

Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Kelas V SDN 091273 Karang Bangun Pamatang Simalungun

Riris Sigi¹⁾ Janwar Tambunan²⁾ Maria Barus³⁾
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar ^{1,2,3)}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas V SDN 091273 Karang Bangun Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental jenis One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 28 orang, dengan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda sebanyak 25 soal yang telah divalidasi dan dianalisis dari segi reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesulitan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas (Shapiro-Wilk), perhitungan skor N-Gain, dan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 62,78 (pretest) dengan tingkat ketuntasan 10,71% menjadi 87,71 (posttest) dengan tingkat ketuntasan 100%. Skor N-Gain rata-rata sebesar 0,7155 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang, dengan efektivitas pembelajaran sebesar 71,55%. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($20,06 > 1,70$), yang berarti media animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Kata kunci: Media Animasi, IPAS.

ABSTRACT

This study investigates the effect of animation media on improving learning outcomes in Science and Social Studies (IPAS) among Grade V students at SDN 091273 Karang Bangun during the 2024/2025 academic year. Employing a quantitative approach with a pre-experimental design—specifically the One Group Pretest-Posttest Design—the research involved all 28 students of Grade V, selected using total sampling. Data were collected through a multiple-choice test consisting of 25 validated items, which were analyzed for reliability, discrimination power, and difficulty level. Data analysis included normality testing (Shapiro-Wilk), N-Gain score calculation, and hypothesis testing using the t-test. Results revealed an increase in the average student score from 62.78 (pretest) with a 10.71% mastery level to 87.71 (posttest) with a 100% mastery level. The N-Gain score averaged 0.7155, indicating a moderate improvement and a learning effectiveness rate of 71.55%. The t-test showed a significant effect, with $t_{calculated} > t_{table}$ ($20.06 > 1.70$). These findings demonstrate that the use of animation media has a significant positive impact on students' IPAS learning outcomes.

Keywords: animation media, IPAS.

PENDAHULUAN

Manusia adalah satu-satunya makhluk ciptaan Tuhan yang dianugerahi akal budi dan pikiran. Oleh

sebab itu, manusia memiliki intuisi dan rasa ingin tahu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang secara terencana atau refleks muncul dalam

pikirannya. Pendidikan sebagai jembatan yang menghantarkan seseorang kepada jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang muncul dalam benaknya. Artinya, pendidikan adalah kemauan murni dari seseorang yang dilakukan dengan sadar dan sukarela untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, khususnya dari segi pengetahuan. Hal ini dapat diwujudkan seseorang melalui proses pembelajaran yang didapat dalam instansi pendidikan. Dalam proses pembelajaran, seorang guru memegang peran strategis dalam mengelola proses pembelajaran, termasuk dalam penyampaian materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar sering dihadapkan pada tantangan dalam menyampaikan konsep-konsep yang abstrak, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran penggabungan antara IPA dan IPS dalam kurikulum Merdeka. Mata Pelajaran ini mencakup pembahasan tentang kehidupan manusia secara sosial dan pembahasan tentang alam semesta, termasuk benda yang bergerak dan yang tak bergerak. Di sisi lain, perkembangan teknologi saat ini semakin modern dan praktis. Perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan guru untuk membantu dalam penyampaian materi yang abstrak menjadi konkrit. Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu usaha yang bisa dilakukan guru dalam penyampaian materi yang abstrak. Salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan guru adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat dipergunakan oleh guru untuk menunjang proses

pembelajaran yang bermakna, salah satunya adalah media animasi. Media animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti pola tertentu pada setiap hitungan waktu yang telah direncanakan (Silitonga, 2015). Adapun karakteristik media video animasi menurut (Ponza et al., dalam Meilisna (2024)) yaitu video animasi pembelajaran hasil pengembangan di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara) dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual.

Pada mata pelajaran IPAS, ada banyak materi yang abstrak yang sulit dipecahkan peserta didik tanpa melihat objeknya secara langsung. Mengacu pada permasalahan tersebut, maka media animasi menjadi pilihan yang tepat bagi guru untuk diintegrasikan dalam pembelajaran, khususnya pada materi rantai makanan di sekolah dasar. Selain itu, animasi juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif didasarkan pada paradigma *positivism* yang bersifat *logicohypothetico-varifikatif* dengan berlandaskan pada asumsi mengenai objek empiris (Jujun dalam Sinambela dalam Sinambela (2021:27) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental yang bentuk desain penelitiannya adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. *Research Design One Group Pretest-Posttest Design* adalah desain penelitian yang dapat

menghubungkan studi variabel bebas dan variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 091273 Karang Bangun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *total sampling*. Teknik ini merupakan pengambilan seluruh populasi sebagai sampel penelitian, yaitu seluruh siswa kelas V berjumlah 28 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Berdasarkan data pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi rantai makanan. Peningkatan hasil belajar dapat digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 1 Perbandingan nilai pretest dan posttest

Dari gambar di atas, maka dapat dipahami bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V dari rata-rata nilai pretest 62,78 meningkat menjadi 87,71. Hal ini menunjukkan selisih peningkatannya adalah 24,93%. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan berbantuan SPSS, diketahui bahwa t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = n-1=27$ adalah 1,70. Sedangkan t_{hitung} yang

diperoleh adalah 20,06. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi rantai makanan.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah dilakukan di SD Negeri 091273 Karang Bangun di jl. Rajamin Purba S.H nagori Pamatang Simalungun dengan subjek penelitian kelas V SD. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan, Menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa yang memperoleh nilai 80 dengan kategori lulus sebanyak 3 orang dan siswa yang memperoleh nilai <80 dengan kategori tidak lulus sebanyak 25 orang. Pada hasil belajar posttest siswa ditemukan adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui melalui banyaknya siswa yang memperoleh nilai >80 dengan kategori lulus yaitu 25 siswa dengan nilai rata-rata 87,71. Berdasarkan analisis uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 20,06 t_{tabel} 1,70. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $20,06 > 1,70$, sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak. Maka, media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi rantai makanan di SD Negeri 091273 Karang Bangun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. 2022. *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)*. An' Nisa Vol. 15, No. 1
- Alexshandro, R. dkk. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi 2d*. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

- Amral., Asmar. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665/4066>
- Bakri, Ari. 2021. 60 Persen Guru di Indonesia Terbatas Kuasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. <https://www.merdeka.com/indeks-berita/peristiwa/2025/02/17/index1.html>
- Devita, A., M. Juliansyah Putra., Adrianus Dedy. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 05 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 4, No. 4.
- Dian, N.F. 2021. Taksonomi Bloom: Proses dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran. Pusdiklat.
- Elvera., Astarina, Y. 2021. Metodologi Penelitian Ed. 1. Penerbit ANDI.
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching dan Media: A systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Henniwati. 2021. *Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020*. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*.
- Helwanti, Julia. 2019. “Penerapan Media Animasi Dalam Meningkatkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung.”
- Ilma, F. 2020. Penerapan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mtsn 2 Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Johari, Andriana., Syamsuri Hasan, and Maman Rakhman. 2014. “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1(1):8–15.
- Kemendikbud. (2022). Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensialkurikulum-merdeka-dijenang-sd>
- Kemendikbud. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Kurniawan, B. dkk. 2017. *Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 4, No. 2.
- Mahmudi, I. dkk. 2022. *Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom*. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*
- Marinda, L. 2020. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman* Vol.13 No.1
- Meilisna, dkk. 2024. Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah* Volume VII Nomor 1.
- Nurhasanah, A., Alfulrqan. Penggunaan

- Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar. Tazzaka Jurnal Pendidikan dan Keislaman Volume 02 Hal 92-106.
- Nursalam, and A. .. Fallis. 2013. "Video Animasi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Pristiwanti, D., Bai badriah., Lukman Nulhakim. 2022. *Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Kurikulum SD*. Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 4 No. 6.
- Rohmah, A. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam Volume 09, No. 02, Oktober 2017, Hal. 193-210*.
- Sari, P.R. dkk. 2024. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. *Jurnal Pendidikan Tambusai Vol.8 Nomor 1*
- Sinambela, L. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV (2), 200–207.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV: Alfabeta.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryana, S., dkk. 2022. *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Vol. 5, No. 7.
- Tambunan, J., Lois Oineke Tambunan. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Dalam Pembelajaran Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Era Pembelajaran Online Di Smp Negeri 1 Meranti. *Jurnal Suluh Pendidikan Vol.1 No. 20*.
- Ubabuddin. 2019. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. IAIS Sambas, Vol. V, No. 1
- Ulfah., Opan Arifudin. 2023. Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA) Vol. 4, No.1*.
- Wandani, E, et all. 2023. *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Individu*. Madani Jurnal Ilmiah Multidisiplin Vol. 1, No. 5