

Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 2 Materi Berbagai Pekerjaan Disekitarku Kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar

Anita Keren Yemima Sirait

HKBP NOMMENSEN Pematang Siantar

Lisbet Sihombing

HKBP NOMMENSEN Pematang Siantar

Tarida Simanjuntak

HKBP NOMMENSEN Pematang Siantar

Korespondensi penulis: siraitanita103@gmail.com

Abstract. *The research aims to determine: The effect of animated interactive media on the learning outcomes of class IV students with theme 4 sub-theme 2 Various student jobs in class IV of SD Negeri 121248 Pematang Siantar. Researchers chose animated interactive media because this media requires students to be more active in building their knowledge by giving students the opportunity to solve a problem using images and audio. This media also emphasizes student activity in discovering the concepts being studied and educators only act as facilitators. In this research, researchers used a pre-experimental type of research using a one group pretest-posttest design.*

After the researcher carried out the Pretest test, the researcher then carried out an experiment using Animation Interactive Media. Furthermore, the results of data analysis on the pretest and posttest of class IV UPTD SD Negeri 121248 Pematang Siantar with a total of 30 students. Before being given the treatment, the average pretest score was 46.83, the highest score was 75 and the lowest score was 20. Meanwhile, after the treatment was carried out using Interactive Animation Media, the posttest average score was 83.13, the highest score was 100 and the lowest score was 60. So it can be concluded that there is a significant influence on improving student learning outcomes in Theme 4 Subtheme 2 material on various jobs for Class IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar T.A 2023/2024.

Keywords: *Animated interactive media, learning outcomes, Elementary School*

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui: Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 4 subtema 2 Berbagai Pekerjaan siswa di kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar. Peneliti memilih Media Interaktif Animasi karena media ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka dengan cara memberikan peserta didik kesempatan untuk memecahkan sebuah masalah dengan berupa gambar dan audio. Media ini juga menekankan aktivitas siswa dalam menemukan konsep-konsep yang dipelajari dan pendidik hanya sebagai fasilitator. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design*.

Setelah peneliti melakukan pengujian *Pretest*, kemudian peneliti melakukan eksperimen menggunakan Media Interaktif Animasi. Selanjutnya hasil analisis data pada *pretest* dan *posttest* kelas IV UPTD SD Negeri 121248 Pematang Siantar dengan jumlah siswa 30 orang. Sebelum diberikan perlakuan hasil nilai rata-rata *pretest* berjumlah 46,83 nilai tertinggi berjumlah 75 dan nilai terendah berjumlah 20. Sedangkan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan Media Interaktif Animasi nilai rata-rata *posttest* berjumlah 83,13 nilai tertinggi berjumlah 100 dan nilai terendah berjumlah 60. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Tema 4 Subtema 2 materi berbagai pekerjaan Kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar T.A 2023/2024.

Kata kunci: Media interaktif Animasi, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan hubungan antara guru dan siswa dalam memusatkan perhatian pada suatu topik yang telah disusun dalam suatu rencana pendidikan. Dalam melakukan latihan-latihan pembelajaran, pendidik selain menguasai materi atau materi yang ditampilkan, tentunya mereka juga perlu mengetahui bagaimana materi tayangan tersebut disampaikan dan bagaimana ciri-ciri siswa yang mendapatkan materi tersebut.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 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”. Agar proses pembelajaran lebih optimal, diperlukan sumber belajar juga media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa Tema 4 Subtema 2 Berbagai Pekerjaan siswa di kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar masih terbilang sangat rendah. Dapat dibuktikan dari hasil observasi yang peneliti lakukan secara langsung. Berikut hasil nilai ulangan harian peserta didik kelas IV yang didapat dari SD Negeri 121248 Pematangsiantar.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian siswa kelas IV

No	Mata Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Persentase ketuntasan	
				Tuntas %	Tidak tuntas %
1	IPA	70	30	44%	56%
2	IPS	70	30	44%	56%
3	Bahasa Indonesia	70	30	47%	53%

(Sumber: SD Negeri 121248 Pematang Siantar)

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa masih terdapat Peserta didik kelas IV SD Negeri 121248 ketuntasan nilai pada Mata pelajaran IPA Nilai ketuntasan sebanyak 44% dan nilai tidak tuntas 56% dengan nilai KKM 70%. Mata pelajaran IPS Nilai ketuntasan sebanyak 44% dan nilai tidak tuntas 56% dengan nilai KKM 70%. Mata Mata pelajaran Bahasa Indonesia nilai ketuntasan sebanyak 47% dan nilai tidak tuntas sebanyak 53% dengan nilai KKM 70%. Jadi dari tabel tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar masih tergolong rendah karena pendidik kurang paham cara menggunakan media pada saat melakukan pembelajaran di ruangan. Akibatnya peserta didik kurang memahami pembelajaran dan hasil belajar peserta didik tergolong masih rendah. Dari permasalahan diatas sangat perlu peran penggunaan Media dalam melakukan pembelajaran di ruangan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi.

Pembelajaran yang bersifat *Teacher centered* dimana guru cenderung mendominasi proses pembelajaran dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama di kelas IV mengakibatkan siswa tidak memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan hasil belajar yang didapati rendah, dimana guru cenderung mendominasi proses pembelajaran dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian guru juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan terkesan apa adanya dengan metode ceramah yang dilanjutkan dengan penugasan terhadap siswa.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:16), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar tematik siswa.

Metode penelitian yang digunakan yaitu Quasi experiment. Desain penelitian yang digunakan yaitu one group pretest posttest design. Siswa diberi tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan dan diberikan tes akhir (posttest) setelah diberikan perlakuan. Setelah hasil tes awal diperoleh maka diberikan tindakan yang akan dinilai pengaruhnya. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



Keterangan:

O_1 = Tes awal (pretest)

O_2 = Tes Akhir (posttest)

X = Perlakuan atau treatment dengan menggunakan media interaktif animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 121248 Pematangsiantar Sampel yang berjumlah 30 siswa dengan menggunakan tes pilihan berganda data yang diperoleh dari nilai pretest sebelum dilakukan tindakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS. Hasil Penelitian pada lembar penelitian pada kelas IV disajikan dalam table. Setelah semua data yang diperlukan terkumpul langkah selanjutnya yaitu menganalisis data tersebut . Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengujian terhadap instrument yang terdiri dari Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Tingkat kesukaran, Daya Pembeda . Sebelum menggunakan test yaitu menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji T.

1. Uji Validitas

Pada uji validitas ini penelitian menggunakan 20 orang siswa kelas V sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain dimana uji coba dilakukan di SD Negeri 121248 JL. Bahkora II Bawah Pematang Siantar. Dengan taraf signifikan 5% (0,05) karena sampel yang digunakan sebanyak 20 siswa, maka r_{tabel} 0,444. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada signifikan 5% maka soal tersebut valid dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Pada uji Reliabilitas ini penelitian menggunakan 20 siswa kelas V sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain dimana uji coba dilakukan di SD Negeri 121248 JL. Bahkora II Bawah Pematang Siantar. Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas tes dengan menggunakan rumus Alpha. Cara yang digunakan untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan Cronbach Alpha yaitu jika nilai Cronbach Alpha > 0.60 maka data dinyatakan reliabel. Dan jika nilai Cronbach Alpha < 0.60 maka data dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji Reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut ini: Tabel 4.

Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.835	30

Berdasarkan tabel di atas, dimana nilai Cronbach's Alpha memiliki nilai 0,835. Dengan r tabel sebesar 0,444 dan diperoleh bahwa $835 > 0,444$. Dengan demikian dapat diketahui bahwa instrument yang digunakan dalam penelitian tersebut "*reliable*" dan memenuhi kriteria "reliabilitas tinggi".

3. Tingkat kesukaran

Pada uji tingkat kesukaran ini penelitian menggunakan 20 siswa kelas V sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain dimana uji coba dilakukan di SD Negeri 121248 JL. Bahkora II Bawah Pematang Siantar. Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal-soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk dalam kategori mudah, sedang, dan sukar.

4. Daya Pembeda

Pada uji Daya pembeda ini penelitian menggunakan 20 siswa kelas IV sebagai sampel yang berasal dari sekolah lain dimana uji coba dilakukan di SD Negeri 121248 JL. Bahkora II Bawah Pematang Siantar

Uji Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Untuk mencari normalitas data dalam penelitian ini digunakan rumus *kolmogrov-smirnov*. Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan > 0.05 sebaliknya apabila nilai signifikan < 0.05 maka data dikatakan tidak normal. Hasil

uji normalitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS versi 24 dengan data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
.100	30	.200	.961	30	.325
.147	30	.095	.944	30	.119

(Sumber: Data di olah dengan SPSS versi 26)

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan seluruh data menunjukkan bahwa nilai sig Kolmogorov-Smirnov maupun Shapiro-Wilk > 0.05 . Jadi kesimpulan dari distribusi ini yaitu menyatakan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

2. Uji t (Hipotesis)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara Media Interaktif Animasi dengan hasil belajar siswa. Uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan IBM SPSS versi 26.

Tabel 4.2 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 PRETEST – POSTTEST	40.133	15.409	2.813	34.380	45.887	14.266	29	.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa t_{hitung} adalah 14.266. Untuk uji hipotesis ini jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data di atas $t_{hitung} > t_{tabel}$ $14.266 > 2,05954$ maka H_0 dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 4 subtema 2 Berbagai Pekerjaan siswa di kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar.

Berdasarkan tabel di atas nilai Sig.(2-tailed) $<$ dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 4 subtema 2 Berbagai Pekerjaan siswa di kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar TA 2023/2024.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 4 subtema 2 Berbagai Pekerjaan siswa di kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar. Peneliti memilih Media Interaktif Animasi karena media ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka dengan cara memberikan peserta didik kesempatan untuk memecahkan sebuah masalah dengan berupa gambar dan audio.

Dari hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikan hasil *pretest* 0,200. Sedangkan *posttest* dari Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,095. Maka dapat disimpulkan pada kelas eksperimen mendapatkan hasil signifikan $> 0,05$ sehingga uji normalitas berdistribusi normal.

Hasil Uji T peneliti menggunakan *Paired Sample Test* karena memiliki sampel yang sama dan berpasangan. Hasil uji *Paired Sample Test* diperoleh nilai signifikan (Sig2-tailed). Berdasarkan data di atas $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14.266 > 2,05954$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 2 Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan, peneliti dapat menyimpulkan adanya pengaruh media interaktif animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 4 Subtema 2 Materi Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar.

Hal ini di buktikan dengan hasil uji validitas yang dilakukan terhadap pengaruh media interaktif animasi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikan $> 0,05$, kemudian hasil uji validitas soal diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikan $< 0,05$. Demikian juga dengan uji homogenitas menggunakan uji Levene diperoleh nilai Sig.(2-tailed) $<$ dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) maka terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, data $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14.266 > 2,05954$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat ($14.266 > 2,05954$) maka H_0 ditolak H_a diterima. Maka dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Tema 4 Subtema 2 materi berbagai pekerjaan Kelas IV SD Negeri 121248 Pematang Siantar T.A 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Arikunto, (2013). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT Rineka.
- Bahri, S. A., Badawi, B., Hasan, M., Arifudin, O., Fitriana, I. P. A. D., Arfah, A., Rambe, P., Saputri, A. N. C., Lestarinigrum, A. I. P., Larasati, R. A., Panma, Y., Clara, H., & Irwanto, I. (2021). Pengantar Penelitian Pendidikan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis. *Pertambahan*, 1, 105–112.
- Ermelinda, Benge. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar Ipa pada siswa SD. *Journal Of Education Technology*. Vol.1 Hal 231-238
- Dianah Hilalatur Julia, (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1. Hal 288-290.
- Hujair AH Sanaky (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta, Hal 3-4.
- Setyowati dkk (2020). Pengertian Media interaktif sebagai perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur suara (audio), gambar (visual) dan teks
- Simanullang Purnama Hartati, Rio Parsaoran Napitupulu, Yanti Arasai Sidabutar (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas IV SD Negeri 177072 Halado. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol 4 Hal.2504-2514. Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.
- Sudjana, Nana (2016). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto, N. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quizizz. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502–508. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jkp.v5i3.22929>

- Sugiono,(2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung: CV. ALVABETA
- Suminto, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Kartun Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Negeri 05 Madiun. *Likhitaprajna*, 21(1), 92–101.
- Pandiangan Fransiska Elya, Eva Pasaribu, Mastiur Verawaty Silalahi, (2022). Pengaruh Media InteraktifAnimasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol 4 Hal.4146-4154. Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.
- Prayuda, A. (2020). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 134416 Tanjungbalai (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Winastiti, D. D., Kurniawan, E. S., & Maftukhin, A. (2012). Peningkatan motivasi belajar fisika melalui pemanfaatan media pembelajaran animasi yang diproduksi Pustekkom pada siswa kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo tahun pelajaran 2011/2012. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1),28–33
- Yanti Sri Danarwati SS, SE, M. (2013). Manajemen Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Mimbar Bumi Bengawan*, 6(13),1-18.
<http://www.stiaasmisolo.ac.id/jurnal/index.php/jmbb/article/view/21>