

## PENGARUH PENGGUNAAN ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 08 KAMPUNG BATU DALAM KABUPATEN SOLOK

Elsa Handayani<sup>1</sup>, Zuliarni<sup>2</sup>, Abna Hidayati<sup>3</sup>, Eldarni<sup>4</sup>, Ulfia Rahmi<sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia  
Email: [elsahandayani165@gmail.com](mailto:elsahandayani165@gmail.com)

---

### Article History

Received: 14-08-2024

Revision: 20-08-2024

Accepted: 22-08-2024

Published: 23-08-2024

**Abstract.** The main problem is the low learning outcomes of students, which is caused by the lack of variety in teaching methods and the lack of use of digital media. This study aims to determine the influence of the use of animation as a learning medium for science and technology on the learning outcomes of grade V students at SD Negeri 08 Kampung Batu Dalam. The study used a quasi-experimental method with a posttest only control group design, involving students in grades V.a and V.b, each totaling 21 people. The data collection technique uses tests. Analysis of test result data using t-test. The results of the analysis showed that students who learned using animation obtained a higher average score (70.71) compared to students who used traditional methods (55.48). This proves that animation is effective in improving students' understanding and learning outcomes on human circulatory system materials that are abstract and require visualization.

**Keywords:** Learning Media, Animation, Learning Outcomes

**Abstrak.** Masalah utama adalah rendahnya hasil belajar siswa, yang diakibatkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan minimnya penggunaan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan animasi sebagai media pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 08 Kampung Batu Dalam. Penelitian menggunakan metode *quasi-eksperimen* dengan desain *posttest only control group*, melibatkan siswa kelas V.a dan V.b, masing-masing berjumlah 21 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Analisis data hasil tes menggunakan uji t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan animasi memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi (70,71) dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional (55,48). Ini membuktikan bahwa animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Animasi, Hasil Belajar

---

**How to Cite:** Handayani, E., Zuliarni., Hidayati, A., Eldarni., & Rahmi, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 08 Kampung Batu Dalam Kabupaten Solok. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (4), 5035-5041. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1753>

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan baru, mengembangkan potensi diri secara optimal, serta menjadikan peserta didik yang mandiri dan berkelanjutan. Bentri et al., (2019) menyatakan bahwa pembelajaran ialah suatu kegiatan yang membuat peserta didik menjadi belajar, dalam dunia pendidikan ada dua kegiatan yang

kompleks yaitu belajar dan pembelajaran yang mana ini saling berkaitan satu sama lain. Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sebagai pendidik, di dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan suasana belajar yang membuat peserta didik nyaman dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan pendidik bisa dipahami peserta didik dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut pastinya dengan tataan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran yang bisa menyihir fokus peserta didik untuk tetap memperhatikan pembelajaran sehingga tercipta proses pembelajaran yang efisien.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan disiplin ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi di antaranya, serta meneliti kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbudristek., 2022). Mata pelajaran IPAS merupakan penggabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial ditingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran IPAS sangat penting untuk dipelajari di Sekolah Dasar untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang kehidupan. Pembelajaran harus dilakukan dengan strategi yang tepat dan proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan cara semenarik mungkin agar siswa mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Pembelajaran IPAS ini tidak hanya dipelajari dengan cara menghafal atau mendengarkan materi dari pendidik tetapi siswa bisa melakukan sebuah pengamatan secara aktif untuk membentuk kreativitas. Menurut Faruq et al., (2021), pada siswa Sekolah Dasar kelas V yang umumnya berumur 10-11 tahun sudah mulai bisa berfikir operasional konkrit yang memiliki ciri berupa penggunaan logika yang memadai. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPAS diberikan pemecahan masalah yang berkaitan dengan fenomena alam yang harus bisa diselesaikan oleh siswa dengan pengamatan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menitikberatkan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Selain itu untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bertindak ilmiah serta menyampaikan aspek-aspek penting dalam kehidupan.

Keberhasilan sebuah pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menyajikan pembelajaran. Proses pembelajaran harus dapat memberikan kenyamanan dan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk membuat siswa fokus dalam proses pembelajaran

untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik. Hasil penelitian dari Fransiska (2023) tentang media pembelajaran yang ditinjau dari teori Jean Piaget, menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan stimulus untuk anak Sekolah Dasar. Dalam beberapa kasus yang dialami peserta didik pada mata pelajaran IPAS terkhusus yang berfokus pada bidang keilmuan IPA, kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi pelajaran IPAS adalah variasi media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran IPAS terutama bidang keilmuan IPA kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal itu disebabkan karena mata pelajaran IPAS bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, melainkan juga membahas suatu proses yang terjadi di alam semesta dan interaksinya dengan lingkungan. Terkhusus untuk rumpun Ilmu Pengetahuan Alam, ada beberapa materi pembelajaran yang tidak bisa digambarkan secara nyata bagaimana proses yang terjadi. Untuk itu sangat dibutuhkan media pembelajaran yang bisa mengarahkan siswa agar bisa lebih mudah untuk memahami materi yang abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan penulis bersama pendidik wali kelas yaitu ibu D.H sekaligus guru mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 08 Kampung Batu Dalam, diketahui bahwa proses pembelajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah serta bahan ajar berupa buku paket. Tidak jarang juga pendidik menggunakan gambar yang ditempel di papan tulis. Jika dilihat dari materi pelajaran yang sifatnya berupa proses, siswa akan kesulitan memahami proses yang terjadi jika hanya menggunakan gambar saja. Seperti yang kita ketahui pembelajaran IPAS membutuhkan media yang dapat menggambarkan materi pembelajaran secara nyata. Melalui wawancara dengan siswa, siswa mengaku bahwa siswa tersebut mengalami kesulitan dan cenderung merasa bosan dikarenakan sulit mengingat istilah-istilah pada pembelajaran IPAS yang termasuk baru bagi mereka. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi adalah dengan mengemas atau mendesain media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih memerhatikan pembelajaran yang berlangsung. Miftah (2013) menyebutkan kehadiran media pembelajaran tentunya sangat tergantung pada tujuan dan isi atau substansi pembelajaran itu. Media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan pembelajaran pada penelitian ini adalah media yang terdiri lebih dari satu media atau disebut multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa elemen seperti teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disajikan kepada pengguna secara digital. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia memiliki kelebihan pada proses pembelajaran sebagaimana yang diungkapkan oleh Kustandi (2021) multimedia memberikan kelebihan pada siswa untuk melakukan proses pembelajaran secara

individu ataupun kelompok. Peserta didik dapat memahami materi dengan baik apabila menggunakan materi yang disampaikan menggunakan teks yang ringkas dan dilengkapi animasi serta gambar, dibandingkan dengan peserta didik yang hanya belajar menggunakan sebuah teks biasa (Mayer dalam Kurniawan et al., 2018). Dengan pemanfaatan media ini dalam pembelajaran diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan animasi pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 08 Kampung Batu Dalam.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk penelitian *Quasi Experiment* dengan desain *posttest only control group*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 08 Kampung Batu Dalam yang terdiri dari kelas V.a hingga V.b dengan total populasi berjumlah 42 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah menggunakan t-test. Untuk melakukan pengujian t-test terhadap peserta didik terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data.

## HASIL

### Hasil Uji validitas

Butir soal dalam penelitian ini, dinyatakan valid jika r-hitung yang diperoleh  $>$  r-tabel. Berdasarkan hasil analisis validitas di atas maka diperoleh hasil analisis yaitu terdapat 20 soal yang valid antara lain item soal 1, 2, 4, 6, 7, 9, 11, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30. Sementara itu jumlah soal yang tidak valid sebanyak 10 soal yaitu item soal 3, 5, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17.

### Hasil Analisa Deskriptif

**Tabel 1.** Data hasil perhitungan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol

Aspek	Eksperimen	Kontrol
	X1	X2
N	21	21
X	70,71	55,48
SD	24,10	22,96
SD2	580,71	527,26

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas kedua kelas diperoleh L-hitung dan L-tabel pada taraf nyata 0,05 untuk N = 21 seperti pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Pengujian Liliefors

No	Kelas	N	L hitung	L tabel	Keterangan
1	Eksperimen	21	0,154	0,19	Normal
2	Kontrol	21	0,147	0,19	Normal

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kedua kelompok kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki L-hitung < L-tabel, berarti data kedua kelas sampel berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

**Tabel 3.** Pengujian Barlett

No.	Kelas	$\alpha$	$\chi^2$ -hitung	$\chi^2$ -tabel	Keterangan
1	Eksperimen	0,05	0,046	3,841	Homogen
2	Kontrol				

Dari tabel uji homogenitas tampak  $\chi^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $\chi^2_{tabel}$  ( $0,046 < 3,841$ ), berarti kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang homogen.

### Uji Hipotesis

**Tabel 4.** Uji-t

No	Kelas	Rata-Rata	t-hitung	t-tabel	Kesimpulan
1	Eksperimen	70,71	2,047	2,021	Signifikan
2	Kontrol	55,48			

Berdasarkan tabel di atas dengan  $df = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = 40$ , maka yang dipedomani pada tabel yaitu dengan taraf nyata  $\alpha$  0,05 didapatkan nilai t tabel 2,021. Dengan demikian kriteria yang berlaku adalah t-hitung > t-tabel ( $2,047 > 2,021$ ), yang berarti bahwa hipotesis yang diterima adalah H1 dan H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan media gambar. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan animasi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar saja.

## **DISKUSI**

Menurut hasil penelitian di atas, terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan untuk kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi memiliki peran dalam mengubah pembelajaran menjadi lebih baik. Hal ini tentu saja memberikan nilai tambah terhadap penggunaan animasi dalam proses pembelajaran terutama materi yang sifatnya berupa proses, seperti yang dinyatakan oleh Susanti et al., (2023) juga menggunakan animasi pada pembelajaran yang sifatnya berupa proses. Animasi yang bisa digunakan secara offline dan mudah digunakan ini dapat mempermudah siswa dalam mengaksesnya karena fitur yang sederhana dan umum bagi semua orang.

Penggunaan media animasi memiliki beberapa kelebihan yang digunakan dalam proses pembelajaran menurut Sabron (2019) yaitu (1) dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar, (2) dapat mempersingkat waktu pembelajaran, karena penjelasan juga dituangkan dalam media animasi, (3) dapat menjabarkan suatu konsep yang sulit dimengerti menggunakan gambar saja, dan (4) penggunaan yang mudah bagi pemula dan memiliki format file MP4 sehingga bisa diputar ulang tanpa aplikasi tambahan. Berdasarkan penelitian ini, terdapat pengaruh dari penggunaan animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V.A sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen telah diujikan penggunaan media pembelajaran berupa animasi. Pemilihan media animasi ini disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran yang melibatkan pembelajaran berupa proses, untuk itu perlunya visualisasi dalam pembelajaran agar pembelajaran semakin mudah dipahami oleh siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data, dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di kelas V.A sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 70,71, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas V.B sebagai kelas kontrol lebih rendah dengan rata-rata 55,48. Pemanfaatan media animasi memiliki perbedaan hasil rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana hasil belajar rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan media animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi "Sistem Peredaran darah manusia" di SD Negeri 08 Kampung Batu Dalam, Kabupaten Solok, dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t-hitung dengan taraf signifikan  $\alpha$  0,05 ditemukan t-hitung = 2,047 lebih besar dibandingkan t-tabel = 2,021.

## REFERENSI

- Ajis, Y. A. (2023). The Influence of Using Multimedia-Based Microsoft Power Point on Class VI Science Learning Outcomes at SDN 03 Alai. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(4).
- Andrian, J. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education 1(1)*.
- Bentri, A. Hidayati, A. Rahmi, U. (2019). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Faruq, S. Sukanti (2021). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Fransiska, K. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 9(2)*.
- Hendri, N. (2021). *Pembelajaran berbasis Animasi*. Jakarta: Kencana.
- Hidayati, A. dkk. (2020). The Development of Instructional Multimedia based on Science, Environment, Technology, and Society (SET). *Journal of Physics: Conference Series*.
- Khairunnisa. (2023). *Multimedia Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawan, C. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sdn Merjosari 5 Malang. *Jinotep*, 4(2).
- Kustandi, C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sobron, A. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme 1(2)*.
- Syafri, dkk. (2018). *Teknologi Pendidikan: Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.