu pada kelas eksperimen 83,57 sebanyak rata - rata paling tinggi, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 71,50 sebanyak rata - rata tertinggi. Dengan melihat hasil rata – rata dari kedua kelas tersebut, nilai rata – rata posttest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata – rata pada posttest kelas kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100. <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/download/70/114>
- Bahri, S. A., Badawi, B., Hasan, M., Arifudin, O., Fitriana, I. P. A. D., Arfah, A., Rambe, P., Saputri, A. N. C., Lestaringrum, A. I. P., Larasati, R. A., Panma, Y., Clara, H., & Irwanto, I. (2021). Pengantar Penelitian Pendidikan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis. *Pertambangan*, 1, 105–112. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/349458/pengantar-penelitian-pendidikan-sebuah-tinjauan-teori-dan-praktis>
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 107–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091.07>
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- N Hasnunidah. (2017). Metodologi penelitian pendidikan. *Academia.Edu*. https://www.academia.edu/download/56710893/Buku_Metpen_Haki_2018.pdf
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung:Alfabeta*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Prim Masrokan Mutohar, D. (2020). *Mutu dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Islam, Tinjauan Kepemimpinan, Layanan, Budaya Akademik, dan Kinerja* (pp. 1–219). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/15124>
- S Sutirman. (n.d.). Aplikasi Teknologi Informasi Dalam Pendidikan. *Journal.Uny.Ac.Id*. Retrieved October 3, 2022, from <https://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi/article/view/3800>
- Sulaeman, A. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan: Tangerang. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1), 188. [http://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7169/BUKU METODOLOGI PENDIDIKAN.pdf?sequence=1](http://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7169/BUKU_METODOLOGI_PENDIDIKAN.pdf?sequence=1)
- Widajati, W., & Alfinina, B. (2019). Penggunaan media visual dalam pembelajaran. *JURNAL PENDIDIKAN LUAR BIASA*, 9(1), 26–34. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1501>
- Yanti Sri Danarwati SS, SE, M. (2013). Manajemen Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Mimbar Bumi Bengawan*, 6(13), 1–18. <http://www.stia-smisoloko.ac.id/jurnal/index.php/jmbb/article/view/21>

