

# Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

Nuraini Kusumas Pratiwi<sup>1</sup>, Narendradewi Kusumastuti<sup>2</sup>, Aulia Fajar Khasanah<sup>3</sup>  
(<sup>1,2,3</sup>) Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, Indonesia

✉ Corresponding author  
[[aininurk16@gmail.com](mailto:aininurk16@gmail.com)]

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif animasi memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Muhamadiyah Banaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk desain yang digunakan ialah One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian terdiri dari 26 siswa kelas IV menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Teknik analisis data menggunakan uji instrumen, uji prasyarat dan uji hipotesis (uji t). Hasil penelitian diperoleh bahwa, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media buku adalah dengan nilai rata-rata 65.00. Hasil belajar pada pelajaran IPS menggunakan media interaktif animasi adalah dengan rata-rata 77,31. Hasil uji t diperoleh dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan penggunaan media pembelajaran interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di MI Muhamadiyah Banaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif Animasi, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

## Abstract

This research aims to determine the influence of the use of animated interactive learning media on the learning outcomes of class IV MI Muhamadiyah Banaran students. The research method used is quantitative research with the design form used is One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 26 class IV students using purposive sampling techniques. The research instrument used in this research was a multiple choice test of 20 questions. Data analysis techniques use instrument testing, prerequisite testing and hypothesis testing (t test). The research results showed that student learning outcomes in social studies subjects using book media were with an average score of 65.00. Learning outcomes in social studies lessons using animated interactive media are an average of 77.31. The t test results were obtained with a significance level of 0.05 or 5% which stated that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. This proves that the use of animated interactive learning media has an influence on the social studies learning outcomes of class IV students at MI Muhamadiyah Banaran.

**Keyword:** Animation Interactive Learning Media. Learning outcomes. Social science

## PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap sebagai kunci keberhasilan suatu negara dalam persaingan global dan juga sebagai aspek yang paling penting dalam menciptakan kesejahteraan sosial. Oleh karena itu, Pendidikan penting bagi kemajuan negara. (Purnasari and Sadewo 2021) menyatakan bahwa pendidikan sebagai tujuan dari pendidikan nasional. Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, pendidikan sekolah dasar sebagai fondasi yang sangat penting bagi perkembangan anak karena cenderung lebih mudah mengingat dan memahami informasi melalui interaksi secara langsung. Interaksi sosial diperlukan sehingga siswa perlu mempelajari bagaimana berinteraksi yang baik yang akan diajarkan dalam mata Pelajaran IPS.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial salah satu bidang yang mengeksplorasi interaksi anatara individu dan lingkungan sekitarnya. (Nasution, Suci, and Rafiq 2023) Ilmu pengetahuan social merupakan salah satu pembelajaran yang di ajarkan ditingkat dasar yang memperhatikan berbagai hal yang terkait dengan isu-isu social. Bagaimana setiap manusia membutuhkan sesame manusia lainnya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPS peserta didik dilatih untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Namun pembelajaran IPS masih menggunakan pendekatan konvensional dengan metode ceramah yang mengandalkan cerita, pencatatan, dan ketergantungan pada guru sebagai pusat pembelajaran. Penggunaan waktu yang kurang efisien dalam penyampaian materi IPS, yang cenderung berbentuk naratif dan memakan waktu lama, dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa. Hal ini mengakibatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi minim, sementara guru jarang memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Hasil pembelajaran mencerminkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap siswa dalam mengatasi tantangan kehidupan di masyarakat serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Kustiani and Hariani 2018) Dari pembelajaran, kita mendapati perubahan dalam siswa yang melibatkan pikiran, perasaan, dan keterampilan fisik, yang dikenal sebagai hasil belajar. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, penting untuk merancang proses pembelajaran yang efektif.

Kondisi nyata yang terjadi pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Banaran proses terjadi secara pasif. Siswa cenderung tidak terlibat aktif, dengan beberapa di antaranya lebih suka berbincang-bincang dengan teman di belakang, mengganggu ketika guru sedang menjelaskan, atau sibuk dengan mainan di sekitarnya. Ketika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa umumnya diam. Masalah pemahaman materi tampaknya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran tradisional yang terfokus pada ceramah, pencatatan, dan kurangnya variasi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi ketidakaktifan dalam pembelajaran, diperlukan penyajian media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran siswa yang dilakukan menunjukkan penurunan, terlihat dari nilai ulangan harian yang jauh di bawah standar KKM dan rata-rata kelas. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai standar minimal yang diharapkan, dengan 16 dari 26 siswa mendapat nilai di bawah 72 dari KKM 75. Salah satu penyebab hasil pembelajaran IPS yang kurang baik karena pembelajaran IPS sering dianggap sebagai materi yang kurang di kalangan anak kelas IV MI Muhammadiyah Banaran. Hal ini mengakibatkan keengganan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran IPS. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS juga sebagai hambatan dalam meningkatkan hasil belajar. Jika situasi tersebut berlanjut dalam proses pembelajaran IPS, maka para siswa mungkin akan melihat bahwa pelajaran IPS tidaklah penting untuk kehidupan sosial mereka, melainkan hanya sebagai bagian rutin kegiatan belajar di sekolah.

Salah satu penyebab hasil pembelajaran IPS yang kurang baik karena pembelajaran IPS sering dianggap sebagai mata Pelajaran yang membosankan dan kurang menarik di kalangan anak kelas IV MI Muhammadiyah Banaran. Hal ini mengakibatkan keengganan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran IPS. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS juga sebagai hambatan dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus dibuat semenarik mungkin agar menyenangkan bagi siswa. Guru hendaknya berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

Berlangsungnya pembelajaran IPS yang pasif jika hal tersebut terus berlangsung dalam kegiatan pembelajaran IPS, maka siswa akan beranggapan bahwa pembelajaran IPS bukanlah kebutuhan untuk kehidupan bermasyarakat, hanya sebagai tuntutan aktivitas belajar di sekolah saja. Karena siswa merasa tidak mendapatkan makna dari pembelajaran IPS, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Guru hendaknya berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Salah satunya dengan menggunakan media interaktif animasi agar siswa dapat fokus belajar. Dengan cara ini siswa akan bersemangat mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat

mempengaruhi hasil belajar siswa yang sebelumnya hanya mengalami sedikit perkembangan. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Permasalahan tersebut pada proses Pelajaran IPS Guru harus memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dalam menggunakan media yang menarik bagi siswa untuk menarik perhatian mereka dan memengaruhi hasil belajar. Menurut (Junaidi 2019) media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam bentuk materi kepada peserta didik dengan tepat. Begitu juga yang dikatakan oleh . (Junaidi, 2019) Media pembelajaran adalah salah satu instrument yang dipakai dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Dalam pendapat (Rozi 2020) mengemukakan bahwa dalam era perubahan industri besar-besaran terjadi perubahan perspektif terhadap peran guru, Dimana teknologi lebih banyak dimanfaatkan selama proses belajar mengajar. Pemerintah telah menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, memfasilitasi diskusi, memecahkan masalah, dan mendorong kerja sama di antara siswa, Dalam merancang pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan penggunaan media dan materi pembelajaran yang cocok agar siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik secara konkrit, luas, dan mendalam.

Sesuai dengan kemajuan teknologi, sudah banyak berbagai jenis multimedia pembelajaran, sebagai contoh, media pembelajaran media interaktif animasi ialah salah satu bentuk media pembelajaran yang melibatkan indra penglihatan dan mendengar dapat menghindari menghafal semata. Menurut (Maharani, Rini, and Sugiman 2019) menekankan pentingnya media interaktif animasi sebagai salah satu sistem media penyampaian yang efektif. Multimedia interaktif adalah alat atau fasilitas pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan menarik, baik dari segi materi maupun metodenya, dengan tujuan mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk video rekaman, tetapi juga memungkinkan interaksi aktif dari siswa. Melalui respon aktif, siswa dapat mengontrol kecepatan dan kesesuaian penyajian materi.

Media interaktif animasi berbantuan video animasi dan berfokus pada hasil belajar IPA banyak digunakan pada penelitian terdahulu seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh Ayub Prayuda (2020) yang menyatakan bahwa media interaktif animasi berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media interaktif animasi memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan dapat disebut interaktif karena media dirancang dengan melibatkan respon aktif secara langsung, Selain penelitian yang dilakukan oleh fajar Sidiq (2021) menyatakan bahwa media interaktif berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu Media interaktif animasi pada penelitian ini peneliti menggabungkan antara Power point dan video animasi. Dimana media interaktif merupakan jenis media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan, mempraktikkan keterampilan mereka, dan menerima umpan balik terhadap pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Menurut (Satria et al. 2022) Media interaktif dimana terdapat ketertarikan atau saling memengaruhi antara pengguna dan media itu sendiri. Begitupun menurut (Mikamahuly 2023) animasi merupakan manipulasi serangkaian gambar untuk menciptakan efek visual yang menarik. Penerapan media interaktif animasi sangat berpengaruh karena membuat siswa bersemangat dan tidak mudah merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Menurut beberapa penelitian, Power point dapat mempermudah siswa untuk memahami materi Pelajaran.



Gambar 1. Media interaktif animasi menggunakan Power Point

Penelitian ini berfokus pada meningkatkan pencapaian akademis IPS siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran. Solusi untuk tantangan yang dihadapi adalah memanfaatkan media interaktif animasi dalam bentuk presentasi PowerPoint. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti mengintegrasikan elemen video animasi ke dalam presentasi PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Muhammadiyah Banaran. Dalam eksperimen ini, *PowerPoint* yang digunakan oleh peneliti telah dimodifikasi dengan penambahan video animasi. media interaktif animasi digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai strategi dan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar yang awalnya mengalami sedikit perkembangan.

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, tingkat konsentrasi dan menghilangkan ketidak ketertarikan pada proses pembelajaran, memberikan informasi atau penjelasan tentang konsep yang baru untuk menyajikan pembelajaran, yang dapat memperluas berbagai kemampuan inti siswa. Manfaat dari penelitian ini meningkatkan minat siswa dalam belajar, senang dan gembira mengikuti pelajaran IPS, dan bisa meningkatkan semangat serta meningkatkan keterampilan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Manfaat dari penelitian ini meningkatkan minat siswa dalam belajar, senang dan gembira mengikuti pelajaran IPS, dan mampu menjadi motivasi dan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Untuk itulah peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Banaran Sambungmacan"

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Pada penelitian ini model yang digunakan adalah model eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai suatu model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Menurut Arikunto (2019) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antar dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Metode penelitian yang akan diterapkan adalah eksperimen semu (*Pre-Eksperimental Design*). Rancangan yang meliputi hanya satu kelompok kelas yang diberikan pra dan pasca uji (Sugiyono, 2019).

Bentuk desain yang digunakan peneliti adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, dilaksanakan menggunakan satu kelas menjadi kelas kontrol sekaligus eksperimen. Hasil design ini dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan setelah dan sebelum dilaksanakan perlakuan

**O1 – X – O2**

Gambar 2. One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan:

- O1 = Hasil nilai *pretest* (Sebelum Treatment)
- O2 = Hasil nilai *posttest* (Sesudah Treatment)
- X = Treatment

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk memperoleh data menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian. Disini instrument yang digunakan oleh peneliti berupa tes hasil belajar. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan jawaban (a, b, c, d) mengenai mata Pelajaran IPS kelas IV.

Sampel penelitian yakni siswa kelas IV sebanyak 26 siswa. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Proposive sampling* Dimana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Peneliti mengumpulkan data akan di gunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Kelompok akan diuji dengan *pre-test* untuk mengetahui kondisi awal sedangkan *Post-test* dilakukan untuk mengevaluasi kondisi akhir setelah perlakuan diberikan.

Dalam penelitian ini, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari seluruh sampel atau sumber data. Analisis data dikelola dengan uji instrument meliputi menggunakan uji validitas, menggunakan pearson correlation dan uji reliabilitas menggunakan cronbach's alpha. Uji kesukaran dan uji daya pembeda soal dinalisis menggunakan SPSS 25. Selanjutnya uji prasyarat menggunakan Uji normalitas diuji dengan Shapiro wilk dan uji homogenitas diuji lavene test, hipotesis diuji dengan uji T- test. Dengan  $H_0$  menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata antara kedua sampel dan  $H_a$  menyatakan adanya perbedaan signifikan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 pada Tingkat signifikansi 5% atau 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data merupakan sebuah gambaran data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sampel yang dikumpulkan untuk analisis penelitian di MI Muhammadiyah Banaran berjumlah sebanyak 26 siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Hasil Belajar	26	45	85	65.00	11.136
Postest Hasil Belajar	26	50	95	77.31	11.334

Dapat dilihat pada table 1, berdasarkan hasil uji statistik deskriptif diatas bahwa pretest berdasarkan nilai 26 siswa di peroleh hasil dengan nilai terbesar (Max) 85, dan nilai terkecil (Min) 45, rata-rata (mean) 65,00. Sedangkan data hasil postest berdasarkan 26 siswa di peroleh hasil dengan rincian nilai terbesar 95, daan nilai terkecil 50, rata-rata 77,31. Untuk menunjukkan Tingkat valifitas atau keaslian instrument maka perlu dilakukannya pengujian validitas (Said et al. 2023). Peneliti melakukan uji validitas pearson correlation. Suatu soal dianggap valid jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

Tabel 2. Uji validitas Soal

	Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06
Pearson Correlation	.551**	.233	.432*	.843**	.551**	.882**
Sig. (2-tailed)	.004	.262	.031	.000	.004	.000
N	25	25	25	25	25	25
	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12
Pearson Correlation	.355	.312	.273	.582**	.266	.873**
Sig. (2-tailed)	.082	.129	.187	.002	.199	.000
N	25	25	25	25	25	25
	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18
Pearson Correlation	.626**	.255	.196	.271	.831**	.494*
Sig. (2-tailed)	.001	.219	.347	.190	.000	.012
N	25	25	25	25	25	25
	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24
Pearson Correlation	.535**	.497*	.602**	.638**	.592**	.692**
Sig. (2-tailed)	.006	.012	.001	.001	.002	.000
N	25	25	25	25	25	25
	Soal25	Soal26	Soal27	Soal28	Soal29	Soal30

Pearson Correlation	.471 <sup>*</sup>	.328	.208	.453 <sup>*</sup>	.453 <sup>*</sup>	.296
Sig. (2-tailed)	.017	.110	.319	.023	.023	.150
N	25	25	25	25	25	25
	Soal31	Soal32	Soal33	Soal34	Soal35	Soal36
Pearson Correlation	.449 <sup>*</sup>	.587 <sup>**</sup>	.716 <sup>**</sup>	.805 <sup>**</sup>	.936 <sup>**</sup>	.526 <sup>**</sup>
Sig. (2-tailed)	.024	.002	.000	.000	.000	.007
N	25	25	25	25	25	25
	Soal37	Soal38	Soal39	Soal40		
Pearson Correlation	.805 <sup>**</sup>	.487 <sup>*</sup>	.513 <sup>**</sup>	.331		
Sig. (2-tailed)	.000	.013	.009	.106		
N	25	25	25	25		

Dari tabel 2, tersebut terlihat bahwa ada 32 soal valid dan 8 tidak valid namun pada penelitian ini menggunakan 20 soal yang valid. Uji reliabilitas digunakan untuk melihat reliabel tidaknya sebuah soal (Ramdani, Supriatna, and Yuliani 2023).

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.932	40

Tabel 3, diatas dapat dilihat bahwa nilai corbach alpha sebesar 0,932 lebih besar daripada 0,6. Kriteria dari reliabilitas memakai nilai r dari rumus alpha menggunakan taraf 5% dengan DF = N jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  jadi soal pada instrument penelitian dapat dinyatakan reliabel, begitupun sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir soal pada instrument penelitian dapat dinyatakan tidak reliabel. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil tersebut data dianggap reliabel dan butir soal dapat digunakan.

Selanjutnya uji Tingkat kesukaran soal digunakan untuk melihat melihat bermutu atau tidaknya suatu item soal dikatakan baik apabila sebuah soal tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah (Muhliah 2023). Uji Tingkat kesukaraan soal memiliki 3 kriteria dalam klasifikasi setiap soal diantaranya 0,00 – 0,30 dikatakan sukar 0,31 – 0,70 dikatakan sedang dan 0,71 – 1,00 dikatakan muah Hasil Uji Tingkat kesukaran menunjukkan bahwa dari 32 soal valid 27 di anggap mudah dan 5 di anggap sedang dapat disimpulkan bahwa soal-soal tersebut tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah, tetapi memiliki Tingkat kesulitan yang cukup.

Kemudai dilakukan uji daya pembeda untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah, Soal dengan daya beda jelek atau negatif tidak digunakan sebagai instrumen penelitian (Sari 2023). Berdasarkan hasil uji daya pembeda dengan nilai Cronbach alpha > 0,30 dengan standar yang ditetapkan, terdapat 32 soal diterima dan 8 ditolak. Kemudian, penelitian dilakukan dan menghasilkan data berupa pretest dan postest.

Untuk memastikan bahwa data statistik parametrik memenuhi syarat, digunakan metode pengujian Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *Sapiro Wilk* dengan ketentuan jika nilai, pengambilan Keputusan jika nilai Sig > 0,05 maka residual berdistribusi normal sedangkan jika Sig < 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal (Permata, Syaidatussalihah, and Abdurahim 2023).

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.192	26	.014	.944	26	.170
Posttest Hasil Belajar	.171	26	.049	.940	26	.131

Pada tabel 4, dapat di ketahui nilai signifikasi untuk pretest adalah  $0,170 > 0,05$  dan untuk posttest  $0,131 > 0,05$ , yng menunjukkan bahwa residual uji normalitas data berdistribusi normal. Berikutnya dalam penelitian ini dilakukan pengujian homogenitas bertujuan untuk membandingkan 2 kelompok berbeda memiliki distribusi nilai yang sama (Annisak, Sakinah Zainuri, and Fadilla 2024).

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Hasil Belajar	Based on Mean	1.625	5	16	.210
	Based on Median	1.312	5	16	.308
	Based on Median and with adjusted df	1.312	5	10.168	.332
	Based on trimmed mean	1.621	5	16	.211

Uji homogenitas dikerjakan dengan cara Uji lavene statistic. Dilihat pada table hasil uji homogenitas di atas nilai sig .210 lebih dari 0,05 dapat di pastikan data tersebut berdistribusi normal. Setelah itu dilakukannya Uji hipotesis dengan Uji paired T-test ini memiliki tujuan untuk memeriksa apakah ada perbedaan di antara niali pretest dan posttest menunjukkan pengaruh dalam dua perlakuan yang berbeda(Sahlan et.al 2022).

Tabel 6. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	12.30 769	9.40540	1.84455	16.10662	8.50877	6.672	25	.000

Dapat dilihat pada table 6, didapatkan nilai Sig.(2-tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan telah diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6.672 > 2,778$  ( $0.05/2$ ) sehingga hipotesis diterima. . Dimana  $H_0$  tidak terdapat perbedaan sedangkan  $H_a$  adanya perbedaan yang signifikan derdapat perbedaan signifikan antara kedua sampel. Ini mnunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi memberikan perubahan signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Banaran Sambungmacan pada Pelajaran IPS.

## Pembahasan

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era digital saat ini seperti media interaktif animasi. Media interaktif animasi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum penelitian dilaksanakan diperlukannya uji instrumen soal. Uji instrument soal dilakukan menggunakan uji validitas menunjukkan bahwa 32 soal validan yang lainnya tidak valid, selanjutnya uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai corbach alpha 0,935 lebih besar dari 0,6. Oleh karena itu, data tersebut dianggap reliabel, selanjutnya uji kesukaran menyatakan bahwa nilai corbach alpha sebesar 0,935 lebih besar dari 0,6. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut dianggap reliabel, kemudian uji daya pembeda nilai Cronbach alpha > 0,30 dengan kriteria diterima. Hasil dari beberapa uji tersebut ada 32 soal yang dapat digunakan dan 8 soal yang tidak dapat digunakan namun disini peneliti hanya menggunakan 20 soal dalam penelitiannya.

Uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif animasi memengaruhi rata-rata hasil belajar siswa di kelas IV dengan membandingkan pretest-posttest tetapi menggunakan sampel yang sarna. Uji normalitas dan uji homogenitas diperiksa menggunakan software SPSS 25. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka residual berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig .210 maka angka tersebut melebihi 0,05 bisa diasumsikan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal.

Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang dilakukan oleh (FransiskaPandingan, Pasaribu, and Silalahi 2022) tentang dampak media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Hasil uji hipotesis bahwa nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , hal itu menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, menunjukkan bahwa mempengaruhi hasil pembelajaran siswa secara signifikan.

## SIMPULAN

Penelitian ini menarik kesimpulan bahwa pengemprmentasian media pembelajaran interaktif animasi memiliki efek positif pada prestasi belajar IPS bagi siswa kelas IV MI Muhammadiyah Banaran Sambungmacan. Hal ini disebabkan oleh diterapkannya media interaktif animasi dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah untuk mempermudah memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif animasi dapat menjadi pilihan dalam melaksanakan pembelajaran, membantu membangun minat siswa dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugrahnya, kepada orang tua, keluarga, dosen pembimbing, seraf seluruh dosen PGSD STKIP Modern Ngawi dan semua orang yang telah ikut serta dalam penelitian ini, terutama kepada kepala sekolah, guru dan siswa MI Muhammadiyah Banaran, dan kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan motivasi positif dalam setiap situasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisak, Fadillah, Humairo Sakinah Zainuri, and Siti Fadilla. 2024. "Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian." *Al Itihadu Jurnal Pendidikan* 3(1): 105–15. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu>.
- FransiskaPandingan, Elya, Eva Pasaribu, and Mastiur Verawaty Silalahi. 2022. "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subt 2ema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4: 1707–15.
- Junaidi, Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3(1): 45–56.
- Kustiani, Lilik, and Lilik Sri Hariani. 2018. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa." 12(1): 14–22.
- Maharani, Annisa, Riswanti Rini, and Sugiman. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Annisa." *Jurnal Basicedu* 6(3): 3435–44.
- Mikamahuly, Fonna. 2023. "Inovasi Bahan Ajar Audio Visual Berbentuk Animasi Dalam Pembelajaran PAI Fonna Mikamahuly 1." 2(1): 85–105.
- Muhliah, Lilis. 2023. "Uji Instrumen Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI

SMA." 1(4).

- Nasution, Elsa Manora, Fina Putri Suci, and Muhammad Rafiq. 2023. "Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2(3): 188-93.
- Permata, Reny Amalia, Syaidatussalihah, and Abdurahim. 2023. "Penentuan Uji Statistik Pada Penelitian Bidang Kesehatan." *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(1): 17-22.
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. 2021. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar Di Perbatasan Pada Era Digital." *Jurnal Basicedu* 5(5): 3089-3100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1218>.
- Ramdani, Dadi, Ecep Supriatna, and Wiwin Yuliani. 2023. "Validitas Dan Reliabilitas Angket Kematangan Emosi." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 6(3): 232-38.
- Rozi, Bahru. 2020. "Problematika Pendidikan Islam Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Pendidikan Islam* 9(1): 33-47.
- Sahlan et.al. 2022. "Bakti Sosial Blanded." *Jurnal Bakti Sosial* 1(1): 7-13.
- Said, Hilda Salman, Chusnul Khotimah, Dekri Ardiansyah, and Hanifah Khadrinur. 2023. "Uji Validitas Dan Reliabilitas: Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Matakuliah Accounting For Business Atau Pengantar Akuntansi (Studi Pada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Telkom Tahun Ajaran 2022/2023)." *Jupea : Jurnal Publikasi Ilmu Ekonomi dan Akutansi* 3(2): 249-59.
- Sari, Liza Yulia. 2023. "Uji Efektivitas Handout Bergambar Disertai Peta Konsep Pada Materi Invertebrata Untuk SMA." *Jurnal Edukasi dan Sains Biologi* 5(1): 29-36.
- Satria, Erwinsyah et al. 2022. "Pengembangan Media Animasi Interaktif Dengan Pemograman Scratch Untuk Mengenalkan Keterampilan Berpikir Komputasional." *Jurnal Cerdas Proklamator* 10(2): 217-28.