

# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SDN SEKARPUTIH 1

Alfionita Nurul Wahidah✉, Universitas PGRI Madiun

Maya Kartika Sari, Universitas PGRI Madiun

Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun

✉ [Alfionita757@gmail.com](mailto:Alfionita757@gmail.com)

---

**Abstract:** The aim of this study was to determine the influence of animated video-based interactive learning materials on student learning outcomes in SDN Sekarputih Thematic Learning 1 Grade V. This type of study is a quantitative study with pre-test and post-test unequal group designs. The population of this study included only his 5th graders from SDN Sekarputih. Sampling technique was performed by random sampling method with a total of 30 students. The data collection techniques used are testing, observation, and documentation to measure student learning outcomes. Data on academic performance were tested using independent t-tests. Test The test shows that the use of interactive learning materials based on animated videos affects student achievement in Class V Learning Topics of SDN Sekarputih 1. This follows the results of the study. Hypothesis test with magnitude of t counts  $12,903 > 2.042$  (table t) with a significance value of 0.00. It can be concluded that the use of the animated video interactive medium can have a significant impact on student learning outcomes, and the hypothesis is accepted.

**Keywords:** animated video interactive media, thematic learning, learning outcomes

---

**Abstrak:** Tujuan riset berikut ialah untuk mengetahui pengaruh komunikasi interaktif berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas V pendidikan tematik SDN Sekarputih 1. Jenis riset berikut ialah riset kuantitatif dengan pre-optimized unequal control group design. Populasi dalam riset berikut ialah siswa kelas V SDN Sekarputih. Sampel diperiksa melalui random sampling dengan jumlah 30 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah tes, observasi, serta data yang mengukur hasil belajar siswa. Data yang diperoleh diuji dengan independent t-test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan animasi interaktif berbasis video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SDN Sekarputih 1. Perihal berikut berasal dari hasil pengujian hipotesis yaitu  $12,903 > 2,042$  (T-Tabel) dengan signifikansi 0,00. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pengaplikasian media interaktif dinamis bisa mempengaruhi hasil belajar serta umpan balik yang diperoleh siswa.

**Kata kunci:** media interaktif video animasi, pembelajaran tematik, hasil belajar



## PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi sangat pesat, pengaruhnya dalam dunia pendidikan juga tidak bisa dielakkan, dewasa ini perkembangan teknologi akan mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan di seluruh dunia. Untuk mengikuti perkembangan dunia yang berkembang pesat di Indonesia, ada tuntutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara cepat. Setiap bangsa di dunia harus berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikannya karena pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan menggerakkan roda hukum di negara dimana hukum adalah pilar pembangunan suatu bangsa. .

Dalam situasi saat ini, di era new normal, sistem pengajaran di Indonesia membutuhkan inovasi baru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, pengajar adalah fasilitator serta motivator untuk menggali seluruh potensi anak. Pengajar juga membutuhkan strategi serta model yang berbeda dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa belajar agar hasil belajarnya selaras dengan tujuan pendidikan nantinya dalam proses pembelajaran. Seorang pengajar harus kreatif untuk mengembangkan strategi mengajar dalam proses pembelajaran. Selain kreatif, seorang pengajar juga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar pendidikan di Indonesia tidak tertinggal serta lebih maju.

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian konten. Pengaplikasian media dalam pengajaran bisa memberikan efek positif serta manfaat yang luar biasa untuk memperlancar proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran adalah pondasi yang sangat diperlukan yang bersifat komplementer serta integral bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dari pemaparan tersebut bisa diperkirakan betapa pentingnya media pembelajaran, terlihat bahwa pengajar perlu lebih beragam dalam pengaplikasian media pembelajaran.

Sehingga pengaplikasian media interaktif berupa video dalam riset berikut. Video pembelajaran interaktif ialah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya (Vardani & Seufian, 2018). Selain itu, video pembelajaran interaktif ialah video yang berisi aplikasi praktikum yang tepat sasaran, disajikan melalui presentasi audiovisual (gambar serta suara) yang dilengkapi dengan panduan audio bahasa Indonesia yang jelas serta mudah dipahami sehingga siswa bisa belajar dengan bebas setiap saat. . . Serta akan sangat membantu untuk memperdalam konten (Verdani & Siofian, 2018). Video pembelajaran interaktif harus memiliki interaksi ataupun interaksi antara pengguna serta media itu sendiri. Media dikatakan interaktif jika terjadi interaksi antara siswa dengan media sehingga siswa hanya melihat ataupun mendengarkan isi media (Vardani serta Soufian, 2018).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, bisa disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif ialah media pembelajaran yang disajikan dalam mode audio visual (gambar serta suara) dimana terdapat interaksi ataupun interaksi antara siswa dalam video serta media itu sendiri. Perlu adanya program video untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena bisa memberikan pengalaman serta inovasi yang tidak terduga kepada siswa, serta program video bisa dikombinasikan dengan animasi untuk melibatkan siswa dalam belajar sehingga mereka tidak bosan saat mengikuti proses pembelajaran. . Video menambahkan dimensi baru dalam proses belajar mengajar, karena teknologi video bisa menghadirkan gambar bergerak serta juga suara. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan teknologi video sebagai media interaktif untuk menyampaikan konten pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil interaksi antara belajar mengajar, dari sudut pandang pengajar, proses pembelajaran diakhiri dengan evaluasi proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang kreatif, inovatif serta fleksibel tentunya bisa meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif. Hasil belajar kognitif ialah hasil belajar yang dicapai siswa melalui kegiatan belajar dengan memakai teknik berupa hafalan serta

hafalan sebagai dasar pengetahuan ataupun keterampilan dalam memahami konsep lain. Oleh karena itu, seorang pengajar harus bisa memilih bahan ajar untuk menyampaikan bahan ajar yang tepat untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam perihal berikut peneliti akan bekerjasama dengan pengajar untuk mengimplementasikan alat peraga berbasis video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Serta berdasarkan uraian di atas, peran pengajar sangatlah penting. Judul yang akan diambil “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di SDN Sekarputih 1”.

## METODE

Riset berikut adalah riset yang banyak. Riset kuantitatif bisa didefinisikan sebagai metode riset yang didasarkan pada teori-teori positivis, yang digunakan untuk menganalisis populasi ataupun sampel yang berbeda, mengumpulkan data dengan memakai alat riset, data kuantitatif ataupun data statistik (Sugiyono, 2019). Subjek riset ialah wali kelas serta siswa kelas V SDN Sekarputih 1. Data dikumpulkan dari hasil belajar, observasi serta dokumentasi. Riset berikut dilaksanakan di SD Negeri Sekarputih 1 dengan tujuan untuk mengetahui “Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SDN Sekarputih 1”.

## HASIL PENELITIAN

Hasil riset hasil belajar siswa dengan alat peraga interaktif berbasis film animasi yang dibuat melalui pre-test serta post-test menunjukkan nilai terendah pada kelas kontrol yaitu 40 dengan nilai tertinggi 65, sedangkan kelas Eksperimen, dengan 55. Skor tertinggi ialah 70. Skor terendah pada kelas kontrol ialah 50 dengan skor tertinggi ialah 72. Sedangkan nilai maksimal di ruang ujian ialah 80 dari 60. Berdasarkan perhitungan data riset, hasil akademik siswa cenderung mendapatkan nilai yang lebih tinggi di kelas. Perihal berikut tercermin dari nilai rata-rata yang diperoleh pada post-test di kelas eksperimen (70,80) yang lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya 57,83.

Perihal berikut menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan penggunaan video yang diberikan kepada siswa selama pembelajaran daripada di kelas kontrol yang pengajarannya didasarkan pada penggunaan visual ataupun cara lain yang masih modern. Analisis yang dilaksanakan ialah membandingkan pengukuran t-hitung yang diperoleh dengan t-tabel ataupun dengan melihat signifikansi yang diperoleh pada nilai 0,05.

Rumusan hipotesis dalam riset berikut ialah sebagaimana dibawah ini:

H0 : Tidak ada pengaruh penerapan pembelajaran memakai media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa.

H1 : Ada pengaruh penerapan pembelajaran memakai media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa.

Berikut ialah hasil perhitungan uji hipotesis yang dilaksanakan.

**TABEL 1.** Hasil uji-t

Jumlah Siswa	T Tabel	T Hitung	Sig.	Keterangan
30	2,042	12,903	0,000	Hipotesis Diterima

Berdasarkan Tabel 1, besarnya t-hitung ialah  $12,903 > 2,042$  (t-tabel) dengan signifikansi 0,00. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa pengaplikasian media interaktif dinamis bisa mempengaruhi hasil belajar siswa serta perlu diakui..

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil riset diketahui bahwa siswa SDN Sekarputih 1 yang berada di ruang eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa di ruang kontrol. Dalam pengujian hipotesis juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi interaktif dalam film animasi bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada banyak jenis alat peraga yang bisa digunakan pengajar untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya ialah media animasi. Media animasi menjadi topik yang populer karena media ini bisa menyajikan informasi yang bisa dilihat, didengar, serta diproses secara bersamaan. Media pendidikan berbasis audiovisual ini bisa menawarkan kurikulum serta materi pendukung yang lebih komprehensif serta tidak monoton. Memakai media pendidikan ini bisa membuat siswa lebih tertarik, termotivasi, aktif serta puas. Perihal berikut menunjukkan bahwa penyajian informasi yang lebih hidup serta realistis bisa dicapai dengan pembelajaran melalui film animasi, mengingat anak muda tertarik dengan gambar ataupun gambar, sehingga siswa bisa Konten ataupun lebih mudah diakses. Memahami konten yang mudah dipahami memberikan hasil belajar yang lebih baik (Ayuningsih, 2017). Oleh karena itu, media dinamis membantu meningkatkan pembelajaran.

Hasil riset berikut sejalan dengan riset Putro & Sujatmiko (2019) yang menyatakan bahwa siswa yang belajar memakai media animasi lebih baik dalam memahami informasi, mengurangi resiko kegagalan kontrak serta siswa memberikan kebebasan. Berlatih dengan simulasi. Pendapat senada diungkapkan oleh Moestofa (2015) bahwa pembelajaran dengan memakai teknologi seperti animasi bisa membantu siswa memahami serta menerapkan situasi yang dipelajarinya. Siswa yang belajar memakai media animasi lebih efektif dalam menyampaikan pengetahuan yang lebih kompleks (Moldina & Bhakti, 2020).

Ketika pembelajaran terjadi tanpa pengaplikasian media interaktif di dalam kelas, siswa merasa kurang termotivasi serta tertarik untuk belajar. Perihal berikut mempengaruhi sikap baik mereka terhadap pembelajaran nyata serta disiplin selama studi. Mereka hanya menulis, mendengarkan ceramah serta sering bermain di luar untuk belajar sehingga tidak fokus pada siswa serta belajar. Perihal berikut berdampak pada nilai pre-test siswa yang rendah. Perlu dicatat bahwa ketika media interaktif animasi digunakan dalam pengalaman kelas, siswa tampak tertarik untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Siswa tertarik dengan segala sesuatu yang terjadi dalam video interaktif seperti animasi, audio, serta gambar menarik lainnya serta menjadikan pembelajaran bermanfaat bagi siswa karena terkesan menarik serta fokus. Perbedaan yang menunjukkan perilaku baik siswa yang tidak berminat belajar berkaitan dengan tanggung jawab serta disiplin siswa untuk belajar. Perihal berikut akan mempengaruhi karakter, sikap, sikap, pikiran serta perilaku siswa yang tidak mendengarkan pengajar serta menurunkan semangat kerja (Putro & Sujatmiko, 2019). Jika dibiarkan, perihal berikut bisa mempengaruhi hasil akademik mahasiswa yang mendapat perlakuan berbeda dengan studi laboratorium. Kelas eksperimen menunjukkan perilaku yang lebih baik dengan lebih banyak interaksi serta pembelajaran yang lebih baik.

Mata kuliah ini menuntut mahasiswa untuk bisa membuat hubungan antar topik. Oleh karena itu, pembahasan hasil diskusi eksperimen di kelas dibagikan serta menjadi pelajaran yang baik. Jenis pengajaran ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi. Siswa diamati aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menjelaskan serta melengkapi jawaban selama diskusi. Berdasarkan hal tersebut Prasatio juga mengatakan bahwa metode Salingtemas memberikan lingkungan yang baik serta memaksa siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Pengaplikasian media interaktif dalam pengalaman kelas dalam film animasi menuntut siswa untuk bisa menerapkan pembelajaran pada sirkulasi lingkungan serta hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembahasan hasil diskusi eksperimen di kelas dibagikan serta menjadi pelajaran yang baik. Jenis pengajaran ini

memungkinkan siswa untuk berinteraksi. Perihal berikut menunjukkan bahwa siswa bisa mengidentifikasi informasi penting yang disajikan dalam video animasi. Siswa juga akan bisa menjelaskan hasil analisis yang dilaksanakan terhadap data tersebut kepada siswa lain. Perihal berikut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dengan memakai media video animasi bisa membuat siswa lebih kuat serta percaya diri untuk mengungkapkan rasa ingin tahu serta temuannya, sehingga mempengaruhi psikologi siswa. Bukti lain bisa ditemukan selama interaksi bahwa siswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, menjelaskan apa yang dikatakan, serta melengkapi jawaban. Temuan ini didasarkan pada bukti Rochimah (2019) bahwa pembelajaran dengan media video animasi interaktif bisa memberikan lingkungan yang menarik serta melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh serta pembahasan hasil riset, bisa disimpulkan bahwa penggunaan komunikasi interaktif berbasis video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pendidikan tematik SDN Sekarputih 1. Peneliti menganalisis data memakai program aplikasi SPSS versi 25 memakai model uji -T. Sehingga diperoleh hasil pengujian hipotesis dengan t-size hitung sebesar  $12,903 > 2,042$  (t-tabel) dengan signifikansi 0,00. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pengaplikasian media interaktif dinamis bisa mempengaruhi hasil belajar serta umpan balik yang diperoleh siswa.

Pembelajaran dengan memakai komunikasi berbasis video efektif karena bisa memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa bisa mencapai hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan..

## DAFTAR PUSTAKA

1. Adi Putri Kusumadewi, Wulandari. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Mahasiswa. Universitas Negeri Surabaya
2. Arsyhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
3. Ayuningsih, K. (2017). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo*. JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education), 1(1), 43.
4. Handarini, O. I, serta Wulandari, S. (2020). *Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH)*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(3), 465–503
5. Hamalik, Oemar. 2019. *Kurikulum serta Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
6. Kurniawati, serta Nita S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Journal of Computer and Information Technology Vol.1, No. 2.
7. Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenada media group
8. Putro, A. L., & Sujatmiko, B. (2019). Pengembangan media berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta psikomotorik siswa pada mata pelajaran pengambilan gambar bergerak di smk negeri 3 Surabaya. *It-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 3(01), 227–233.
9. Rochimah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Serta Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

10. Sudjana. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
11. Sudjiono, Anas. (2019). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
12. Sugiyono. 2019. *Metode Riset Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, serta R&D*. Bandung: Alfabeta.
13. Sukmawati, Fatma. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Grup
14. Wardani, R. K., serta Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.