

Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

Julia Hilalatud Dianah¹, A. Hari Witono^{1*}, Khairun Nisa¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Kota Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: hariwitono.fkip@unram.ac.id, juliahilalattudgianah@gmail.com

Article History

Received : January 12th, 2023

Revised : January 20th, 2023

Accepted : February 04th, 2023

Abstrak: Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*, dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Menggunakan subjek berjumlah 46 orang siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur, siswa kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Data dianalisis menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows* pada taraf signifikansi 5% diperoleh t-hitung (2.336) > t-Tabel (1.680). *Uji Effect Size* pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur diperoleh hasil 0,65 dengan kategori sedang. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

Keywords: Hasil Belajar, Media Interaktif Animasi, PPKn

PENDAHULUAN

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadirman, et al., 2011:6). Media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran ini membantu penyampaian isi pembelajaran dari pendidik kepada siswa (Arsyad, 2009). Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran akan sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Penggunaan media seharusnya menjadi perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu setiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran (Eliyantika et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat prapenelitian di SDN 1 Aikmel Timur didapatkan bahwa hasil belajar PPKn siswa kelas masih IVB tergolong cukup rendah. Hal ini dilihat dari hasil

belajar PTS siswa kelas IVB semester 1 tahun pelajaran 2021/2022.

Guru kelas IVB mengatakan bahwa waktu pembelajaran saat ini relatif kurang padahal materi yang disampaikan banyak ditambah dengan pembelajaran menggunakan tema (tematik), hal ini juga disebabkan karena pemotongan waktu belajar pada saat pandemi Covid-19 saat ini. Hasil wawancara dari guru kelas IVA dan IVB media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih terarah, siswa menjadi lebih fokus dan pembelajaran menjadi lebih lancar. Namun Penggunaan media pembelajaran di kelas digunakan pada saat materi tertentu saja. Penggunaan media pembelajaran seperti *Power Point* jarang digunakan meskipun sudah tersedianya LCD proyektor di SDN 1 Aikmel Timur. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran interaktif animasi masih belum digunakan oleh guru kelas.

Media interaktif animasi adalah media yang dibuat dengan pemanfaatan komputer yang dirancang dengan *Microsoft Power Point* menggunakan unsur seperti suara, gambar, video dan teks termasuk animasi agar siswa dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media

interaktif animasi tersebut. Hasil penelitian oleh Ayub Prayuda (2020) yang menyatakan bahwa media interaktif animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dimana lebih banyak siswa yang sudah mampu menyelesaikan permasalahan baik pengetahuan, pemahaman, aplikasi serta menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan peneliti. Hasil belajar merupakan sebuah tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam menguasai sebuah materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Hasil belajar sebagai dampak adanya proses pembelajaran, maka terjadinya perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman merupakan hasil belajar (Kadek Sukiyasa et al,2013).

Menurut Depdiknas (dalam Ananda Riski, 2017), mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PPKn bertujuan untuk membina dan membimbing serta mengembangkan keterampilan dan kognitif siswa agar menjadi warga negara berkarakter, cerdas dalam berfikir serta menjadi warga negara yang baik. Menurut Jiwandono (dalam Hadijah et al., 2022) selain karakter peserta didik, pada dasarnya karakter yang dibentuk pendidikan kewarganegaraan juga membentuk karakter sosial dan karakter bangsa.

Mengingat begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran bagi seorang guru dengan adanya media interaktif animasi ini diharapkan materi pembelajaran PPKn dapat tersampaikan dan dapat mempermudah siswa dalam mengingat materi yang disampaikan guru. Media interaktif animasi diharapkan efektif untuk menjadi media

pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode observasi dan tes. Terdapat dua instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1). Lembar observasi aktivitas belajar siswa menggunakan media interaktif animasi pada kelas eksperimen, 2). Tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda materi hak dan kewajiban. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *effect size*.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk mencari sebab akibat antara faktor yang sama ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor lain yang mengganggu (Suharsimi, 2010: 9). Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Desain*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017: 114). Dalam rancangan ini sebelum diberi perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberi test awal (*pre-test*) untuk melihat kemampuan awal siswa (O_1 dan O_3) dengan menggunakan tes hasil belajar siswa yang berisi 25 soal. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Setelah proses belajar mengajar, dilakukan *post-test* pada kedua kelas (O_2 dan O_4). Desain ini diperlihatkan dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Sugiyono, 2017: 79)

Keterangan:

O_1 : Pemberian tes awal (*Pre-test*)

O_2 : Pemberian tes akhir (*Post-test*)

O_3 : Pemberian tes awal (*Pre-test*)

O_4 : Pemberian tes akhir (*Post-test*)

X : Pembelajaran pada kelas dengan menggunakan media interaktif animasi.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Aikmel Timur menggunakan kelas IVA sebagai kelas kontrol dan sedangkan kelas IVB kelas eksperimen. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 46 siswa. Kelas IVA berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IVB berjumlah 22 siswa yang dijadikan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan pemberian *pre-test* kedua kelas. Pada kelas eksperimen dan kontrol masing-masing 2 kali pertemuan, peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media interaktif animasi, sedangkan kelas kontrolnya

menggunakan media gambar. Setelah kedua kelas diberikan *pre-test* maka peneliti memberikan *post-test* agar peneliti mengetahui kemampuan akhir pada siswa. Soal tes yang diberikan untuk mengumpulkan data telah melalui uji ahli dan uji lapangan terlebih dahulu sebagai uji kelayakan soal yang digunakan.

Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan lembar observasi aktifitas siswa dengan tujuan untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan media interaktif animasi ketika pelaksanaan penelitian. Lembar keterlaksanaan pembelajaran ini dicentang selama dua kali pertemuan.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Kelas Pertemuan	Persentase aktivitas belajar siswa / Kategori
Pertemuan I	85,7% (baik)
Eksperimen Pertemuan II	92,8% (sangat baik)

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media interaktif animasi di kelas IVB berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran didalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama

siswa secara berpasangan untuk bermain games dalam bentuk kuis pada media interaktif animasi. Selain berkelompok peneliti mengajak siswa bersama-sama untuk menyanyikan lagu tentang hak dan kewajiban dengan memutar video pada media interaktif animasi.

Tabel 3. Data Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	22	80	36	62,00	12,547
Kontrol	24	96	40	64,08	10,978

Tabel 4. Data Nilai Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	22	96	60	80,00	8,463
Kontrol	24	92	60	73,83	9,361

Kemudian data-data tersebut dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis. Untuk menghitung normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*, data yang diperoleh yaitu nilai Sig. (0,200, 0,200, 0,156, 0,122) yang berarti data-data berdistribusi normal karena nilai Sig. diatas 0,05.

Hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic diperoleh nilai Sig. lebih besar dari 0,05 yaitu (0,497 > 0,05) yang berarti bahwa data-data tersebut bersifat homogen, maka langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan menggunakan Independent Sampel t-test dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis dari Post-test Hasil Belajar PPKn
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	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.469	.497	2.336	44	.024	6.167	2.640	.847	11.487
	Equal variances not assumed			2.347	43.994	.024	6.167	2.628	.870	11.463

Dapat diketahui nilai t-hitung sebesar 2.336, dengan derajat kebebasan (df) = 22+24-2 = 44 didapatkan hasil t-Tabel sebesar 1.680. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa t-hitung (2.336) > t-Tabel (1.680) artinya, Ho ditolak dan Ha diterima yaitu dapat disimpulkan media interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa Kelas IV.

Selanjutnya dilakukan uji effect size yang bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur tahun pelajaran 2022/2023 dapat diketahui dengan menghitung effect size menggunakan rumus dari effect size *Cohen's d* dengan hasilnya sebagai berikut:

$$ES = \frac{Mean_{exp} - Mean_{con}}{SD_{con}}$$

$$ES = \frac{80,00 - 73,83}{9,361}$$

$$ES = \frac{6,17}{9,361}$$

$$ES = 0,65$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai uji effect size di atas didapatkan hasil sebesar 0,65 dilihat dari kriteria berada pada kisaran nilai 0,5 ≤ d ≤ 0,8 yang berarti dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh sedang terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

Pembahasan

Berdasarkan nilai *post-test* yang diperoleh dari kedua kelas eksperimen dan kontrol sama-sama mengalami peningkatan nilai yang didapatkan kedua kelas, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai yang diperoleh kelas kontrol, karena kelas eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, berdasarkan hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan media interaktif animasi dalam

penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV materi hak dan kewajiban. Adanya media interaktif animasi dalam proses pembelajaran yang merupakan sarana bantu yang digunakan untuk memotivasi siswa untuk aktif dan mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. Menurut Asyhar (dalam Muh Idris Jafar, et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, dengan hal ini dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media merupakan salah satu alat komunikasi yang membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diatas, maka hipotesis alternatif (Ha) yang berbunyi “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023”, dinyatakan diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hanny Pramitha Putri dan Nurafni (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”, disimpulkan bahwa media power point interaktif berpengaruh pada hasil belajar IPS siswa. Berdasarkan hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan media interaktif animasi dalam penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV materi hak dan kewajiban. Adanya media interaktif animasi dalam proses pembelajaran yang merupakan sarana bantu yang digunakan untuk memotivasi siswa untuk aktif dan mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas.

Dengan adanya media interaktif animasi ini dapat membuat pembelajaran yang menarik, hal tersebut sejalan dengan pendapat Surjono (2017:41) media pembelajaran interaktif adalah suatu media pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program tersebut. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Handayani (2019), bahwa dengan

menggunakan media interaktif animasi ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, keaktifan dan rasa senang siswa. Penggunaan media interaktif animasi dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih baik dan lancar. Wibowo (dalam Eka Wulandari, 2022) menyatakan bahwa media power point interaktif terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Media Interaktif Animasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai t hitung lebih besar dari t Tabel sebesar (2,366 > 1,680) dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,024 < 0,05 pada taraf signifikansi 5% maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur. Perhitungan uji lanjutan dengan menggunakan rumus *effect size* yang bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media interaktif animasi

terhadap hasil belajar siswa, hasil yang didapatkan sebesar 0,65 artinya media interaktif animasi berpengaruh sedang terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan terima kasih kepada orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan berupa doa dan motivasi. Selanjutnya peneliti juga ucapkan kepada dosen pembimbing,

kepala sekolah dan guru serta siswa-siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

REFERENSI

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. 1(1). 21-30. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/149>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Prraktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad (2014). *Komputer, dan Media Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eliyantika., Witono, A.H & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7 (3). <http://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/749>
- Hadijah, S., Nisa, K & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Model Make A Match terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Muatan Materi PPKn Kelas IV SDN 26 Cakranegara Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(2). 103-112. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/56>
- Handayani, S. (2019). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/4268>
- Jafar, Muh Idris, et al. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD di Kabupaten Pankajene dan Kepulauan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 11(3)._. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/24368>
- Prayuda, A. (2020). *Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 134416 Tanjungbalai*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Medan
- Putri Pramitha, Hanny & Nurafni (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6). 3538-3543. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/986>
- Sadiman, A, S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukiyasa, Kadek & Sukoc (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 3. No. 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588>
- Surjono, H, D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(2). Diambil dari <https://jurnal.jormparnd.com/index.php/ip>