

# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 41 KARANG TANGAH

Nur Afrida<sup>1</sup>, Ari Aprillia Dwiana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Rokania, Indonesia

Email: [nurafrida2003@gmail.com](mailto:nurafrida2003@gmail.com)



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.844>

## Sections Info

### Article history:

Submitted: 10 September 2025

Final Revised: 15 September 2025

Accepted: 19 September 2025

Published: 25 September 2025

### Keywords:

Media pembelajaran

Hasil belajar

Animasi

IPAS



## ABSTRAK

This study aims to determine the "influence of animaker technology-based learning media on the science learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 41 Karang Tengah" in the 2025/2026 academic year. In this study, there were low student learning outcomes, especially in science learning, in the initial observations carried out, it was seen that teacher activities during teaching and learning activities did not pay attention to the use of technology-based learning media which caused some students to be less enthusiastic in participating in learning activities. Science learning that took place was still with a conventional learning system thick with a learning atmosphere that was considered less appropriate to the dynamics of the increasingly rapid development of science and technology. This population consisted of 14 students, this type of research used a quantitative approach with an experimental method with a Quasi-experimental type. Data were collected through pretest and posttest sheets. Based on the analysis of student data, the average value obtained with the pretest was 44, while the average posttest value was 74. This was shown through the results of the hypothesis test analysis carried out with the t-test with the criteria of  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $(5.558 > 1.688)$ . Thus, researchers suggest that teachers can use learning media in the teaching and learning process.

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui "pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi animaker terhadap hasil belajar ipas siswa kelas V di SD Negeri 41 karang tengah" T.A tahun 2025/2026. Dalam peneltian ini terdapat rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPAS, pada observasi awal yang dilakukan terlihat aktivitas guru pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang kurang memperhatikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyebabkan sebagian siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran IPAS yang berlangsung masih dengan sistem pembelajaran konvensional kental dengan suasana pembelajaran yang dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Populasi ini terdiri dari 14 siswa, Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan jenis Quasi eksperimental. Data dikumpulkan melalui lembar pretest dan posttest. Berdasarkan analisis data siswa diperoleh nilai rata-rata dengan pretetst adalah 44, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 74. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-t dngan kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(5,558 > 1,688)$ . Dengan demikian peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Animasi, IPAS

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi hidup manusia, terutama pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS penting, karena dapat melatih *hardskills* dan *soft skills* kemampuan berpikir kritis pada siswa (Suminto, 2010). Mata pelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang dapat menjadi bekal bagi siswa untuk memiliki pengetahuan tentang peristiwa alam dan sosial yang terjadi dilingkungan sekitar. Media pembelajaran adalah alat yang diperlukan pada proses pembelajaran di kelas. Kegunaan media ajar bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit dimengerti. Media ajar berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat mewadahi kreatifitas. Media pembelajaran pada proses belajar mengajar sangat diperlukan untuk kebutuhan pembelajaran dan perkembangan siswa disekolah agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa (Junaidi, 2019). Oleh karena itu untuk pemilihan media pembelajaran dibutuhkan inovasi dan ide-ide kreatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa: “usaha dasar dan terancam untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Hasil belajar pada dasarnya merupakan bentuk kemampuan dan perubahan perilaku baru yang muncul sebagai akibat dari pengalaman atau proses pembelajaran. Pengetahuan tentang hasil belajar mencakup berbagai aspek yang diperoleh siswa, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. (Handayani & Subakti, 2020). Menurut Sudjana, hasil belajar pada dasarnya merupakan perubahan perilaku yang juga berfungsi sebagai umpan balik untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar. Kemampuan ini berkaitan dengan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Perubahan perilaku sebagai wujud dari hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tingkat pendidikan sekolah dasar di karang tengah adalah sekolah dasar (SD) Negeri 41 karang tengah kecamatan lengayang. Sekolah ini menggunakan modul dan K13 di koordinasi oleh Bapak Mahardison S.Pd selaku kepala sekolah UPT SD Negeri 41 karang tengah. Sekolah ini memiliki jumlah siswa sebanyak 93 orang dengan total guru sebanyak 15 orang yang terdiri dari berbagai bidang keahlian.

Dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan, mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan. Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang bersifat dinamis dan selalu berkembang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan interaksi antara IPA dan IPS yang dirancang untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang hubungan antara manusia, alam dan lingkungan sosial. Berdasarkan praktek pengenalan lapangan persekolah I (PLP I) dan observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 07 Agustus 2024 di SD Negeri 41 karang tengah dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah dan kurang dalam memanfaatkan metode dan media pembelajaran yang ada. Penulis mengamati proses pembelajaran dan memperoleh informasi tambahan melalui Ibu Romainis S.Pd, selaku wali kelas V dan penulis menemukan masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP dan minimnya penggunaan dokumentasi seperti gambar dan video.

Dalam proses pembelajaran, penulis menemukan 5 siswa yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar, 4 siswa sering berbicara dengan temannya, kemudian 4 siswa mengantuk. Sehingga masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP. Hal ini berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran IPAS dibawah KKTP yaitu 70 sehingga hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP dapat dilihat pada table berikut:

**Table 1. Nilai UAS Semester Genap Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah**

| No | Mata Pelajaran | KKM | Jumlah Siswa | Siswa yang tidak mencapai KKM % | Siswa yang mencapai KKM % |
|----|----------------|-----|--------------|---------------------------------|---------------------------|
| 1. | IPAS           | 70  | 14           | 9 (65%)                         | 5 (35%)                   |

(sumber: Guru Kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah)

Data nilai siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dinyatakan tuntas apabila telah mencapai skor diatas KKTP. Data yang diperoleh dari nilai diatas KKTP yaitu sebanyak 5(35%). Dan memperoleh nilai dibawah KKTP yaitu sebanyak 9(65%) siswa. Hal ini menunjukkan hasil belajar IPAS dikelas V masih rendah.

Capaian hasil belajar siswa yang masih sangat rendah disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Metode pembelajaran yang digunakan masih di dominasi oleh ceramah tanpa menggunakan gambar dan video. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan sulit berkonsentrasi yang ditunjukkan dengan perilaku seperti mengantuk dan berbicara dengan temannya selama proses pembelajaran berlangsung. Begitu juga dengan faktor lingkungan belajar seperti suasana kelas yang kurang kondusif juga dapat mempengaruhi fokus dan daya serap siswa. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media animasi yang lebih interaktif dan menarik. Strategi pembelajaran selalu mengalami inovasi, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam penyampaian proses pembelajaran (Agustia dkk, 2025). Strategi pembelajaran yang tepat memungkinkan guru menggunakan media teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Rahmayati & Widyan, 2025). Sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa dan meningkatkan minat belajar mereka. Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran (Fitria dkk, 2025). Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi kepada siswa yaitu: media visual, media audio, media audiovisual, media cetak, media digital dan interaktif, dan media animasi (Yuliana dkk, 2025). Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan saat melakukan proses pembelajaran yaitu pada saat pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), (Lestari, 2018). Berbagai macam media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media animasi. Kemudian media pembelajaran ini juga dapat bermanfaat bagi siswa diantaranya yaitu dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta

didik, dapat memberikan motivasi siswa, menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, dan tidak membosankan bagi siswa (Intanasari dkk, 2022).

Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dilakukan sekaligus (Khasanudin dkk, 2020). Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah penyampaian materi (Salsabila dkk, 2025). Media animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan diantaranya adalah media animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks dan gambar (Apriansyah dkk, 2020). Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan dalam membantu proses penyampaian materi kepada siswa. Media Animasi menurut (Hambali : 2020) bahwa animasi kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, (Purwono dan Astuti : 2021) juga mengatakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Pentingnya penggunaan media animasi, karena anak pada usia SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan menggunakan media animasi maka selama proses pembelajaran mampu mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Ridho dkk, 2025). Dengan begitu media animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain itu memberikan hiburan tersendiri bagi siswa melalui pesan yang terdapat dalam media animasi dapat tersampaikan sehingga media akan mempengaruhi hasil belajar (Huda dkk, 2025).

Media animasi dinilai efektif dalam mempengaruhi minat dan pemahaman siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian (Srihandayani, 2016). Yang menemukan bahwa penggunaan media animasi terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA di SD Negeri 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat. Penelitian lainnya oleh (Hilda Anafitria, 2022). menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri No.99 Sipatana Kota Gorontalo. Hal ini dapat diketahui dari adanya peningkatan hasil belajar dan hasil pengujian hipotesis.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen yaitu metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan suatu hal yang sedang diteliti. Oleh karena itu, pada metode eksperimen ini akan ada perlakuan khusus untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penelitian tersebut. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu Quasi Eksperimental design. Penelitian ini dikelompokkan menjadi 2, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes dan dokumentasi untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah. Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik parametrik, yang diawali dengan uji normalitas menggunakan uji Liliefors, dilanjutkan dengan uji homogenitas, dan kemudian uji-t untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

## Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 41 Karang Tengah. Sampel yang digunakan pada penelitian adalah kelas V yang berjumlah 14 siswa. Pada Kamis tanggal 17 Juli 2025, setelah mendapatkan izin penelitian dari Universitas Rokania. Peneliti datang ke SD Negeri 41 Karang Tengah untuk menemui kepala sekolah yaitu Bapak Mahardison, S.Pd, tujuan dari penelitian untuk memberikan surat keterangan izin penelitian di SD Negeri 41 Karang Tengah guna menyelesaikan tugas akhir program sarjana. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 24-26 Juli 2025 di kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah. Penelitian ini menggunakan penelitian Quasi Eksperimental dengan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dimana kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi animaker, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Subjek penelitian sebanyak 14 siswa. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode tes, pengumpulan data dan dokumentasi. Metode tes dilakukan bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

### Deskripsi Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini, kelas kontrol diberikan soal pretest dan post-test. Soal pretest diberikan sebelum melakukan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa dan soal post-test akan diberikan setelah dilakukan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa setelah menerima perlakuan mengajar, siswa kelas kontrol mengalami sedikit perubahan pada hasil belajarnya. Untuk spesifiknya dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar pretest dan post-test kelas kontrol sebagai berikut:

**Table 1. Perbandingan Hasil Pretest dan Post-test pada Kelas Kontrol**

| Aspek           | Pretest | Post-test |
|-----------------|---------|-----------|
| Skor Maksimum   | 55      | 85        |
| Skor Minimum    | 30      | 50        |
| Total Skor      | 840     | 1320      |
| Rata-rata Skor  | 42      | 66        |
| Median          | 42,5    | 65        |
| Standar Deviasi | 6,366   | 9,542     |

Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan terdapat hasil perbedaan hasil belajar pada siswa kelas kontrol pada saat pelaksanaan pretest dan post-test. Pada saat pelaksanaan pretest rata-rata skor yang diperoleh adalah 42, sedangkan pada saat pelaksanaan post-test rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 66. Dapat disimpulkan bahwa setelah menerapkan perlakuan pembelajaran dengan metode konvensional pada siswa memberikan sedikit peningkatan terhadap hasil belajar siswa, meskipun perbedaan yang dihasilkan tidak begitu signifikan.

### Deskripsi Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas eksperimen

Dalam penelitian ini, setelah kelas eksperimen diberikan soal pre test, maka selanjutnya pada kelas eksperimen akan diberikan soal post-test dimana soal post-test dibagikan sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi) pada kelas eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran yang telah dilaksanakan terhadap kemampuan siswa.

Dapat disimpulkan bahwa setelah menerima perlakuan mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, pada siswa kelas eksperimen ini mengalami perubahan pada hasil belajarnya. Untuk spesifiknya dapat dilihat pada table dibawah ini sebagai perbandingan hasil belajar pretest dan post-test kelas eksperimen sebagai berikut:

**Table 2. Perbandingan Hasil Pretest dan Post-test pada Kelas Eksperimen**

| Aspek           | Pretest | Post-test |
|-----------------|---------|-----------|
| Skor Maksimum   | 60      | 90        |
| Skor Minimum    | 25      | 60        |
| Total Skor      | 785     | 1335      |
| Rata-rata Skor  | 44      | 74        |
| Median          | 45      | 75        |
| Standar Deviasi | 8,879   | 7,325     |

Berdasarkan table diatas, maka dapat disimpulkan, hasil belajar siswa pada saat pelaksanaan post-test lebih tinggi dibandingkan pada saat pelaksanaan pretest. Terlihat rata-rata skor pada pretest hanya 44, sedangkan pada saat post-test rata-rata skor yang diperoleh adalah 74. Dapat kita ketahui bahwa dengan membandingkan rata-rata skor pretest dan post-test, terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

### 1. Uji Normalitas

#### Uji Normalitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

| Kelas                      | $L_{hitung}$ | $L_{tabel}$ | Kesimpulan           |
|----------------------------|--------------|-------------|----------------------|
| Pretest Kelas Eksperimen   | 0,160        | 0,200       | Berdistribusi Normal |
| Post-test Kelas Eksperimen | 0,177        | 0,200       | Berdistribusi Normal |
| Pretest Kelas Kontrol      | 0,169        | 0,190       | Berdistribusi Normal |
| Post-test Kelas Kontrol    | 0,142        | 0,190       | Berdistribusi Normal |

Berdasarkan hasil table di atas diketahui bahwa, hasil uji normalitas pretest pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,160$  dan  $L_{tabel}$  untuk  $N = 18$ , dengan  $\alpha = 0,05$  adalah 0,200. Sehingga diperoleh nilai pretest pada kelas eksperimen yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data dari hasil pretest tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa semua data pretest dan post-test dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

### 2. Homogenitas

#### Hasil uji homogenitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

| Kelas                      | Nilai Varians | $F_{hitung}$ | $F_{tabel}$ | Keterangan |
|----------------------------|---------------|--------------|-------------|------------|
| Pretest Kelas Eksperimen   | 78,840        | 1,945        | 2,198       | Homogen    |
| Post-test Kelas Eksperimen | 40,526        | 1,945        | 2,198       | Homogen    |
| Pretest Kelas Kontrol      | 103,676       | 1,139        | 2,198       | Homogen    |
| Post-test Kelas Kontrol    | 91,053        | 1,139        | 2,198       | Homogen    |

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa, hasil perhitungan uji homogenitas untuk

pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1,945$  dengan  $F_{tabel} = 2,198$ . Sedangkan pada perhitungan uji homogenitas untuk post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1,139$  dengan  $F_{tabel} = 2,198$ . Maka berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yang artinya sampel memiliki varians yang homogen.

### 3. Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dikelas V SD Negeri 41 Karang Tengah T.A 2025-2026. Adapun kriteria uji hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah Kabupaten Pesisir Selatan.

H0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah Kabupaten Pesisir Selatan.

Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh  $t_{hitung} = 5,558$  dan  $t_{tabel} = 1,688$ , dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,558 > 1,688$ . sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_A$  diterima maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 41 Karang Tengah.

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 41 Karang Tengah terletak di jalan pantai Karang Tengah, Kecamatan Lengayang. Penelitian ini dilakukan dikelas V SD Negeri 41 Karang Tengah yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran berbasis teknologi animaker terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dikelas V. Penelitian ini dilaksanakan dengan sampel sebanyak satu kelas yaitu kelas V sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang dibahas dalam penelitian ini adalah "Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi". Sebelum peneliti melakukan penelitian, terlebih dahulu melakukan pengujian instrumen soal, peneliti melaksanakan uji coba soal di SD Negeri 41 Karang Tengah, kecamatan Lengayang, peneliti membagikan instrumen soal pada kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang siswa. Penelitian dilakukan dengan membagikan soal pretest terlebih dahulu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dari kelas tersebut. Berdasarkan hasil pretest pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 42 dan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 44. Kemudian setelah kelas tersebut diberikan soal pretest dan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa maka peneliti selanjutnya membagikan post-test dengan soal yang sama pada saat pretest dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animaker dan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, maka diperoleh hasil rata-rata dari nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 66 dan kelas eksperimen dengan hasil post-test 74.

Teknik pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan rumus uji-t. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji persyaratan untuk mengetahui data dari sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varian dari sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji lilliefors dengan perhitungan uji normalitas data pretest kelas eksperimen diperoleh hasil  $0,160 < 0,200$  dan kelas kontrol  $0,1689 < 0,190$  dengan ketentuan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sehingga data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji normalitas data post-test dan diperoleh hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen adalah  $0,177 < 0,200$  dan hasil uji normalitas data post-test kelas kontrol adalah  $0,142 < 0,190$  dinyatakan dinyatakan berdistribusi normal dengan ketentuan  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Perhitungan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui kelompok data berasal dari sampel dengan varian yang homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas data pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah  $1,945 < 2,198$  dengan ketentuan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas data post-test dengan hasil nilai  $1,139 < 2,198$  dengan ketentuan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis pada data post-test kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi 0,05%, yang kemudian dibandingkan antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh  $t_{hitung}$ , 5,558 dan  $t_{tabel}$  1,688 dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,558 > 1,688$  sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima maka hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah. (Sanaky, 2021).

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi animaker yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi animaker berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen antara nilai pretest dan post-test. Nilai rata-rata pretest adalah 44, sedangkan rata-rata post-test adalah 74 dan bisa kita lihat pada nilai kelas kontrol pada pretest 42, sedangkan nilai rata-rata post-test 66. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis perhitungan uji-t dengan ketentuan data post-test  $t_{hitung} > t_{tabel}$  diperoleh hasil uji-t data post-test dengan taraf signifikansi 0,05%. Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh  $t_{hitung} = 5,558$  dan  $t_{tabel} = 1,688$ , dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,558 > 1,688$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima maka hal ini membuktikan bahwa terhadap pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi animaker terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 41 Kaarang Tengah.

## REFERENSI

AH Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba

- Dipantara Ahmad Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ambri, A., & Rahmi, A.N. (2021). Pembuatan Animasi 2d Terbentuknya Gunung Berapi Dan Dampak Yang Ditimbulkan Bagi Lingkungan Menggunakan Teknik Motion Grafik. *Information System Journal*, 4(2), 1-6.
- Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Portofolio dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 246-258.
- Anwar F & Pajarianto, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In Pengembangan Media Pembelajaran.
- Apriansyah, M.R., Sambowo, K.A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi mata kuliah bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik universitas negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), h.8-18.
- Adeoye, M. A., Obi, S. N., Sulaimon, J. T., & Yusuf, J. (2025). Navigating the Digital Era: AI's Influence on Educational Quality Management. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 14–27. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.18>
- Anwar, C., Septiani, D., & Riva'i, F. A. (2024). Implementation Of Curriculum Management Of Tahfidz Al-Qur'an at Al-Qur'an Islamiyah Bandung Elementary School. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.34125/injies.v1i2.11>
- Ayuba, J. O., Abdulkadir, S., & Mohammed, A. A. (2025). Integration of Digital Tools for Teaching and Learning of Islamic Studies Among Senior Secondary Schools in Ilorin Metropolis, Nigeria. *INJIES: Journal of Islamic Education Studies*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.34125/injies.v2i1.16>
- Ayuba, J. O., Abdullateef, L. A., & Mutathahirin, M. (2025). Assessing the Utilization of Information and Communication Technology (ICT) Tools for Teaching Secondary Schools Islamic Studies in Ilorin, Nigeria. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.22>
- Buchari, Sentinowo, & L. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-journal Teknik Informatika*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Cici, F., Destinar, D., & Nyiayu, F. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1) 53- 66.
- Evaluasi, S. M. K. (n. d.). Suplemen MK Evaluasi/Suryadi 1. 1-8.
- Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55-72.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243
- Kustandi, C., & Dermawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat. Jakarta: Prenada Media Group.
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110-120.
- Munir. (2014). Pengertian Media Pembelajaran. *Multimedia Konsep Aplikasi Dalam*

- Pendidikan, 58. Di ambil dari <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Natalia, M., & Tangkin, W.P. 2022. Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(3), 1017-1025
- Oemar Hamalik. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.
- Prim Masrokan Mutohar, D. (2020). Mutu dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Islam, Tinjauan Kepemimpinan, Layanan, Budaya Akademik, dan Kinerja (pp. 1-219). <https://repo.iaintulungagung.ac.id/id/eprint/15124>
- Purwati. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*. 42-27. <https://ejournal.umm.ac.id/index/php/jmkpp/article/view/2194>
- Puspita. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. *Jurnal UIN Jakarta*.
- Rahmadayanti, D., dan Hartoyo, A. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti R. Yusron M F. dkk. 2022. Pengenalan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Pondok Pesantren Menggunakan Modul Ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*. 3(2), 783-788.
- Lia, L. K. A., Atikah, C. & Putri, L. I. (2020). Pengembangan media pembelajaran video Animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386-400.

---

Copyright holder :

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

