



Pengaruh Media Interaktif Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas IV SD

Qonitah Fairuz Zamzam¹, Anggra Lita Sandra Dewi², Lita Erdiana³

¹Universitas PGRI Delta Sidoarjo, Indonesia

Email: ¹qonitahfairuz24@gmail.com

²akusandradewi1989@gmail.com

³litaerdiana@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa serta keaktifan siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis video animasi siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS materi “Cerita Tentang Daerahku”. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain true experiment berupa pretest-posttest control group design, di mana satu kelas dijadikan sebagai kelas eksperimen menggunakan media interaktif berbasis video animasi dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional berupa *PowerPoint*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest) serta observasi keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 85,37%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai rata-rata 66,25%. Selain itu, keaktifan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu sebesar 82,81% pada kelas eksperimen dibandingkan dengan 64,74% pada kelas kontrol. Hasil uji-t independen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p\text{-value} < 0,05$).

Kata kunci: Media interaktif, video animasi, hasil belajar, IPAS

Abstract: This study aims to determine the effect of interactive media based on animated videos on the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in the subject of IPAS (Science and Technology) on the topic “Stories About My Region.” The method used is quantitative with a true experiment design in the form of a pretest-posttest control group design, where one class is used as the experimental class using interactive media based on animated videos and another class as the control class using conventional learning media in the form of *PowerPoint*. Data collection was conducted through learning achievement tests (pretest and posttest) and observations of student learning activity. Based on the data analysis results, the average posttest score in the experimental class was 85.37%, higher than the control class, which only achieved an average of 66.25%. Additionally, student learning activity also showed a significant increase, with 82.81% in the experimental class compared to 64.74% in the control class. The independent t-test results indicated a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class ($p\text{-value} < 0.05$).

Keyword: Interactive media, animated videos, learning outcomes, IPAS

PENDAHULUAN

Pada saat ini Pendidikan telah menjadi kebutuhan primer bagi setiap manusia sehingga keberadaan Pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam potensi peningkatan Sumber Daya Manusia yang berkualitas (Sadriani et al., 2023). Oleh karena itu, keberadaan pendidikan memegang peranan penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing, produktif, dan mampu menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang.

Sejalan dengan tujuan pendidikan, maka sistem pendidikan setiap zamannya selalu ada pembaharuan dan perkembangan. Meskipun dunia pendidikan telah berkembang sangat baik dari waktu ke waktu, kemajuan ini tidak didukung dengan kemajuan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bisa selaras mengikuti perubahan dalam dunia pendidikan (Fitriah et al., 2019). Pada awalnya teknologi seperti LCD, Proyektor, VCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki oleh masyarakat, tetapi saat ini sudah menjadi barang umum digunakan baik secara pribadi, hiburan, atau di kantor/ perusahaan namun juga produk kemajuan teknologi ini juga merambah dunia Pendidikan (Dewi & Mubarakah, 2019).

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran memerlukan alat bantu dalam pembelajaran berupa media pembelajaran. Demikian pula pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang ada di Sekolah Dasar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang menunjang untuk belajar, Gagne dalam Azhar Arsyad, (2011). Sedangkan media interaktif berbasis video animasi merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi siswa dan mendorong siswa agar lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Hal utama untuk meningkatkan media pembelajaran adalah teknologi (Biassari et al., 2021).

Dalam kurikulum merdeka terdapat pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Delina Andreani & Ganes Gunansyah, 2023). Seiring dengan perubahan pendekatan

pembelajaran tersebut, dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung keberhasilan materi IPAS secara efektif. Salah satunya yaitu media yang mampu memenuhi kebutuhan ini adalah video animasi. Menurut Richard E. Mayer dalam Santoso (2020), media pembelajaran video animasi yang menggunakan kombinasi visual dan audio ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan.

(Reigeluth, 1979 dalam Srimuliati, 2019) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu hal yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diukur berdasarkan test atau nilai siswa pada ujian yang diadakan. Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator yang ditentukan dan dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diukur.

Menurut Magdalena dkk, (2021), secara garis besar Benjamin S. Bloom dalam Taksonomi Bloom (*Taxonomi of education objectives*) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 3 (tiga) ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Penelitian ini berfokus pada ranah kognitif, karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran serta pengetahuan dan pemahaman siswa setelah penerapan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengaruh hasil belajar ditinjau berdasarkan sejauh mana media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa serta mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Ilham et al., 2023).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rochmania & Restian, 2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar" Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Diwek 1 Jombang dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil pembelajaran dalam penggunaan media video animasi terhadap proses berfikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar sebelum mendapat perlakuan pada *pretest* dengan nilai rata-rata 57,14%, sedangkan setelah diberikan perlakuan pada nilai *posttest* siswa mendapat nilai rata-rata 81,04, dengan selisih 23,9% dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan

bahwa hasil belajar siswa lebih baik saat menggunakan video animasi.

(Dale dalam Azhar Arsyad, 2011) mengatakan jika “Keahlian belajar seseorang 75% diterima melalui indera pandang (Mata), 13% melalui indera dengar, dan melalui indera lain sekitar 12%. Maka berdasarkan pendapat ini peneliti ingin mencari pengaruh media interaktif berbasis animasi video terhadap hasil belajar siswa SD.

Berdasarkan Pra Penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2024 di kelas IV SDN Becirongengor Wonoayu Sidoarjo khususnya pada mata pelajaran IPAS semester II Bab 5 Materi Cerita Tentang Daerahku, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kelas diantaranya yaitu (1) siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung serta suasana pembelajaran dikelas menjadi kurang menarik dan efektif karena hanya menggunakan media pembelajaran buku ajar yang disediakan dari sekolah; (2) Capaian hasil belajar belum maksimal, sebagaimana terungkap dalam wawancara dengan guru kelas IV-A & IV-B di SDN Becirongengor, bahwa berdasarkan hasil evaluasi, beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Pada kelas IV SDN Becirongengor saat ini dari total 52 siswa yang terbagi dalam dua kelas, yaitu Kelas A sebanyak 27 siswa dan Kelas B sebanyak 25 siswa, hanya 40% siswa yang telah mencapai standar nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Nilai KKTP yang ditetapkan ialah sebesar 70. Sementara itu, sebanyak 60% siswa masih belum mencapai nilai minimal tersebut. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu dengan menggunakan media interaktif berbasis Video Animasi yang diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa

Pencapaian Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mencerminkan kuantitas pemahaman materi pelajaran oleh siswa, sehingga pemahaman materi siswa yang mencapai suatu nilai tertentu ditetapkan sebagai standar keberhasilan dalam pembelajaran.

Adapun tujuan penggunaan media interaktif berbasis video animasi yaitu untuk

mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran. Manfaat dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan kajian latar belakang, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Materi Cerita Tentang Daerahku”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Peneliti menggunakan metode eksperimen dikarenakan peneliti akan mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *True Eksperimen* (Eksperimen sejati) (Abraham & Supriyati, 2022), yaitu desain yang memberikan pretest sebelum dikenakan perlakuan, serta *posttest* sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok.

Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis video animasi di kelas IV SDN Becirongengor.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

X = *Treatment* (perlakuan) penggunaan media

O₁ = Nilai pretest kelas eksperimen

O₂ = Nilai posttest kelas eksperimen

O₃ = Nilai pretest kelas kontrol

O₄ = Nilai posttest kelas kontrol

Kegunaan penelitian eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel Y dengan variabel X dalam kondisi yang ditentukan (Prayoga et al., 2022). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Becirongengor. Populasi kelas IV yang terdiri dari 54 siswa. Selanjutnya dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang akan di olah datanya dari kelas kontrol sebanyak 54 siswa dan kelas eksperimen 27 siswa.

Variabel pada penelitian ini yaitu

Variabel (X) adalah Media Interaktif Berbasis Video Animasi, sedangkan Variabel (Y) adalah Hasil Belajar pada Materi Cerita Tentang Daerahku Kelas IV.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni berupa pengumpulan data dari hasil tes peserta didik juga kuesioner. Tes hasil belajar siswa diperoleh melalui soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan pada kelas kontrol ataupun kelas eksperimen. Soal *pretest* diberikan pada saat sebelum dimulainya pelajaran, sedangkan *posttest* soal yang diberikan setelah siswa mendapat perlakuan khusus saat proses belajar mengajar untuk mengetahui hasil belajar setelah mendapat perlakuan. Berikut adalah Teknik analisis data pada penelitian ini, diantaranya :

1. Validitas Uji Tes

a. Hasil Validitas Tes

Uji validitas adalah tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur suatu hal yang ingin diukur (Arikunto, 2020). Dalam konteks penelitian, uji validitas digunakan untuk menilai apakah instrumen (soal tes, kuesioner, atau alat ukur lainnya) sesuai dengan objek yang diukur. Berikut dibawah ini rumus korelasi product moment sebagai berikut (Arikunto, 2020):

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

n = Banyak siswa
 r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
 $\sum X$ = Jumlah skor item
 $\sum Y$ = Jumlah skor total

b. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes adalah tingkat konsistensi atau kestabilan hasil yang diperoleh dari tes yang diberikan (Arikunto, 2020). Dalam konteks pengujian, reliabilitas menunjukkan sejauh mana tes tersebut dapat memberikan hasil yang konsisten atau dapat dipercaya jika tes tersebut diberikan berulang kali kepada peserta yang sama dalam kondisi yang serupa (Arikunto, 2020). Berikut dibawah ini rumus reliabilitas *Alpha Cronbach* :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrument
 K = Jumlah butir pertanyaan
 $\sum \alpha_b^2$ = Jumlah varian butir
 α_t^2 = Varian total

2. Uji Perasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal, untuk melihat apakah sampel yang diambil mewakili distribusi populasi. Jika distribusi sampel adalah normal, maka dapat dikatakan sampel yang diambil mewakili populasi. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan ialah uji Kolmogorof-Smirnov menggunakan aplikasi SPSS versi 27 for windows. Adapun kriteria uji normalitas yaitu sebagai berikut :

- Jika sig, < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.
- Jika sig, > 0,05 maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari beberapa kelompok sampel adalah sama (homogen). Uji ini penting untuk memastikan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi, terutama dalam analisis statistik yang memerlukan kesamaan varians, seperti uji-t independen test. Dalam pengujian homogenitas ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Adapun kriteria keputusan uji homogenitas yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan < 0,05 maka tidak ada perbedaan varian dari beberapa kelompok data (Homogen).
- Jika nilai signifikan > 0,05 maka ada perbedaan varian dari beberapa kelompok data (Tidak Homogen)

c. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji-t independen test yang dianalisis menggunakan program SPSS versi 27 for Windows. Kriteria pengujian hipotesis yang digunakan adalah :

- Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh Media Interaktif berbasis Video Animasi terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Bab 5 materi Cerita Tentang Daerahku.
- Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh metode NHT dengan Media Interaktif berbasis Video Animasi terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Bab 5 materi Cerita Tentang Daerahku. Adapun aturan pengujian dalam uji-t independen test sebagai berikut :
 - 1) Jika $thitung < ttabel$, maka H_0 ditolak (tidak ada perbedaan yang signifikan).
 - 2) Jika $thitung > ttabel$, maka H_0 ditolak (ada perbedaan signifikan).
 - 3) Jika $Sig (P-value) > 0,05$, maka H_0 diterima (tidak signifikan).

- 4) Jika $Sig < 0,05$, maka H_0 ditolak (signifikan).

Setelah memperoleh data, tahap selanjutnya yaitu pengolahan data dan analisis data yang menggunakan *Software Microsoft Excel* serta SPSS versi 27 For Windows.

3. Analisis Observasi Keaktifan Siswa
 - a. Hasil Analisis Observasi Keaktifan Siswa

Analisis data dari observasi kegiatan siswa dengan merefleksikan hasil pengamatan berupa keaktifan belajar siswa dianalisis dengan langkah-langkah menghitung perolehan masing-masing dari lima indikator dan membaginya dengan perolehan maksimal. Ada 5 Indikator keaktifan siswa menurut (Sudjana, 2007 dalam Zuriatun Hasanah, 2021) disajikan pada tabel berikut

Tabel 2. Indikator Keaktifan Siswa

No	Indikator Keaktifan Siswa	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Siswa dapat ikut serta dalam mengerjakan tugas.	10	10	6	1	0
2.	Siswa terlibat dalam proses pemecahan masalah	3	13	6	5	0
3.	Siswa berani bertanya pada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapinya.	9	12	4	2	0
4.	Siswa dapat melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.	4	11	12	0	0
5.	Siswa mampu dan berani mempresentasikan hasil kerjanya	9	11	5	2	0

Adapun rumus data persentase keaktifan belajar siswa menurut (Suseno et al., 2017 dalam Hidayati et al., 2021) adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Keaktifan} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor Aktual : jumlah total skor keaktifan yang diperoleh seluruh siswa berdasarkan pengamatan terhadap setiap indikator.

Skor Maksimal : skor tertinggi yang diperoleh, yaitu hasil dari jumlah siswa di kalikan jumlah indikator dan skor maksimal per indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian kuantitatif guna melihat pengaruh media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa sd materi cerita tentang daerahku. Pada penelitian ini menggunakan media interaktif yang didalamnya memuat suara dan gambar animasi yang bergerak, dengan materi Cerita Tentang Daerahku kelas IV semester II. Penggunaan media interaktif berbasis video animasi pada kelas IV Semestester II SDN Becirongengor disajikan berdasarkan

hasil observasi dan penelitian yang mana hal tersebut terjadi pada kelompok eksperimen (kelas 4B). Pembelajaran yang proses nya berlangsung dengan efektif, aktif dan kondusif. Media power point digunakan untuk kelas kontrol (4A), yang dimaksudkan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media yang berbeda. Dalam kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi lebih menarik perhatian siswa karena proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, semangat dan antusias dalam

mempelajari IPAS bab 5 materi Cerita Tentang Daerahku. Dalam penggunaan media interaktif berbasis video animasi siswa lebih mudah memahami materi karena dapat melihat gambar bergerak disertai suara dan terdapat beberapa kuis didalam video yang tentunya lebih mempermudah siswa untuk memahami materi bab 5 Cerita Tentang Daerahku. Berdasarkan analisis perhitungan Perolehan hasil belajar IPAS sangat bermacam-macam, hal ini terbukti jika pemahaman setiap peserta didik berbeda. Adapun hasil belajar mata pelajaran IPAS bab 5 materi Cerita Tentang Daerahku, pada dua kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

NAMA	KONTROL		NAMA	EKSPERIMEN	
	PRETEST	POSTEST		PRETEST	POSTEST
AZA	48	64	MDA	53	91
ARP	51	67	MDP	53	96
AFIM	40	54	MIM	44	88
ANA	59	75	MRA	46	87
ANA	48	64	MRDA	50	87
APR	56	70	MTA	53	94
ANS	36	53	NUN	46	81
ADP	55	67	NIA	47	85
ASL	50	66	NGB	42	82
ALR	63	78	OO	42	80
CAA	36	52	PSS	52	94
DAP	54	68	RAQA	55	77
DKN	34	40	RAZP	48	89
DAPW	57	73	RAN	53	78
EAS	63	77	RNA	50	84
ESH	46	62	RA	45	81
FCN	60	76	SDN	50	93
FIAP	40	52	SPP	56	90
FAA	53	70	SSR	48	79
FZI	56	71	SNAI	56	85
FDH	43	58	YDA	35	78
IIA	63	79	Y	52	79
JMW	50	65	YRR	48	77
KAF	33	71	ZK	47	79
MABW	57	70	ZHH	48	92
MAS	63	77	ZAR	38	88
MKANF	46	61	ZHN	47	91
Jumlah	1360	1789	Jumlah	1304	2305
Rata-rata	50,370	66,259	Rata-rata	48,296	85,370

Berdasarkan hasil uji soal *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran IPAS kelas IV Bab 5 materi Cerita Tentang Daerahku yang dilaksanakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan bahwa ada perbedaan perolehan pada hasil dari kelas

terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Selisih rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 37,07% jika dilihat dari rata-rata perolehan nilai soal *pretest* dan *posttest* termasuk kelas kontrol yang mendapatkan kenaikan nilai cukup besar walaupun tidak setara dengan hasil nilai dari kelas eksperimen, yaitu 50,37% menjadi 66,25% dengan selisih rata-rata 15,88%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik pada kelas kontrol adalah 50,37%, sementara hasil *pretest* pada kelas eksperimen adalah 48,29%, oleh karena itu dapat diartikan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai kemampuan awal yang sama karena nilai rata-ratanya tidak terpaut jauh berbeda.

Akan tetapi, perbedaan terletak pada

kontrol (4A) yang menggunakan media *power point* dan kelas eksperimen (4B) yang menggunakan media interaktif berbasis video animasi. Hasil peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yakni 48,29% menjadi 85,37%. Data tersebut menunjukkan bahwa soal akhir yang dilaksanakan setelah pembelajaran, dalam hal ini terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan hasil eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar kelas kontrol. Kelas eksperimen mencapai nilai 85,37% sedangkan kelas kontrol mencapai nilai 66,25% yang lebih rendah dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa meningkat ketika menggunakan media pembelajaran video animasi. Berikut dibawah ini merupakan analisis data yang dilakukan.

1. Validitas Uji Tes

a). Hasil Validitas Tes

Pengujian validitas pada soal *pretest* dan *posttest* dianggap valid jika nilai *R hitung* lebih besar dari *R tabel*, hasil perolehan uji validitas dapat dilihat dari tabel statistik sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Tes

Soal Pre Test				Soal Post Test			
Nomor Soal	R hitung	R tabel	Keputusan	Nomor Soal	R hitung	R tabel	Keputusan
1	0,959	0,3809	Valid	1	0,857	0,3809	Valid
2	0,900	0,3809	Valid	2	0,726	0,3809	Valid
3	0,859	0,3809	Valid	3	0,807	0,3809	Valid
4	0,859	0,3809	Valid	4	0,586	0,3809	Valid
5	0,873	0,3809	Valid	5	0,842	0,3809	Valid
6	0,841	0,3809	Valid	6	0,800	0,3809	Valid
7	0,908	0,3809	Valid	7	0,681	0,3809	Valid
8	0,919	0,3809	Valid	8	0,819	0,3809	Valid
9	0,863	0,3809	Valid	9	0,713	0,3809	Valid
10	0,925	0,3809	Valid	10	0,883	0,3809	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, seluruh aitem soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *r-hitung* pada aitem soal yang melebihi nilai *r-tabel* sebesar 0,3809. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen tes yang digunakan telah

memenuhi syarat validitas dan layak dijadikan alat ukur dalam pengumpulan data penelitian.

b). Reliabilitas Tes

Teknik pengujian pada penelitian ini menggunakan reliabilitas *Alpha Cronbach*. Reliabilitas merupakan tingkat konsistensi atau kestabilan hasil suatu instrument soal

jika digunakan berulang kali dalam kondisi yang relatif sama. Semakin tinggi nilai *Alpha Cronbach*, maka semakin tinggi pula reliabilitas dari instrument soal tersebut. Kriteria pengujian reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.970	10

Nilai Reliabilitas	Kriteria
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan perhitungan realibilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* pada soal *pretest* dan soal *posttest* maka didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Reliabilitas Pretes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.924	10

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai reliabilitas *Alpha Cronbach* untuk instrumen soal *pretest* adalah sebesar 0,970. Mengacu pada kriteria interpretasi reliabilitas, nilai tersebut termasuk dalam kriteria cukup. Sehingga instrumen soal *pretest* dapat digunakan pada pengujian selanjutnya.

Tabel 7. Uji Reliabilitas Posttest

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai reliabilitas *Alpha Cronbach* untuk instrumen soal *posttest* adalah sebesar 0,924. Mengacu pada kriteria interpretasi reliabilitas, nilai tersebut termasuk dalam kriteria cukup. Sehingga instrumen soal *posttest* dapat digunakan pada pengujian selanjutnya.

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a). Uji Normalitas

Pengujian normalitas untuk menguji bahwa data yang diperoleh telah berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal jika *p-value* lebih dari 0,05 ($\alpha = 0,05$). Pengujian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dikarenakan banyak data cenderung sedikit. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 8. Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest_4a	.096	27	.200*	.938	27	.110
	posttest_4a	.110	27	.200*	.943	27	.142
	pretest_4b	.106	27	.200*	.951	27	.232
	posttest_4b	.138	27	.200*	.933	27	.083

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan SPSS yang diperoleh nilai signifikan *p-value* > 0,05 maka bisa ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen yang diperoleh telah berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian selanjutnya.

homogenitas sebagai berikut

b). Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada pengujian penting untuk memastikan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi, terutama dalam analisis statistik yang memerlukan kesamaan varians, seperti uji-t independen. Berikut adalah hasil olah data pada uji

Tabel 9. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	2.273	1	52	.138
	Based on Median	2.263	1	52	.139
	Based on Median and with adjusted df	2.263	1	50.916	.139
	Based on trimmed mean	2.167	1	52	.147

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan *Levene's Test* sebesar 2,273 dan diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,138, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Sehingga, karena semua asumsi telah terpenuhi maka dapat dilanjutkan pada pengujian *t* independen.

c). Uji Hipotesis

Penggunaan uji hipotesis dimaksudkan guna melihat adakah pengaruh media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar. Jenis uji hipotesis yang dipakai adalah uji-*t* independen. Berikut hasil uji hipotesis dengan uji-*t* independen bisa ditinjau melalui tabel berikut ini :

Tabel 10. Uji Hipotesis
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
hasil	Equal variances assumed	2.791	.101	-9.359	52	.000	-19.11111	2.04211	-23.20890	-15.01332
	Equal variances not assumed			-9.359	45.944	.000	-19.11111	2.04211	-23.22180	-15.00043

Hipotesis:

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H₁ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji-*t* independen, diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H₁ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai *Mean Difference* sebesar - 19,111 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi 19,111 poin dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasannya hasil belajar peserta didik mendapat pengaruh cukup signifikan pada saat mereka

mengaplikasikan media video animasi pada mata pelajaran IPAS bab 5 materi cerita tentang Daerahku. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, siswa menjadi lebih tertarik dengan apa yang dipelajari, proses belajar mengajar berjalan tanpa hambatan, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta menjadi lebih aktif saat pembelajaran.

3. Analisis Observasi Keaktifan Siswa

a). Hasil Analisis Observasi Keaktifan Siswa

Data observasi keaktifan siswa diperoleh dari 5 Indikator keaktifan siswa menurut (Sudjana, 2007 dalam Zuriatun Hasanah, 2021) yaitu (1) siswa dapat ikut serta dalam mengerjakan tugas. (2) siswa terlibat dalam proses pemecahan masalah. (3) siswa berani bertanya pada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapinya. (4) siswa dapat

melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru. (5) siswa mampu mempresentasikan hasil kerjanya. Berikut

hasil analisis observasi keaktifan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 11. Skor Indikator Keaktifan Siswa Kelas Kontrol

NAMA	Kelas Kontrol					Jumlah
	Skor Indikator Keaktifan Siswa					
	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	
AZA	3	3	4	2	2	14
ARP	3	2	2	5	4	16
AFIM	2	1	5	3	3	14
ANA	4	4	5	3	2	18
ANA	2	3	3	4	1	13
APR	3	4	2	2	5	16
ANS	4	4	2	5	2	17
ADP	3	3	5	3	2	16
ASL	5	4	1	3	3	16
ALR	4	2	3	5	3	17
CAA	3	3	5	4	2	17
DAP	2	4	5	3	3	17
DKN	3	4	1	3	5	16
DAPW	3	3	4	2	4	16
EAS	4	5	3	3	2	17
ESH	4	3	3	5	2	17
FCN	3	2	3	4	5	17
FIAP	4	2	5	3	3	17
FAA	5	3	3	3	2	16
FZI	3	2	4	3	5	17
FDH	2	2	4	3	5	16
IIA	3	4	3	2	3	15
JMW	2	4	5	3	2	16
KAF	3	3	5	2	4	17
MABW	1	5	2	3	4	15
MAS	3	4	2	3	5	17
MKANF	2	4	3	5	3	17
Total						437

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Keaktifan} &= \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{437}{675} \times 100\% \\
 &= 64,74\%
 \end{aligned}$$

Tabel 12. Skor Indikator Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen

NAMA	Skor Indikator Keaktifan Siswa					Jumlah
	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	
MDA	5	3	4	4	5	21
MDP	3	4	4	5	4	20
MIM	5	2	5	5	4	21
MRA	5	4	5	3	4	21
MRDA	4	3	4	4	5	20
MTA	3	4	4	4	5	20
NUN	4	4	5	5	2	20
NIA	4	3	5	4	5	21
NGB	5	4	4	4	3	20
OO	4	5	3	5	3	20
PSS	5	4	5	4	2	20
RAQA	4	4	5	4	3	20
RAZP	5	4	4	3	5	21
RAN	3	5	5	4	4	21
RNA	5	5	5	3	4	22
RA	4	3	5	5	4	21
SDN	5	5	5	4	5	24
SPP	4	4	5	4	3	20
SSR	5	4	4	4	5	22
SNAI	4	4	4	5	5	22
YDA	3	4	4	4	5	20
Y	5	4	5	2	3	19
YRR	4	4	5	3	5	21
ZK	3	4	5	4	4	20
ZHH	4	5	4	3	4	20
ZAR	5	4	4	3	5	21
ZHN	3	4	5	5	4	21
Total						559

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Keaktifan} &= \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{559}{675} \times 100\% \\
 &= 82,81\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis persentase keaktifan siswa, diketahui bahwa kelas kontrol memperoleh persentase keaktifan sebesar 64,74%, sedangkan kelas eksperimen mencapai 82,81%. Dengan demikian, terdapat selisih persentase keaktifan sebesar 18,07% antara kedua kelas. Persentase keaktifan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis video animasi pada penelitian ini memberikan dampak positif

terhadap peningkatan keaktifan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil uji hipotesis sebelumnya yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media interak-

tif berbasis video animasi terhadap hasil belajar memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 66,25%, dan kelas eksperimen sebesar 85,37%, dengan selisih sebesar 19,12%. Sementara itu, hasil dari keaktifan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen di SDN Becirongengor lebih meningkat dari 64,74% menjadi 82,81%, dengan selisih 18,07%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis video animasi berpengaruh pada hasil belajar serta keaktifan siswa pada materi IPAS Bab 5 materi cerita tentang daerahku.

Berdasarkan simpulan diatas, penulis menyarankan agar media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa materi cerita tentang daerahku dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif bagi pendidik, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (Jime)*, 8(3), 2442–2444. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Delina Andreani, & Ganes Gunansyah. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka.
- Dewi, A. L. S., & Mubarakah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal)* : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(2). <https://doi.org/10.30651/Else.V3i2.3223>
- Fitriah, D., Meggie, D., & Mirianda, U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi.
- Hidayati, P., Junus, M., Syam, D. M., Studi, P., Fisika, P., Mulawarman, U., Muara, J., Komplek, P., & Samarinda, G. K. (2021). Analisis Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Melalui Aplikasi Zoom Pada Materi Suhu Dan Kalor Di Smp Negeri 2 Bontang. <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/jlpf>
- Ilham, R., Mufarizuddin, M., & Joni, J. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 139.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1).
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/Al-Mutharahah.V18i2.303>
- Prayoga, N. A., Ali, M., Yanto, A. H., Olahraga, P., Kesehatan, D., & Artikel, (2022). Pengaruh Latihan Variasi Kelincahan Terhadap Kemampuan Dribbling Pada Pemain Ssb *The Effect Of Variations On Agility Training In Dribbling Ability In Ssb Players*. <https://online-journal.unja.ac.id/ijssc/index>

- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022).
Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Sadriani, A., Ridwan, M., Ahmad, S., & Arifin, I. (2023). Prosiding Seminar Nasional Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital. <https://journal.unm.ac.id/index.php/Sem-nasdies62/index>
- Sudjana, N. (2007). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). *Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif*.
- Zuriatun Hasanah, A. S. H. (2021). *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*.

