



Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Sri Enggar Kencana Dewi^{1*}, Nisa'ul Fadilah², Tri Ratna Dewi³, Nor Kholidin⁴, Naila Musfika⁵

¹²³⁴⁵ Universitas Nurul Huda

*E-mail: enggar@unuha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas V SDN Harjowinangun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sebanyak 39 orang yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Hasil analisis data dengan uji-t dan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$ dan t hitung sebesar $3,022 > t$ tabel 2,086, sehingga terdapat pengaruh positif dari penggunaan media animasi. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan wujud benda

Kata Kunci: Media Interaktif, Animasi, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of interactive animation media on students' learning outcomes in IPAS (Integrated Science and Social Studies) for fifth-grade students at SDN Harjowinangun. The method used is quantitative with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group Design. The sample involved all 39 students from class V, divided into experimental and control groups. Data were collected using questionnaires, tests, and documentation. Data analysis using a t-test and simple linear regression showed a significant effect of interactive animation media on learning outcomes. The significance value was $0.007 < 0.05$ and t-count was $3.022 > t$ -table 2.086, indicating a positive influence. The findings suggest that interactive animation media helps improve understanding and engagement in learning, especially for abstract IPAS concepts like phase changes in matter.

Keywords: Interactive Media, Animation, Learning Outcomes, Science, Elementary School

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Dalam proses komunikasi ini, media memiliki peran penting sebagai penyampai pesan dari sumber ke penerima (Anggraeni, 2021).

Penggunaan media yang tepat dan menarik dapat meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran serta menciptakan inovasi dalam kelas (Haris, 2016). Dalam era digital saat ini, inovasi pembelajaran sangat diperlukan untuk menjawab tantangan zaman, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Rusydi, 2017).

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah penggunaan media interaktif animasi. Media ini mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Visualisasi dalam bentuk animasi tidak hanya membantu pemahaman kognitif, tetapi juga merangsang minat dan motivasi belajar siswa (Rahmawati, 2020).

Media interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif karena media ini menyajikan materi dalam bentuk kombinasi teks, gambar, suara, dan gerakan. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai ritme mereka masing-masing, kapan saja dan di mana saja (Arsyad, 2016).

Secara lebih rinci, media interaktif animasi yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk aplikasi pembelajaran digital multimedia berbasis navigasi mandiri. Fitur-fitur utama media ini meliputi menu simulasi visual bergerak yang menggambarkan proses mikroskopis, kuis interaktif berbasis permainan (game-based quiz) dengan umpan balik (feedback) instan, serta kontrol navigasi tombol (seperti play, pause, next, dan previous) yang memberikan kendali penuh kepada siswa. Penerapannya dalam pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan terstruktur: (1) tahap apersepsi, di mana animasi pemantik digunakan untuk menarik perhatian siswa; (2) tahap eksplorasi, di mana siswa secara mandiri atau berkelompok mengamati jalannya proses perubahan zat melalui visualisasi animasi; dan (3) tahap evaluasi, di mana siswa mengerjakan kuis interaktif untuk menguji pemahaman mereka secara langsung. Urgensi dari penerapan media ini sangat krusial mengingat karakteristik siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga penjabaran proses alami yang tidak kasat mata mutlak memerlukan bantuan visualisasi dinamis agar tidak memicu miskonsepsi yang berkepanjangan.

Hasil belajar peserta didik menjadi tolok ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung (Widodo & Widayanti, 2019). Adapun faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar; serta faktor eksternal seperti metode dan media (Saputro, 2015). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik menjadi sangat penting.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran baru yang muncul dalam Kurikulum Merdeka, hasil integrasi antara IPA dan IPS. Tujuannya adalah agar siswa mampu memahami lingkungan alam dan sosial secara holistik serta mengembangkan keterampilan inkuiri untuk menyelidiki fenomena di sekitar mereka (Kemendikbud, 2022). Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS masih

mengalami berbagai kendala, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat konseptual dan memerlukan pemahaman visual (Annisa, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan konsep secara konkrit dan menarik.

Hasil observasi di SD Negeri Harjowinangun menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan sumber utama buku paket. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data awal, dari 22 siswa hanya 9 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya peningkatan melalui penerapan media yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Penelitian ini mengangkat penggunaan media interaktif animasi sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media animasi mendapat respons sangat baik dari peserta didik dan berpengaruh signifikan terhadap pemahaman materi (Pandiangan, et al, 2022). Media video animasi mampu memberikan pengalaman belajar yang kuat dan membekas dalam memori jangka panjang siswa (Purwono & Astuti, 2021). Dengan demikian, penelitian ini penting untuk dilakukan guna membuktikan secara empiris efektivitas media interaktif animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen, karena melibatkan perlakuan terhadap kelompok eksperimen tanpa adanya randomisasi subjek (Sugiyono, 2016). Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang memanfaatkan dua kelompok berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Ibrahim, 2022). Desain ini dinyatakan secara skematis sebagai berikut:

$$\begin{array}{c} O_1 \text{ X } O_2 \\ O_3 - O_4 \end{array}$$

Keterangan:

O_1, O_3 = Pre-test kelompok eksperimen dan control

X = Perlakuan (media interaktif animasi)

O_2, O_4 = Post-test kelompok eksperimen dan control

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 di SD Negeri Harjowinangun, Kecamatan Belitang, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas V, yaitu kelas VA (19 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB (20 siswa) sebagai kelompok kontrol, dengan teknik

pengambilan sampel menggunakan total sampling (Yulingga, 2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: tes hasil belajar, Angket dan Dokumentasi. Data dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Langkah-langkah analisis mencakup: yang pertama yaitu Uji Deskriptif Statistik, tujuannya untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, nilai maksimum dan minimum dari pre-test dan post-test masing-masing kelompok. Yang kedua, Uji Normalitas dilakukan dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*, dan Uji Homogenitas diuji menggunakan *Levene's Test*. Hasil pengujian ini menjadi dasar untuk menentukan jenis uji statistik lanjutan. Dan Uji Hipotesis (Uji-t dan Regresi Linier Sederhana) digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol (Rahayu, 2022).

Hasil regresi menunjukkan bahwa nilai koefisien sebesar 11,056 dan signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar (Fadhilah, 2024).

Dalam penelitian ini, dimensi hasil belajar dinyatakan dalam bentuk skor numerik (0–100). Semua besaran diukur menggunakan satuan numerik standar pendidikan dasar. Tidak terdapat penggunaan satuan fisik atau sistem dimensi (SI) secara teknis karena kajian ini bersifat pendidikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh dari pengolahan data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen adalah 60, sedangkan post-test meningkat menjadi 83. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif animasi menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, dari 62 menjadi 70.

Hasil analisis statistik deskriptif ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

No	Kelas	Pre-test	Post-test
1	Eksperimen	60	83
2	Kontrol	62	70

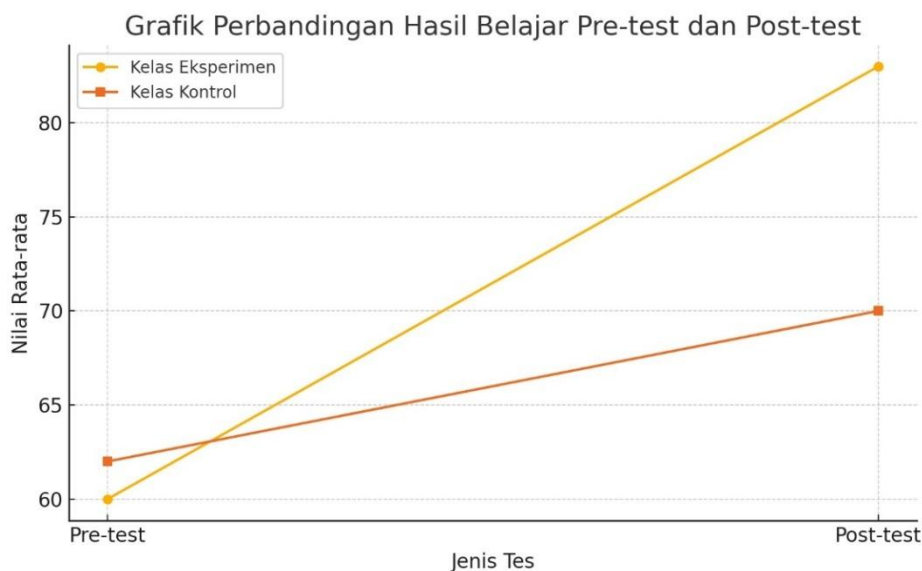
Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi, dilakukan uji regresi linier sederhana. Persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y = 11,056 + 0,115X$$

Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$ dan t hitung = $3,022 > t$ tabel = $2,086$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa (Fadhilah, 2024).

Perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada Gambar berikut:

Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Pre-test dan Post-test



Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Peningkatan nilai yang signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif (Siswati, 2019).

Media interaktif animasi mampu memfasilitasi proses belajar dengan pendekatan multisensori, yaitu memadukan teks, gambar, suara, dan animasi bergerak. Hal ini membuat materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Arsyad, 2016). Efektivitas media animasi dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa juga mampu memberikan efek memori jangka panjang (Purwono & Astuti, 2021).

Media animasi yang dikemas dalam bentuk video sangat layak digunakan dan mendapat respons sangat positif dari siswa. Siswa cenderung lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran saat media digunakan (Ramlah, 2018).

Selain meningkatkan hasil kognitif, media ini juga berdampak pada aspek afektif siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Motivasi belajar merupakan faktor internal penting yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar siswa (Baharuddin, 2015). Dengan demikian, penggunaan media yang menarik mampu mengoptimalkan proses belajar siswa secara keseluruhan (Muhibbah, 2022).

Dalam konteks kurikulum merdeka, penggunaan media digital seperti animasi sangat mendukung pembelajaran berdiferensiasi dan student-centered learning. IPAS sebagai mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS mengandung konsep-konsep kompleks yang memerlukan pendekatan visual untuk meningkatkan pemahaman siswa (Kemendikbud, 2022).

Meskipun penelitian mengenai media animasi telah banyak dilakukan (seperti oleh Siswati, 2019 dan Ramlah, 2018), kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada integrasi spesifik media interaktif tersebut ke dalam karakteristik mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka yang menuntut pemahaman holistik (kombinasi alam dan sosial). Jika penelitian terdahulu umumnya menggunakan animasi satu arah berbentuk video linear (pasif), penelitian ini menerapkan media animasi interaktif dua arah yang dilengkapi dengan fitur self-paced learning (kontrol ritme belajar mandiri) dan evaluasi formatif instan yang adaptif bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, kebaruan kontekstualnya dibuktikan melalui penyelesaian masalah konkret di SD Negeri Harjowinangun, di mana media ini tidak sekadar menjadi alat bantu visual, melainkan bertindak sebagai jembatan transisi dari pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered) menuju pembelajaran berbasis penemuan (inquiry-based learning) yang relevan dengan esensi Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, serta dukungan literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi sangat disarankan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran IPAS. Guru perlu mempertimbangkan penerapan media ini secara luas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, serta dukungan literatur yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi sangat disarankan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran IPAS. Guru perlu mempertimbangkan penerapan media ini secara luas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, efektif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi perubahan wujud benda di kelas V SD Negeri Harjowinangun. Peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari pre-test ke post-test pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu memfasilitasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik, visual, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga memicu antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran kontekstual, menyenangkan, dan berbasis teknologi. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi efektif atas rendahnya hasil belajar akibat metode pembelajaran yang masih monoton.

Disarankan juga kepada guru untuk mulai memanfaatkan media interaktif animasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS atau materi

lainnya yang bersifat abstrak dan konseptual. Bagi kepala sekolah dan pengambil kebijakan di satuan pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam menyusun program pelatihan guru berbasis teknologi dan media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Efektivitas penggunaan angket dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Riset Pendidikan*, 12(1), 33–40.
- Anggraeni, F. (2021). Peran media interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 85–94.
- Annisa, R. (2021). Penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar: Antara kebutuhan dan tantangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 12–23.
- Arsyad, A. (2016). Media pembelajaran: Fungsi dan pengembangannya. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pendidikan*, 14(2), 34–42.
- Baharuddin, & Esa, N. (2015). Psikologi pendidikan. *Jurnal Psikologi Islam*, 10(1), 45–58.
- Fadhilah, N. (2024). Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Harjowinangun. *Skripsi*. Universitas Nurul Huda.
- Haris, B. (2016). Komunikasi dan media dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 102–110.
- Ibrahim, M. (2022). Klasifikasi media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(1), 21–28.
- Kemendikbud. (2022). Panduan implementasi kurikulum merdeka. *Jurnal Kebijakan Pendidikan Nasional*, 3(1), 1–9.
- Muhibbah, F. (2022). Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 77–85.
- Pandiangan, E. F., Simamora, A., & Siregar, Y. (2022). Penggunaan media animasi interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 230–240.
- Purwono, B., & Astuti, W. (2021). Efektivitas media animasi dalam pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–66.
- Rahayu, A., Permana, D., & Suryani, Y. (2022). Transformasi pendidikan Indonesia melalui kurikulum merdeka. *Jurnal Reformasi Pendidikan*, 15(2), 140–150.
- Rahmawati, F. (2020). Peran animasi dalam meningkatkan motivasi belajar anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 101–108.
- Ramlah, R. (2018). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Edukasi Sains*, 10(1), 34–45.
- Rusydi, M., Wibowo, H., & Andini, T. (2017). Inovasi pendidikan dalam era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 23–32.
- Saputro, M., Widodo, L., & Utami, R. (2015). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 51–60.
- Siswati, N. (2019). Perancangan animasi edukatif sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 39–48.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Jurnal Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2(1), 9–18.
- Tresnaningsih, S., Santi, & Suminarsih, S. (2019). Validitas dan reliabilitas angket

- penelitian pendidikan. *Jurnal Statistika dan Evaluasi*, 11(1), 55–65.
- Widodo, L., & Widayanti, S. (2019). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(2), 75–84.
- Yulingga, Y. (2017). Teknik penentuan sampel dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Metodologi Ilmiah*, 3(1), 12–21.