

Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar

Nur linda Auliah¹, Asrul^{2✉}, & Indri Anugrah Ramadhani³

Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉E-mail: asrulidrus18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada materi gaya dan gerak pada mata pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 51 Kabupaten Sorong. Jenis Penelitian Ini adalah Penelitian Kuantitatif, dengan pendekatan *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Group Pretest dan Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik jenuh sehingga semua siswa menjadi sampel yakni sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, tes dan Dokumentasi. Instrument penelitian berupa lembar observasi, soal pretest dan posttest dan pengumpulan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media animasi pada pembelajaran IPA di kelas IV. Hal ini dapat dilihat dari hasil *Pretest* (sebelum di beri treatment) di kelas IV Memiliki nilai rata-rata 35. Sedangkan hasil dari *posttest* (setelah di beri treatment) di kelas IV Memiliki nilai rata-rata 70. hasil ini menggunakan uji t dengan hasil yang di peroleh, t hitung > t tabel dengan $df = (n-1)$ yaitu $1,71088 > 49,585$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

Kata Kunci: Media Interaktif; Animasi Powerpoint; Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine the effect of PowerPoint animation media on student learning outcomes in the material of style and motion in Grade IV Science subjects at SD Negeri 51, Sorong Regency. This type of research is Quantitative Research, with a Pre-Experimental approach with One Group Pretest and Posttest designs. The population in this study was all fourth-grade students. The sampling technique uses a saturation technique so that all students become a sample of 25 students. Data collection techniques using observation, tests, and documentation. The research instrument was in the form of observation sheets, pretest and posttest questions, and documentation collection. Data analysis techniques using t-test. The results showed that there was an influence of animation media on learning science in class IV. This can be seen from the results of the pretest (before being given treatment) in class IV having an average value of 35. Meanwhile, the results of the posttest (after being given treatment) in class IV have an average value of 70. These results use the t-test with the results obtained, t count > t table with $df = (n-1)$ namely $1.71088 > 49.585$. So it can be concluded that there is a significant influence of PowerPoint animation media on the learning outcomes of students at SD Inpres 51, Sorong Regency.

Keywords: Animation Media; Powerpoint; Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Hal tersebut jelas memberikan pengaruh di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan (S Sutirman, 2013). Pendidikan memberikan kemungkinan pada siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan, dan pengetahuan serta dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan agar sebuah kondisi menjadi lebih baik. (Sumarniti, 2014) Selaras juga dengan Tujuan pendidikan Indonesia sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami, (Sinta, *et al*, 2022: 732). Selain itu, menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016, p. 2) bahwa “media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima”. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkrit, pelajaran yang di buat visualisasi kedalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan lebih menarik, lebih mudah di terima, di pahami, lebih dapat bermotivasi. Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih

terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat hal tersebut.

Animasi yang pada hakikatnya yang merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombinasikan dua macam indra pada saat yang sama. Dikutip dari Wikipedia animasi adalah film yg merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak (Fitri Rahmawati, 2020). Pada awal penemuan, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di putar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafik computer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Media animasi yang biasanya terdapat dalam CD interaktif kebanyakan menggunakan 2 jenis dimensi, kemudiann 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia dan aslinya.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi (Purwono & Astuti, 2021, p. 24), gambar bergerak, dan suara (Hambali, dkk, 2020). Media animasi dapat di jadikan sebagai media pembelajaran pada materi gaya dan gerak. Media ini dapat membantu peserta didik untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran animasi ini agar membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang bervariasi dan mampu menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi mereka dalam belajar (Prim Masrokan Mutohar, 2020).

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan peneliti di SD Inpres 51 Kabupaten

Sorong, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan saja. Peneliti sudah melihat banyak usaha dari para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang khususnya pada mata pelajaran, guru belum menggunakan media animasi pembelajaran berbasis powerpoint atau alat peraga yang menarik yang sesuai, tidak melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, peserta didik jarang yang bertanya dan peserta didik masih banyak yang tidak konsentrasi, sehingga peserta didik merasa bosan dalam belajar.

Permasalahan tersebut perlu di cari solusi untuk mengetahui rendahnya hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi yang dapat di lakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mulai kegiatan yang kreatif dan inovatif, agar pembelajaran IPA menjadi menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan peserta didik aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkrit tentang materi tersebut.

IPA menurut Trianto (Khairini, Hendawati, & Pratomo, 2021, p. 797) adalah kumpulan informasi yang diorganisasikan secara metodis dan sering digunakan untuk mempelajari kejadian-kejadian alam. Selain itu, Susanto (Susanti & Apriani, 2020, p. 28) juga berpendapat “Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta

menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental desain*, desain ini belum merupakan eksperimen sesungguhnya. Penelitian ini terdiri dari satu variable bebas dan dua variable terikat. Adapun jenis desain yang digunakan adalah pre eksperimental desain dengan *one group pre-test dan posttest design*. Menurut (sugiyono 2012:110) *one group pretest dan posttest desingn* adalah suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 08 oktober 2021 pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong. yaitu peserta didik kelas IV Semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Observasi ini diisi oleh observer yang mengamati di kelas ketika penelitian dilakukan, yaitu terdiri dari satu orang guru. Lembar observasi pengamatan keterlaksanaan proses pembelajaran merupakan lembar instrumen yang bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan proses pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tes Hasil Belajar merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur penguasaan peserta didik yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan. Bentuk soal yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal yang disusun sesuai indikator yang akan dicapai pada pembelajaran di kelas.

Untuk memeriksa validitas data menggunakan teknik Anates, Reliabilitas

adalah tingkat konsisten dari satu instrument. Suatu tes dapat di katakan realibel jika selalu memberikan hasil yang sama, di tes kan pada kelompok yang sama dan waktu yang berbeda. Pada penelitian reabilitas instrument dilakukan menggunakan metode Anates V4, dengan kriteria reliabelitas sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria nilai Reliabelitas

Nilai reliabelitas	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

(sugiyono 2017 : 130)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas soal dengan menggunakan Anates V4, diperoleh hasil bahwa nilai reliabilitas soal tergolong sangat tinggi dengan hasil sebesar 0,80.

Uji normalitas (uji prasyarat) adalah uji yang digunakan untuk menguji data apakah berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang diberikan ke peserta didik. Untuk menguji normalitas, peneliti menggunakan metode *Shapiro Wilks* digunakan untuk mengidentifikasi apakah suatu peubah acak (*random variable*) dapat dilihat dari posisi nilai probalitasnya (P) dengan pengambilan keputusan jika nilai $p > 5\%$, maka H_0 diterima H_1 ditolak. Sedangkan jika nilai $P < 5\%$, maka H_0 ditolah dan H_1 diterima. Uji t digunakan untuk menguji pengaruh media Animasi berbasis *powerpoint* (X) terhadap Hasil belajar peserta didik (Y). Uji t dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong. dengan mengambil

populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV, peneliti mengambil sampel penelitian yaitu kelas IV sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 10 siswa.

Tabel 2. Uji Reliabilitasi Soal *Pre-tes Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	N of Items
.720	20

Sumber: SPSS Statistic for windows

Uji reliabilitas terhadap instrumen soal *pre-test* dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar 0,720. Dengan begitu, instrumen soal *pre-test* tersebut telah memenuhi syarat reliabelitas.

Tabel 3. Uji Reliabilitasi Soal *Post-test Reliability Statistics*

Cronbach's Alpha	N of Items
.683	20

Sumber: SPSS Statistic for windows

Uji reliabilitas terhadap instrument soal *post-test* dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* diperoleh sebesar 0,683. Dengan demikian, instrumen soal *post-test* tersebut telah memenuhi syarat reliabelitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data tersebut normal atau tidak. Untuk uji ini menggunakan aplikasi SPSS 20, dengan signifikan 0,05. Jika data yang diperoleh lebih besar dari pada 0,05 maka data dinyatakan normal.

Tabel 4. data hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes	.171	25	.059	.953	25	.292
Postes	.150	25	.148	.942	25	.165

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4. data hasil uji normalitas adalah hasil *pre-tes* menunjukkan data normal yaitu $0,292 > 0,05$, kemudian data *post-tes* menunjukkan data normal yaitu $0,165 >$

0,05.

Uji *one sampel T-tes* digunakan untuk menguji perbedaan mean sampel dengan nilai konstanta tertentu, sehingga dari perbandingan tersebut dapat diketahui apakah sampel data yang kita miliki lebih tinggi atau lebih rendah dari nilai konstanta yang telah ditetapkan.

Table 5. One-Sample Test

	t	df	Significance		Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			One-Sided p	Two-Sided p		Lower	Upper
Pretes	17.598	24	<.001	<.001	40.000	35.31	44.69
Postes	49.584	24	<.001	<.001	66.400	63.64	69.16

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *spss* diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Atau dengan membandingkan t hitung $> t$ tabel dengan $df = (n-1)$ yaitu $1,71088 > 4,985$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media animasi *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil pre-test presentase sebesar 38,75%, dan setelah diberikan perlakuan dengan media animasi rata-rata hasil post-test mengalami peningkatan menjadi 71%. Berdasarkan perhitungan tersebut maka media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Rahman.,dkk 2019: 25) dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Alannasir, 2018: 28) serta dapat membuat materi yang diajarkan melekat pada siswa (Mariani, N.N, dkk. 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Uji *one sampel tes*

perhitungan menggunakan *spss* diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Atau dengan membandingkan t hitung $> t$ tabel dengan $df = (n-1)$ yaitu $1,71088 > 49.585$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media animasi *power point* terhadap hasil belajar peserta didik. tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Animasi cukup efektif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Gaya dan Gerak pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen penelitian dan penilaian program. Yogyakarta: pustaka Pelajar. Diakses 20/08/20221.

Alannasir (2016). “ pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar terhadap siswa kelas IV SD Negri mannuruki.” *Skripsi. Universitas Negri Makassar. Diakses 20/08/2021.*

Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang. *jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 28.

Anang Nugroho. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta. Yogyakarta : *Skripsi UNY . diakses 6/10/2022*

Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan,*

- 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>.
- Hambali, S., Akib, E., & Azis, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 183.
- Jalinus, N dan Ambiyar. (2016) *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Mariani, N. N., Saputra, I. M. B., & Mariana, I. M. A. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA SELAMA PEMBELAJARAN DARING SISWA KELAS III DI SD SARASWATI 1 DENPASAR: Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(I), 1-7.
- Prim Masrokan Mutohar, D. (2020). Mutu dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Islam, Tinjauan Kepemimpinan, Layanan, Budaya Akademik, dan Kinerja(pp. 1–219). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/15124>
- Purnomo, Bambang Hari. (2011). "Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (classroomaction research)." *Jurnal Pengembangan Pendidikan 8.1 : diakses 6/10/2022*.
- Purwono, A., & Astuti, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Muatan IPA Subtema Benda Tunggal dan Campuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Setia Bhakti trawas. *Jurnal Program Studi PGMI*, 241.
- Rahman, E. P., Asrul, Fathurrahman, & Ramadhani, I. A. (2019). Pengaruh media animasi pada pembelajaran suhu dan kalor terhadap hasil IPA kelas V SD Negeri 14 Waigama. *Jurnal Pendidikan*.
- Sinta, S., Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 731-744.
- S Sutirman. (n.d.) (2022). Aplikasi Teknologi Informasi Dalam Pendidikan. *Journal.Uny.Ac.Id*. Retrieved October 3, from <https://journal.uny.ac.id/index.php/efisiensi/article/view/3800>
- Sugiyono (2007), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta), diakses 6/10.