



Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Cuaca

Mia Endang Sari Sinaga¹, Winny Sunfriska Limbong², Setiani Halawa³

^{1,2,3} Universitas Sari Mutiara, Indonesia

Corresponding Author: ✉ sinagamia010589@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

05 August 2024

Revised

20 October 2024

Accepted

24 November 2024

Key Word

How to cite

The research aims to know the effect of animation media on science learning outcomes on weather change material using animation media and conventional methods on third grade students of UPT SDN 066049 Medan Helvetia. This type of research is quantitative with a quasi-experimental method. The population in this study was all third grade with a total of 32 students. The sample used was the total sampling method. Data collection techniques in this study were carried out through tests, observations, and documentation. Data analysis using the t-test. Based on the t-test table, it is known that sig (2-tailed) for the pretest and posttest values is 0.002 < 0.05 then H_0 is accepted and H_a is rejected. So it can be concluded that there is an influence of third animation media on science learning outcomes on weather change material for third grade UPT SDN 066049 Medan Helvetia.

Media Animasi, Hasil Belajar, Peserta Didik, Perubahan Cuaca.

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia terlebih di zaman modern. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan kepribadian manusia (Maharani et al.2019). Pendidikan dan proses perkembangan manusia tidak hanya dipengaruhi oleh proses kegiatan atau program pendidikan yang terstruktur serta terencana oleh badan pemerintah misalnya melalui sekolah ataupun universitas (Jasmanto et al. 2022). Menurut Undang-Undang No.3 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup untuk kemajuan yang lebih baik. Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral,

dan lain sebagainya. Seorang guru yang professional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Sehingga pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti tanggal 7 November 2023 di kelas III UPT SDN 066049 Jl. Mawar Raya, Helvetia Tengah, Kec. Medan Helvetia, peserta didik masih banyak belum memiliki hasil belajar yang ketuntasan belajar minimal dalam pembelajaran IPA. Hal ini diketahui, ketika diberikan tes kepada peserta didik terdapat hasil belajar yang masih rendah. Dimana dari 18 orang peserta didik hanya 11 orang peserta didik (40%) yang lolos KBM dan 7 orang peserta didik (60%) yang tidak lolos KBM. Peserta didik harus memenuhi Ketuntasan Belajar Minimal dengan nilai 75. Hal ini terjadi karena peserta didik masih merasa pembelajaran IPA pelajaran yang sulit, tidak menarik dan membosankan, serta peserta didik masih pasif dalam belajar, karena guru cenderung mendominasi proses pembelajaran dan kurang melibatkan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian guru juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan media buku tema peserta didik dan terkesan apa adanya dengan metode ceramah yang dilanjutkan dengan penugasan terhadap peserta didik. Peserta didik hanya diminta untuk memperhatikan buku saja dan tanpa menggunakan alat bantu seperti media yang dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi sekolah pada umumnya adalah kurang optimalnya mutu pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari lemahnya proses pembelajaran contohnya pada pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Cara yang dilakukan agar sistem pembelajaran dapat memperluas latihan dan hasil belajar, serta motivasi belajar secara maksimal, maka dari itu guru harus menggunakan media yang dapat mempermudah peserta didik dengan mengingat, memahami dan menyampaikan kembali yaitu dengan memanfaatkan media yang dimeriahkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian penelitian *quasi eksperimen*. Metode *quasi eksperimen* yaitu metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap semua variabel yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan materi perubahan cuaca. Menurut Sugiyono (2017:107) "metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian

yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre-test*, dan *posttest*. Rancangan ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelas diberikan *pre-test* terlebih dahulu, yakni untuk mengetahui kemampuan awal pada siswa. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media interatif animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan maka kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengetahui pencapaian peserta didik. Kemudian kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1.
Desain Penelitian Quasi Eksperimen

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O1	X2	O2

Keterangan:

O1 : Tes awal (*pretest*)

O2 : Tes kedua (*posttest*)

X1 : Treatment dengan menggunakan media animasi

X2 : Treatment dengan menggunakan pendekatan konvensional

Penelitian akan dilaksanakan di UPT SDN 066049 Medan Helvetia Tengah. Sampel adalah suatu jumlah yang terbatas dari unsur yang terpilih dari suatu populasi. Pengambilan sampel terjadi bila populasi besar dan peneliti tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut. Menurut Suharsimi Arikunto dalam buku Indra Jaya mengemukakan bahwa apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah semuanya. Apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel yang dapat diambil antara 10-15% 20-25% atau lebih. Berdasarkan pendapat di atas maka penelitian ini populasi jumlahnya kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah seluruh kelas III UPT SDN 066049 Helvetia yang berjumlah 32 peserta didik.

Tabel 2.
Sampel Peserta Didik

No	Perlakuan mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	III A	18
2	Kontrol	III B	14
Jumlah			32

Media animasi merupakan media pembelajaran di dalamnya terdapat perpaduan komponen gambar, teks, audio, dan video yang berisi informasi materi pembelajaran. Media interaktif animasi digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik untuk mencapai suatu keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang Pendidikan tertentu dapat di lihat dari hasil belajar itu sendiri. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada 3 yaitu : tes, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar maka penelitian ini melakukan teknik analisis data yaitu: uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kelas kontrol di berikan terlebih dahulu soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebanyak 10 soal pilihan berganda dengan skala nilai 100. Setelah di ketahui kemampuan awal peserta didik kemudian siswa diberikan perlakuan dengan melakukan kegiatan belajar mengajar secara konvensional pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar secara konvensional.

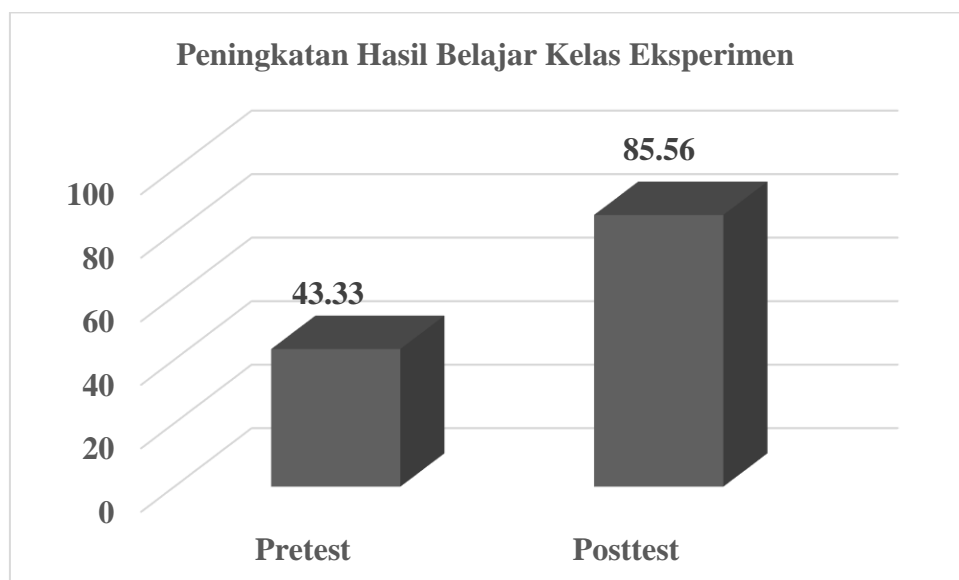
Tabel 3.

Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* IPA (Uji N-Gain) Kelas Eksperimen

No	Nisial Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>	N-Gain Score	Kategori
1	BR	30	90	0,86	Tinggi
2	CS	50	80	0,60	Sedang
3	DR	40	100	0,1.00	Tinggi
4	E	80	50	0,-1.00	Rendah
5	FS	30	100	0,1.00	Tinggi
6	HI	20	80	0.75	Tinggi
7	IS	50	70	0,40	Sedang
8	JS	50	80	0,60	Sedang
9	KN	70	90	0,67	Sedang
10	KB	30	80	0,71	Tinggi
11	MR	40	90	0,83	Tinggi
12	MH	60	100	0,1.00	Tinggi
13	SH	20	60	0,50	Sedang
14	SL	20	100	0,1.00	Tinggi
15	SN	30	100	0,1.00	Tinggi

16	R	30	80	0,71	Tinggi
17	RS	50	90	0,80	Tinggi
18	YS	80	100	0,1.00	Tinggi
Jumlah		780	1540		
Rata - Rata		43	86		

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata *pretest* sebesar 43.33. Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media interatif animasi maka memiliki nilai rata-rata *posttest* 85.55. Selanjtnya pada tabel 4.8 menunjukkan terdapat sebanyak 12 orang peserta didik dengan skor N-Gain berada di kategori tinggi dengan klasifikasinya presentase > 70 dan terdapat 5 orang peserta didik yang di kategorikan sedang dengan klasifikasinya presentase >30-70, sedangkan terdapat 1 orang peserta didik yang dikategorikan rendah dengan klasifikasinya presentase < 30.



Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interatif animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perubahan cuaca. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian ini di lakukan di kelas III A (ekperimen) terdiri dari 18 responden dan kelas III B (kontrol) terdiri dari 14 responden dan jumlah populasi aadalah 32 orang peserta didik.

Sebelum melakukan penelitian ini, maka peneliti melakukan uji instrument Soal di kelas III UPT SDN 105349 Paluh Kemiri. T.A 2023/2024 dengan jumlah 30 orang peserta didik. Sebelum di berikan butir soal kepada siswa maka butir soal di validasi terlebih dahulu oleh ahli yang bernisial IS, setelah divalidasi kemudian uji cobakan kepada

peserta didik kelas III. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui validasi, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal tersebut. Berdasarkan hal tersebut hasil uji coba soal sebanyak 10 butir pilihan berganda layak digunakan dalam penelitian yang memenuhi kriteria valid dan reliabel

Penelitian ini menggunakan teknik *pretest*, *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan apakah terdapat pengaruh penggunaan media interatif animasi terhadap hasil belajar dan retensi peserta didik. Pada hari pertama kelas eksperimen diadakan pemberian soal *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui hasil belajar awal peserta didik dengan nilai rata - rata 43,333, setelah itu di hari kedua peneliti memberikan materi perubahan cuaca dengan menggunakan media interatif animasi dilanjutkan pada hari ketiga. Kemudian di hari keempat peneliti memberikan soal *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik belajar tentang perubahan cuaca dengan menggunakan media interatif animasi dengan nilai rata - rata 85,5556. Pada penelitian ini juga di lakukan pada kelas kontrol di hari pertama diberikan *pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar awal dengan nilai rata - rata 47,14, setelah itu di hari kedua peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode konvensional pada materi perubahan cuaca dilanjutkan pada hari ketiga. Kemudian di hari keempat peneliti memberikan soal *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik belajar tentang perubahan cuaca dengan pembelajaran konvensional dengan nilai rata - rata 69,29.

Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka memiliki nilai rata - rata 75 dari observasi guru dan siswa pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol memiliki nilai rata - rata 75 dari hasil observasi guru dan siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai *pretest* dan *posttest* mendapat nilai yang signifikansi $> 0,05$, maka uji normalitas berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *pretest* dan *posttest* mendapat nilai yang signifikansi $0,461 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan hasilnya adalah homogen. Selanjutnya di lakukan test uji *t pretest* dan *posttest* untuk melihat pengaruh penggunaan media interatif animasi pada materi perubahan cuaca. Berdasarkan tabel uji *t* hasil nilai sig. (*2-tailed*) yaitu $0,002 < 0,05$ diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,302 dan nilai t_{tabel} pada tabel statistik dengan signifikansi 0,05 dengan $df = 32 - 2 = 30$ sebesar 0,361. Karena $t_{hitung} 3,302 > t_{tabel} 0,361$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media interatif animasi terhadap hasil belajar dan retensi peserta didik pada materi perubahan cuaca kelas III UPT SDN 066049 Medan Helvetia T.A

2023/2024. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian, berdasarkan tabel *uji t*, diketahui bahwa sig (*2-tailed*) untuk nilai *pretest* dan *posttest* adalah sebesar $0,002 < 0,05$ maka H_0 di tolak dan H_a di terima. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh pada hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada materi perubahan cuaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Eksplora Informatika*, 8(2), 158-166.
- Agustin, R., Nurmawati, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 7179. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Hamdani (2011). Strategi belajar mengajar. Bandung CV. Pustaka Setia.
- Handani, S. W., & Kusuma, T. P. P. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Bagi Pelajar SMP Kelas VIII. 91-97
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Histori: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan Usia Pendidikan*, 4(2), 60-67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Fitria, R., Syarifuddin, H., & My, A. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 4(2), 139-146
- Jasmanto, A., Putra, B., dan Novrita, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Konseling, 4(1), 66-71. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3352>
- Makhfuddin (2008). Upaya untuk meningkatkan Daya Ingat Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode Pemberian Tugas dan Umpan Balik. Boyolali : Arsip Skripsi UMS.
- rim Masrokan Mutohar, D. (2020). Mutu dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Islam, Tinjauan Kempemimpinan, Layanan, Budaya Akademik Dan Kinerja (pp.1-219). <http://repo.ianitulungapung.ac.id/id/eprint/15124>
- Pandiangan, E.F., Pasaribu, E., dan Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 Subtema 2 UPT SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan*

- Dan Konseling (JPDK), 4(5), 4146-4156.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7270>
- Silmiati, N. Y. (2017). Perbandingan retensi siswa SMP pada pembelajaran IPA terpadu konsep cahaya antara model pembelajaran berbasis masalah dan metode pembelajaran inkuiri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(1).
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, H. H. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.