

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS KELAS V
DI SEKOLAH DASAR NEGERI 81 SINGKAWANG**

Devis Wardana¹, Dina Anika Marhayani², Mertika³
^{1,2,3}Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang
1deviswardana026@gmail.com, 2dinaanika89@gmail.com,
3mertika052691@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low student learning outcomes and the lack of media use in the learning process. The purpose of this study was, to determine whether there were differences in IPAS learning outcomes before and after the application of interactive animation media in IPAS subjects in grade V SD Negeri 81 Singkawang. To find out how much influence interactive animation media has on the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 81 Singkawang. The type of research used is quantitative research with experimental research methods. The data analysis used in this study is the N-gain test to determine the average increase, then proceed with the normality test and homogeneity test then hypothesis testing with a one-sample t test to determine the average and then use the effect test or effect size to see how much influence the media used. The results showed that there were differences in IPAS learning outcomes before and after the application of interactive animated media in class V IPAS subjects with the calculation of the T test with the results, namely the value of T count = 28.1402 ≥ the value of T table = 1.73961, so there is a difference in the effectiveness of using interactive animated media on student learning outcomes in IPAS subjects. There is an effect of using interactive animated media on the learning outcomes of grade V students of SD Negeri 81 Singkawang with the calculation of the effect size test obtained the effect size of 0.90 is in the high criteria because 0.90 is at $0.8 \leq d \leq 2.0$, based on this it can be concluded that the use of interactive animated media affects the learning outcomes of grade V students.

Keywords: Interactive Animation, Learning Outcomes, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 81 Singkawang. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 81 Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji N-gain untuk mengetahui peningkatan rata-rata, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilakukan uji hipotesis dengan uji t satu sampel untuk mengetahui rata-rata dan selanjutnya menggunakan uji pengaruh atau *effect size* untuk melihat seberapa besar pengaruh media yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V dengan perhitungan uji T dengan hasil yaitu nilai T hitung = 28,1402 \geq nilai T tabel = 1,73961, maka terdapat perbedaan efektivitas penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 81 Singkawang dengan perhitungan uji *effect size* diperoleh hasil *effect size* sebesar 0,90 berada pada kriteria tinggi karena 0,90 berada pada $0,8 \leq d \leq 2.0$, berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi interaktif berpengaruh pada hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Kata Kunci: Animasi Interaktif, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah bekal hidup yang harus di miliki, dengan pendidikan bukan hanya bangsa dan negara yang akan memperoleh kemajuan, melainkan kehidupan masyarakat juga akan mengalami kemajuan. Dengan pendidikan seseorang akan memperoleh banyak pengetahuan dari berbagai bidang ilmu. Asalkan sistem pendidikan dan pola kebijakan yang sesuai dengan keadaan Indonesia (Hidayah, 2015: 1125). Pendidikan di Indonesia saat ini diatur oleh kurikulum. Untuk menyesuaikan perkembangan Teknologi dan Ilmu Pengetahuan menjadikan Indonesia saat ini memilih Kurikulum Merdeka sebagai standar Pendidikan. Jika Kurikulum tidak ada maka Pendidikan tidak dapat terlaksana dan tujuan pendidikan pun tidak akan terwujud (Lestari dkk, 2023:85).

Kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya (Nuryani dkk, 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau disingkat IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan

manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS memiliki tujuan menjadikan peserta didik dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi. (Susilo dalam Rahmayati & Prastowo, 2023: 18).

Begitupun dalam pelajaran IPAS, masalah belajar yang sering terjadi adalah hasil belajar siswa yang rendah karena pengaruh faktor internal (minat, motivasi, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita-cita) dan faktor eksternal seperti banyak istilah asing, materi terlalu padat, banyak hafalan, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton (Antari dkk, 2023:267).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang, hasil belajar mencerminkan hasil yang dicapai seseorang dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Rahmansyah, 2020:4). Harapan ideal dari hasil

belajar adalah para siswa akan mampu memahami setiap proses pembelajaran yang dilakukan sehingga akan berdampak pada pengetahuan dan perubahan perilaku yang meliputi 3 aspek yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Namun pada kenyataannya kualitas pembelajaran IPAS di Indonesia masih belum optimal sehingga memiliki dampak terhadap hasil belajar yang diperoleh belum maksimal. Desember tahun 2023 *Programme for International Student Assessment (PISA)* kembali merilis data yang terbaru bahwa Indonesia menempati 12 terbawah dalam kemampuan numerasi, 11 terbawah dalam literasi, dan 15 terbawah dalam sains dari 81 negara, di mana perolehan peserta didik di Indonesia dalam tiga kemampuan tersebut di bawah rata-rata seluruh perolehan skor peserta PISA. Jika dibandingkan dengan negara tetangga seperti Singapura, Malaysia, Brunei Darussalam, dan Australia posisi Indonesia jauh di bawah negara-negara tersebut. Rendahnya perolehan tersebut menandakan ada yang perlu diperbaiki dalam sistem pendidikan di Indonesia (Rizky dkk, 2024:2)

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar merupakan proses yang sangat penting dilakukan oleh siswa, karena tanpa adanya hasil belajar yang memadai mereka akan kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam masyarakat (Ismail SM dalam Saleh & Woro Andhini, 2021: 237).

Media adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan atau mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dengan tujuan untuk menyampaikan informasi yang bersifat instruksional atau mengandung unsur pengajaran disebut dengan media pembelajaran (Salim dkk, 2023: 2). Sanjaya (dalam Salim dkk, 2023: 2) mendefinisikan bahwa media Pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan-pesan kepada siswa yang mengandung pesan terkait pendidikan. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media animasi.

Yudhanto & Purnomo (dalam Salim dkk, 2023: 2) menyatakan

bahwa media animasi merupakan salah satu bagian dari multimedia yang terdiri dari rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi dalam dunia pendidikan digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan suatu konsep agar dapat mudah dipahami. Hal ini dikarenakan media animasi terdiri dari unsur media lain seperti audio, teks, video, grafik, dan sound menjadi kesatuan penyajian, sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa (Salim dkk, 2023: 2).

Salah satu media yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah media animasi interaktif. Media Animasi Interaktif merupakan sebuah sarana komunikasi yang di sampaikan lebih dari satu media komunikasi menggunakan komputer dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar yang memberikan kesempatan pengguna untuk berinteraksi kepadanya (Khaeruman dkk, 2015:269). Animasi interaktif adalah penyajian visual 4 dimensi yang dibuat berdasarkan unsur kehidupan sehari-hari tentang manusia, benda-benda, binatang, peristiwa, tempat dan sebagainya (Masu, 2023:84). Dalam penggunaan

animasi interaktif, peserta didik diberikan stimulus berupa gambar dan suara yang dapat dikerjakan oleh pengguna sehingga memudahkan peserta didik memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar anak.

Kajian semacam ini sudah pernah dilakukan oleh (Nugraha, Hidayat dalam Sugianto dkk, 2020: 1002) yang menemukan sejumlah efektifitas penggunaan animasi sebagai alat bantu belajar diyakini telah meningkatkan kinerja siswa. (Utami dalam Sugianto dkk, 2020: 1002) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sementara itu, sebelumnya (Herianto dalam Sugianto dkk, 2020: 1002) juga pernah melakukan kajian efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi dan media gambar terhadap hasil belajar IPS. Hasilnya menunjukkan keefektifan teknologi informasi berbasis media animasi tersebut dalam menunjang pembelajaran dan evaluasi asalkan digunakan secara tepat dan daya dukung memadai (Yuliana dalam Sugianto dkk, 2020: 1002).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali

kelas V SD Negeri 81 Singkawang pada Rabu 20 Maret 2024, dalam proses pembelajaran belum menggunakan media yang membuat siswa menjadi mudah bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 81 Singkawang mendapatkan nilai rata-rata 50,85. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPAS adalah 60. Dari 20 siswa hanya 8 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase 40% dan siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 12 siswa dengan persentase 60%. Pembelajaran IPAS di sekolah masih belum optimal dikarenakan masih ada siswa yang nilainya masih kurang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut artinya hasil belajar siswa di sekolah tersebut masih belum baik sehingga hasil belajar kurang optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, media yang dapat digunakan adalah media animasi interaktif yang dianggap dapat membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran dan dapat

meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Bedasarkan hal-hal yang telah disampaikan tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 81 Singkawang”. Untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS dapat efektif atau tidak. Selain itu dalam penelitian ini juga untuk mengukur seberapa efektifnya media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya pada topik ada apa saja di bumi kita.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sementara desain penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 81 Singkawang yang berjumlah 18 orang siswa. Dalam penelitian ini sampel adalah populasi yang berjumlah 18 orang siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 9 perempuan. Teknik pengumpulan

sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Hasil uji Prasyarat

Uji Prasyarat dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi syarat untuk analisis uji hipotesis. Pada penelitian ini uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, tetapi sebelum melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan uji *normalized Gain (N-Gain)* terlebih dahulu.

Uji *Normalized Gain (N-Gain)* yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan apakah terdapat perbedaan atau peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media animasi interaktif. Hasil perhitungan statistik uji *Normalized Gain (N-Gain)* menggunakan microsoft excel dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji Normalized Gain

Rata-rata pre-test	Rata-rata Post-test	Normalized Gain
8,06	71,39	0,7

Pada tabel 1 diatas, diperoleh hasil perhitungan statistik uji *Normalized Gain (N-gain)* menggunakan microsoft excel didapatkan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 8,06, rata-rata *Post-test* sebesar 71,39 dan *Normalized Gain* sebesar 0,7. Artinya perbedaan atau peningkatan sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif termasuk kedalam kategori sedang.

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan data *pre-test* dan *Post-test* yang telah dikumpulkan berdistribusi normal. Uji normalitas data adalah uji data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Adapun pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro Wilk*. Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* dan data *Post-test* hasil belajar IPAS siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Nilai	N	T3	P	Sig. 5%	Ket.
		Hitung	valu e		
<i>Pretest</i>	18	0,910	0,897	0,05	Norm al
<i>Posttest</i>	18	0,928	0,897	0,05	Norm al

Dari tabel diatas diperoleh hasil perhitungan pada nilai *pre-test* dan *Post-test*, dimana pada nilai *pre-test* nilai T_3 hitung = 0,910 > p value 0,897 yang artinya data nilai *pre-test* berdistribusi normal. Sedangkan pada nilai *Post-test* dimana nilai T_3 hitung 0,928 > p value 0,897 yang artinya data nilai *Post-test* berdistribusi normal.

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ ($\alpha=0,05; n_1=k-1, n_2=n-k$). Derajat bebas pembilang (n_1) = k - 1 dan derajat bebas penyebut (n_2) = n - k (Monica dkk, 2020:223). Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* dan data *Post-test* hasil belajar IPAS siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Varian		F			
Pretest	Posttest	N	hitung	α	Ket.
36,64	134,7	1	3,48	0,05	Homog en
	2	8	6	5	

Dari tabel diatas diperoleh hasil perhitungan pada data *pre-test* dan *Post-test* yaitu $F_{hitung} 3,486 < F_{tabel} 4,451$ artinya data *pre-test* dan *Post-test* homogen.

Pada penelitian ini data diperoleh dari hasil jawaban soal *pre-test* dan *post-test* siswa. Soal *pre-test* diberikan sebelum perlakuan, sedangkan untuk soal *post-test* diberikan sesudah perlakuan. Adapun soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan berbentuk 5 soal essay dengan indikator mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 4 Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar IPAS

Ket.	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	8,06	71,39
Standar	6,22	11,61
Deviasi (SD)		
Varians (S)	38,64	134,72
Skor	20	100
Tertinggi		
Skor	0	55
Terendah		

Jadi nilai rata-rata skor soal dari kelima soal *pre-test* dan *post-test* adalah 8,06 dan 71, 39.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan

uji t satu sampel (*one sample t test*) yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan kesamaan rata-rata data *pre-test* dan *Post-test* dengan $T_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya media animasi interaktif, dan jika $T_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya media animasi interaktif Hasil perhitungan uji T satu Sampel (*one sampel t test*) data *pre-test* dan data *Post-test* hasil belajar IPAS siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji T Satu Sampel

Uji T Satu Sampel			
	N	T Hitung	T Tabel
<i>Pre-test</i>	18	28,1402	1,73961
<i>Post-test</i>			

Berdasarkan hasil uji T pada tabel 4.4 nilai T hitung pada data *Pre-test* dan *Post-test* yaitu $28,1402 \geq$ nilai T tabel = 1,73961, maka terdapat perbedaan efektivitas penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan microsoft excel pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji *Effect Size*

<i>Effect Size</i>			
Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	Spooled	<i>Effect size</i>
8,06	71,39	70,0775	0,09

Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pre-test* = 8,06 < rata-rata *Post-test* = 71,39 dan diperoleh hasil *effect size* 0,90 berada pada kriteria tinggi, yang bearti dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka terlihat bahwa hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media**

animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 81 Singkawang.

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* dan *Post-test* yang berjumlah masing-masing 5 soal hasil belajar siswa. Pada uji t satu sampel dimana nilai T hitung pada data *Pre-test* dan *Post-test* yaitu $28,1402 \geq$ nilai T tabel = 1,73961. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 81 Singkawang.

Perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* ini disebabkan karena saat pemberian soal *pre-test* siswa menjawab dengan kemampuan atau pemahaman mereka sendiri, sedangkan saat pengerjaan *post-test* siswa sudah diberi pembelajaran dengan media animasi interaktif. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterpakan media animasi interaktif.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Indah, H., & Muryanti, E. (2023) dengan judul "Efektivitas Media Animasi Interaktif Untuk Pengenalan

Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan dengan penggunaan media animasi interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan media Flashcard terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nur Ilahi Lubuk Buaya Kota Padang. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 17,00 dan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 15,00 (Indah & Muriyanti, 2023:701).

2. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi interaktif efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 81 Singkawang.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *effect size* (uji pengaruh) diperoleh hasil *effect size* sebesar 0,90 berada pada kriteria tinggi karena $0,90$ berada pada $0,8 \leq d \leq 2,0$, berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media animasi interaktif berpengaruh pada hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Okmiyati, 2022), adanya pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu. Hal ini dikarenakan video animasi memberikan penjelasan yang detail sehingga siswa bisa melihat langsung apa yang sedang dijelaskan tanpa berangan-angan tentang apa yang sedang dijelaskan.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dianah dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023”. Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai t hitung lebih besar dari t Tabel sebesar $(2,366 > 1,680)$ dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,024 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa

kelas IV SDN 1 Aikmel Timur. Perhitungan uji lanjutan dengan menggunakan rumus effect size yang bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa, hasil yang didapatkan sebesar 0,65 artinya media interaktif animasi berpengaruh sedang terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV (Dianah dkk, 2023:292).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 81 Singkawang dengan perhitungan uji T dengan hasil yaitu nilai T hitung = 28,1402 \geq nilai T tabel = 1,73961, maka terdapat perbedaan efektivitas penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V

SD Negeri 81 Singkawang dengan perhitungan uji *effect size* diperoleh hasil *effect size* sebesar 0,90 berada pada kriteria tinggi karena 0,90 berada pada $0,8 \leq d \leq 2,0$, berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi interaktif berpengaruh pada hasil belajar IPAS siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Artikel in Press :

- Antari, P. L., Widiana, I. W., & Wibawa, I. M. C. (2023). Modul Elektronik Berbasis Project Based Learning Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 266–275.
- Dianah, J. H., Witono, A. H., & Nisa, K. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 288–293.
- Hidayah, L. F. (2015). Media Pembelajaran IPS Interaktif. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 9(2), 1125–1131.
- Indah, H., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Animasi Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Wahana Didaktika*, 21(3), 692–702.

- Khaeruman, Ahmadi, & Rehanun. (2015). Pengembangan Media Animasi Interaktif Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia "Hydrogen,"* 3(1), 267–273.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 85–88.
- Masu, H. K. (2023). Permainan Membandingkan Dan Mengurutkan Bilangan Menggunakan Animasi Interaktif. *Haumeni Journal of Education*, 3(2), 83–91.
- Monica, S., Susanta, A., & Yensy, N. A. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(2), 220–228.
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603.
- Okmiyati, T. S. (2022). *Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas Iv Sd Negeri 84 Kota Bengkulu.* Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Rahmansyah, E. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Papan Buletin Pada Siswa Kelas Iv Sdn 01 Kibang Mulya Jaya Tulang Bawang Barat [Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1442/2020].*
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16–25.
- Rizky, M., Jadidah, I. T., Eprilia, W., Shawmi, A. N., & Saputra, A. D. (2024). Seberapa Besar Pengaruh Metode Pembelajaran Talking Stick Pada Hasil Belajar Siswa SD/MI. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1–10.
- Saleh, M., & Woro Andhini, L. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Wahana*, 73(21), 236–247.
- Salim, F., Syamsiah, D., & Salam, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut *JEMS: Jurnal Edukasi ...*, 1–11. EL_FAISAL SALIM_1747042034_PGSD FIP UNM.pdf
- Sugianto, Widodo, J., Masrukhi, & Priyanto, A. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran IPS berbasis Media Animasi di Era Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 1001–1006.