



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Aktivitas IPA di Sekolah Menengah Pertama

Rika Kitri Ardianti^{1*}, Darma Putra², Dwi Gusfarenie³

^{1,2,3}*Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia*

Diterima:10 Oktober 2024, Disetujui:2 Desember 2024, Dipublikasikan:30 Januari 2025

Korespondensi: rikakitriardianti2701@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media animasi terhadap aktivitas pembelajaran siswa kelas VII di SMPN 30 Muaro Jambi dan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas belajar siswa mata pelajaran IPA kelas VII di SMPN 30 Muaro Jambi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Quasi eksperimental dengan desain Nonquivalent Control Group. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi berupa lembar observasi aktivitas belajar dan analisis dengan uji t dan uji pengaruh effect size menggunakan Cohen's. Berdasarkan uji t peneliti menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media animasi terhadap aktivitas belajar siswa mata Pelajaran IPA kelas VII di SMPN 30 Muaro Jambi yaitu dengan nilai sig two tailed sebesar $0,01 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Peneliti juga menemukan hasil perhitungan uji pengaruh effect size menggunakan Cohen's yang menghasilkan nilai yaitu 0,69 kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penggunaan media animasi efektif terhadap aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas VII di SMPN 30 Muaro Jambi.

Kata Kunci: : Aktivitas Belajar, Media Animasi

ABSTRACT

This study aims to seeing the effectiveness of using animated media on the learning activities of seventh grade students at SMPN 30 Muaro Jambi and to determine the effect of using animated media on the learning activities of seventh grade science students at SMPN 30 Muaro Jambi. This research is quantitative research using the Quasi-experimental method with a Nonquivalent Control Group design. While data collection was carried out with observation techniques in the form of observation sheets learning activity and analysis with the t test and effect size test using Cohen's. Based on the t test, the researchers found that there was a significant effect on the use of animated media on the learning activities of seventh grade science students at SMPN 30 Muaro Jambi, namely with a two tailed sig value of 0.01.

Keywords: Learning Activity, Animated Media

1. PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK yang sangat pesat memberikan dampak positif pada bidang pendidikan. Pada hakikatnya, pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan perkembangan individu serta kemajuan suatu bangsa (Ilham, 2021: 155). Secara umum, kualitas suatu bangsa bisa diukur dari mutu pendidikan yang dimilikinya (Susiani & Abadiyah, 2021: 239). Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui pembelajaran (Barlian *et al.*, 2022: 2110). Pendidikan di abad ke-21 menuntut siswa untuk menguasai berbagai keterampilan dalam kegiatan belajar, yang dikenal sebagai keterampilan 4C: berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), serta kreativitas (*creativity*) (Sari & Trisnawati, 2019: 6598). Keterampilan ini perlu dimiliki oleh siswa agar mereka dapat menjadi sumber daya manusia yang kompetitif di tengah perkembangan zaman. Perubahan bisa terjadi jika siswa aktif dalam kegiatan belajar (Fajriyana *et al.*, 2023: 6598). Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari aktivitas, respons, serta pemahaman konsep yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sari *et al.*, 2023: 1).

Menurut Sudirman dalam Nurmala *et al.* (2014: 4), aktivitas belajar ialah segala pengetahuan yang didapat melalui observasi, penyelidikan, dan usaha sendiri, baik secara mental maupun teknis. Aktivitas merupakan elemen penting dalam proses belajar, karena tanpa aktivitas, pembelajaran tidak akan terjadi. Aktivitas tersebut mencakup kegiatan yang mendukung proses pembelajaran, seperti bertanya, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, dan menjawab pertanyaan guru dengan baik. Menurut Paul B. Diedrich dalam Andary & Kom (2021: 3), indikator aktivitas belajar meliputi kegiatan visual (*visual activities*), lisan (*oral activities*), mendengarkan (*listening activities*), menulis (*writing activities*), menggambar (*drawing activities*), motorik (*motor activities*), mental (*mental activities*), dan emosional (*emotional activities*). Pembelajaran dianggap efektif ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar (Zahra *et al.*, 2020:40). Efektivitas pembelajaran bisa diidentifikasi dari keaktifan siswa selama pembelajaran, respons mereka terhadap materi, serta penguasaan konsep. Kata "efektif" berasal dari bahasa Inggris "*effective*," yang artinya berhasil atau mencapai hasil yang diinginkan. Dalam KBBI, efektivitas diartikan sebagai keadaan yang berdampak, memberikan kesan, atau keberhasilan suatu usaha atau tindakan. Banyak ahli berpendapat bahwa efektivitas merupakan pencapaian tujuan yang diinginkan (Rosalina, 2014:3).

Dalam konteks kegiatan pembelajaran, efektivitas ialah ukuran yang berkaitan dengan tingkat keberhasilan proses belajar. Indikator efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan siswa serta pemahaman yang tercermin melalui hasil belajar (Yahya *et al.*, 2015: 2). Salah satu cara menggapai tujuan pembelajaran ialah dengan penggunaan media pembelajaran (Qorimah *et al.*, 2022: 58). Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat, merangsang proses belajar, serta mempengaruhi kondisi psikologis siswa. Penggunaan media dalam tahap orientasi dapat membantu guru dan siswa dalam menyalurkan pesan serta menggapai pembelajaran yang efektif (Sari *et al.*, 2023: 1). Penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat baru, meningkatkan motivasi, merangsang aktivitas belajar, dan bahkan memberikan dampak psikologis positif bagi siswa (Miranda *et al.*, 2022: 82).

Berlandaskan hasil observasi di kelas VII pada 24 Oktober 2023, diketahui bahwa media pembelajaran yang kerap dimanfaatkan oleh guru adalah buku teks serta presentasi PPT. Selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa belum dapat fokus pada penjelasan guru, bahkan justru

mengobrol dengan temannya. Saat guru memberikan kesempatan bertanya tentang materi yang belum dipahami, tidak ada siswa yang bertanya. Disisi lain, ketika guru mengajukan pertanyaan, tidak ada siswa yang secara aktif mengangkat tangan untuk mencoba menjawab. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu siswa memahami materi pelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif serta efisien. Salah satu media yang bisa mendukung hal ini adalah media animasi, yang bisa membantu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Bua, 2022: 3594). Kelebihan dari media animasi dalam penelitian ini adalah tampilan yang menarik, animasi yang bervariasi, suara yang jelas, serta materi yang disajikan mudah dipahami.

Media animasi yakni suatu media visual yang diolah sehingga bisa bergerak serta dilengkapi dengan audio, menampilkan berbagai gambar menarik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media animasi membantu siswa menjadi lebih aktif dan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan (Saputra *et al.*, 2022: 3). Sebagai media audiovisual, animasi menampilkan gambar bergerak juga bersuara, serta mampu mewujudkan konsep abstrak menjadi lebih nyata (Waldetrudis & Daud, 2019: 3). Mayer dan Moreo, sebagaimana dikutip oleh Sukiyasa & Sukoco (2013: 129), menyatakan bahwa animasi adalah suatu bentuk presentasi visual yang paling menarik, berbentuk simulasi gambar bergerak yang memperlihatkan pergerakan objek. Penggunaan media animasi pada pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses belajar, juga hasil belajar siswa. Media animasi juga memberikan pengalaman visual yang memotivasi siswa untuk belajar, memudahkan pemahaman konsep yang kompleks serta abstrak, sehingga menjadi lebih sederhana, konkret, juga mudah dipahami (Simanjuntak *et al.*, 2021: 3561).

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran meliputi memberikan pengalaman yang lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, memperbaiki proses pembelajaran, serta memperluas interaksi antara guru dan siswa karena adanya elemen animasi yang membuat komunikasi lebih interaktif (Vidayanti, 2014: 2). Penelitian oleh Rohani, (2019: 5) juga memperlihatkan bahwa penggunaan media animasi sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori Gede dalam Sari *et al.*, (2023: 171), yang menyatakan bahwa media animasi dapat mengubah konsep abstrak menjadi gambar, sehingga siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan. Kemudian, objek yang sebenarnya memiliki tampilan detail dibuat lebih sederhana dan menarik dalam bentuk animasi. Penggunaan video animasi untuk pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpikir tentang masalah yang tersaji, merangsang mereka untuk berpikir aktif dan mencari solusi, sehingga diharapkan siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Teori tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Siswanah (2013:1), yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi bisa merangsang aktivitas belajar siswa, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta memudahkan pencapaian tujuan guna memahami serta mengingat informasi yang diberikan. Hal serupa juga diungkapkan oleh Muslina *et al.*, (2017: 64), yang menyatakan bahwa media animasi yakni alat pembelajaran yang fleksibel dan menyenangkan, sehingga berpengaruh positif terhadap perubahan aktivitas pembelajaran menjadi lebih baik. Selain itu, penelitian oleh Yahya *et al.*, (2015: 1) menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa media animasi. Penelitian lain oleh Sudianto dan Rif'at (2013: 1) juga menunjukkan bahwa media animasi bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berlandaskan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian mengenai “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Pembelajaran IPA Sekolah Menengah Pertama”.

2. METODE

Pendekatan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian ini ialah Quasi eksperimental dengan rancangan Nonivalent Control Group yaitu dengan dua kelompok tidak dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media animasi sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media animasi.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 30 Muaro Jambi yang beralamat di Lorong Pembibitan Desa pematang Gajah, Kec Pematang Gajah, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Prov. Jambi Penelitian akan dilaksanakan pada kelas VII semester genap Tahun ajaran 2023/2024.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

3.1.1 Uji Validitas

Uji Validitas Uji validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan oleh ahli dengan mengkonsultasikan instrumen yang sudah ada kepada bapak Reza Ma'ruf, M.Pd yang ditunjuk sebagai dosen validator. Berlandaskan hasil validasi oleh ahli, bisa disimpulkan bahwa instrumen tersebut valid serta layak digunakan dengan beberapa perbaikan pada penulisan. Setelah validator menyatakan instrumen layak, instrumen dapat digunakan untuk pengambilan data.

3.1.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan berdasarkan pengumpulan penilaian aktivitas belajar siswa dari kedua kelas. Tujuan uji yakni untuk memastikan data normal atau tidak. Hasil uji normalitas kelompok eksperimen dan kontrol pada tabel 1

Tabel. 1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Observasi	Pre Observasi Kelas Eksperimen 1	.942	20	.266
	Post Observasi Kelas Eksperimen 1	.948	20	.332
	Pre Observasi Kelas Kontrol 1	.918	19	.105
	Post Observasi Kelas Kontrol 1	.934	19	.209
	Pre Observasi Kelas Eksperimen 2	.941	20	.247
	Post Observasi Kelas Eksperimen 2	.950	20	.361
	Pre Observasi Kelas Kontrol 2	.946	19	.331
	Post Observasi Kelas Kontrol 2	.967	19	.713

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* diatas dapat diketahui bahwa seluruh kelas eksperimen serta kelas kontrol disetiap pertemuan berdistribusi normal. Ini terlihat dari nilai signifikansi pada setiap kelas dan pertemuan diatas lebih dari 0,05, dari kriteria pengambilan keputusan dari uji normalitas *Shapiro-wilk* bahwa data dikatakan normal jika nilai signifikansi dari data tersebut $> 0,05$. Nilai signifikansi kelas eksperimen pertemuan pertama sebesar $0,332 > 0,05$ dan pertemuan kedua sebesar $0,331 > 0,05$. Sementara kelas kontrol pertemuan pertama sebesar $0,209 > 0,05$ dan pertemuan kedua $0,713 > 0,05$ berdistribusi normal.

3.1.3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas berguna untuk mengetahui homogen atau tidaknya data dari dua kelompok. Perhitungan uji homogenitas ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Observasi	Based on Mean	2.067	7	148	.051
	Based on Median	1.750	7	148	.102
	Based on Median and with adjusted df	1.750	7	117.564	.104
	Based on trimmed mean	2.098	7	148	.047

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 3.2, hasil uji *Test of Homogeneity of Variance* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig*) *Based on Mean* sebesar $0,051 > 0,05$, artinya data yang diuji dengan SPSS dapat disimpulkan bersifat homogen.

3.1.4. Analisis Aktivitas Belajar

Diketahui bahwa aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, dengan persentase naik dari 63% menjadi 65%. Sementara itu, di kelas kontrol, tidak terjadi perubahan, persentasenya tetap 57% pada kedua pertemuan.

3.1.5. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah data kuantitatif hasil dari kumpulan data di lapangan. Pengujian data tersebut dilakukan dengan menggunakan SPSS. Hasil uji t ditunjukkan pada tabel 3

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics						
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Hasil Observasi	Post Observasi Kelas Eksperimen 2	20	36.50	5.596	1.251	
	Post Observasi Kelas Kontrol 2	19	32.37	4.821	1.106	
Independent Samples Test						
Levene's Test for Equality of Variances						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
S	Equal variances assumed	1.257	.269	2.464	37	.018
	Equal variances not assumed			2.474	36.664	.018

Berlandaskan Tabel 4.5, diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,01 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinyas adanya perbedaan rata-rata hasil observasi siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan diterimanya H_a , artinya penggunaan media animasi berpengaruh terhadap aktivitas belajar IPA siswa kelas VII.

3.1.6. Ukuran Effect Size

1). Menghitung standar deviasi gabungan S_{pooled}

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n1-1)SD1^2 + (n2-1)SD2^2}{n1+n2}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(20-1)5,596^2 + (19-1)4,821^2}{20+19}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(19)31,31^2 + (18)423,24^2}{39}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{594,89 + 418,32}{39}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{1013,21}{39}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{34,93}$$

$$S_{pooled} = 5,91$$

2). Menguji Signifikan

$$d = \frac{M1-M2}{\sigma_{pooled}}$$

$$d = \frac{36,50 - 32,37}{5,91}$$

$$d = \frac{4,13}{5,91}$$

$$d = 0,69$$

Berlandaskan perhitungan *effect size* diperoleh nilai sebesar 0,69. Berdasarkan tabel interpretasi *effect size*, nilai ini menunjukkan bahwa perlakuan yang dilakukan memberikan efek sedang terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan kata lain, penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas VII.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Data observasi aktivitas belajar mengindikasikan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, presentase aktivitas belajar pada pertemuan pertama dan kedua setelah akumulasi mencapai 65%, yang dikategorikan sebagai aktif. Sebaliknya, di kelas kontrol, presentase aktivitas belajar pada kedua pertemuan tersebut mencapai 57%, yang dikategorikan sebagai cukup aktif. Temuan ini seiras dengan penelitian Yahya *et al.*, (2015), yang menyatakan bahwa media video animasi lebih efektif dibandingkan tanpa media animasi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Ini membuktikan bahwa media animasi, yang bersifat interaktif, bisa menjadikan siswa lebih aktif selama pembelajaran, daripada dengan tidak menggunakan media animasi.

Pendapat ini seirama dengan Sudianto *et al.*, (2013), yang menyebutkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa,

terbukti dari meningkatnya presentase aktivitas siswa. Penelitian Siswanah (2013) juga menegaskan bahwa media animasi dapat merangsang kegiatan belajar siswa, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dan membantu pemahaman serta ingatan informasi yang diberikan. Media animasi, dengan kemampuannya memberikan pengalaman yang luas, meningkatkan motivasi, dan memperluas interaksi antara guru dan siswa, dapat membuat komunikasi lebih interaktif (Vividayanti, 2014: 2). Selain itu, penggunaan media animasi menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi membaca serta memahami materi (Saputra *et al.*, 2022: 3). Hasil penelitian menunjukkan signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$, yang dikategorikan sebagai efek sedang.

Miranda *et al.*, (2022: 83) juga menyatakan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran yang menggunakan banyak gambar dan tampilan menarik, serta bacaan yang ringkas dengan sedikit audio. Media video animasi adalah salah satu jenis media yang dirancang untuk menyajikan informasi secara menyenangkan, berwarna, menarik, dan dengan gambar yang jelas. Selain itu, media animasi mempermudah pemahaman konsep-konsep kompleks dan menjadikan siswa lebih percaya diri ketika mempresentasikan hasil diskusi mereka (Simanjuntak *et al.*, 2021: 3561). Data menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi karena media pembelajaran berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat, rangsangan belajar, serta mempengaruhi aspek psikologis siswa (Sari *et al.*, 2013: 1). Media animasi lebih menarik perhatian siswa dan berdampak positif pada aktivitas belajar mereka.

Berlandaskan data yang tersedia, di kelas eksperimen, indikator kegiatan visual menunjukkan aktivitas belajar tertinggi dengan persentase 77% pada aspek memperhatikan guru saat mengajar. Penelitian Alfatakh (2010: 5) mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa media animasi menarik perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka dalam proses pembelajaran. Media animasi memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih sederhana serta mudah dipahami. Dengan melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dalam pembelajaran, siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi. Arsyad, sebagaimana dikutip dalam Oktarini *et al.*, (2014: 5), juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika melibatkan berbagai indra. Ini artinya siswa di kelas eksperimen cenderung menggunakan gaya belajar audio-visual.

Kemudian berdasarkan hasil data lembar observasi terlihat bahwa aktivitas belajar terendah terdapat pada indikator kegiatan *writing* dalam aspek membuat ringkasan sesuai dengan materi pelajaran yaitu sebesar 47%. Hal ini dapat disebabkan karena media animasi adalah media yang dapat memvisualisasikan materi (Oktarini *et al.*, 2014:5), sehingga siswa lebih fokus pada pengalaman visual dari pada mencatat dan merangkum. Didukung pula oleh penelitian Simanjuntak *et al.*, (2021: 3561) yang menyatakan bahwa media animasi dapat mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak, hal ini membuat siswa merasa sudah memahami tanpa perlu membuat ringkasan. Kemudian berdasarkan data yang ada dapat dilihat pada kelas kontrol bahwa aktivitas belajar tertinggi terdapat pada indikator kegiatan visual dalam aspek memperhatikan guru saat mengajar yaitu sebesar 67%. Sejalan pula dengan penelitian Nazmi (2017: 50) yang menyebutkan media PPT menyajikan informasi secara visual yang bisa mendorong siswa memahami materi dengan lebih baik. Sedangkan hasil data lembar observasi terlihat bahwa aktivitas belajar terendah terdapat pada indikator kegiatan *oral* dalam aspek mengajukan pertanyaan terkait dengan materi pelajaran yaitu sebesar 42%. Hasil ini dapat terjadi

karena media PPT hanya berisi poin-poin penting, sehingga siswa merasa materi sudah cukup jelas dan tidak perlu bertanya lagi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Siswanah (2013: 1), yang menyebutkan bahwa penggunaan media animasi dapat merangsang aktivitas belajar siswa, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta mempermudah pencapaian tujuan pemahaman dan pengingatan informasi. Media animasi dapat mendukung generalisasi yang luas selama proses pembelajaran. Kelebihan media animasi dalam pembelajaran meliputi pengalaman yang lebih luas, peningkatan motivasi belajar, serta interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, berkat fitur animasi yang membuat komunikasi menjadi lebih interaktif (Vividayanti, 2014:2). Temuan ini juga didukung oleh penelitian Yahya *et al.*, (2015), yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi lebih efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan tanpa media animasi.

Penelitian Yunita, (2017) juga memperhatikan bahwa penggunaan media animasi berdampak nyata terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal yang serupa ditemukan dalam penelitian Nugraha *et al.*, (2019), yang menyebutkan bahwa media animasi lebih efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa. Nindya *et al.*, (2020: 138) juga menyatakan bahwa media animasi ialah alat yang menghadirkan presentasi dinamis serta interaktif, mendukung proses belajar mengajar. Temuan-temuan yang mendukung penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi efektif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media animasi terbukti efektif meningkatkan aktivitas pembelajaran IPA untuk siswa kelas VII, menggaris bawahi pentingnya pemilihan media yang sesuai guna menggapai tujuan pembelajaran secara efektif (Eli *et al.*, 2018: 142)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Efektivitas penggunaan media animasi terhadap aktivitas belajar siswa” dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media animasi efektif terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil skor rata-rata aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada kelas eksperimen ialah sebesar 35,8. Hasil skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang tidak menggunakan media animasi pada kelas kontrol ialah sebesar 32,1. Dengan signifikansi sebesar $0,01 < 0,05$ dan dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibah. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas X MA Balongrejo Sumobito Jombang. *Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 88–112.
- Afni, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Binjai. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 5(2).
- Alti, R.M., Anasi, T.P., Silalahi, D., 2022. Media Pembelajaran. Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Andary, R. W., & Kom, M. I. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Aktivitas Belajar Selama Pandemi Covid 19 Di SMP Al-Islamic Amalia Tebing Tinggi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 4(1). www.ejurnal.stikpmedan.ac.id
- Ayuningdyah, M., & Khotimah, K. (2018). Pengembangan Media Animasi Pelajaran Matematika Materi Bidang Datar Simetris Untuk Siswa Kelas IV di SDN Jatikalen 3 Nganjuk. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 01, 1–5.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. Channel Jurnal

Komunikasi, 7(1), 49-58.

- Barlian, C. U., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education and Language Research*, 1(1), 2015–2118.
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>
- Besare, S. D. (2020). Hubungan minat dengan aktivitas belajar siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 18-25
- Dinda Cahyani, V., & Danika Pranata, O. (2023). Studi Aktivitas Belajar Sains Siswa Di SMA Negeri 7 Kerinci. *Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 137–148. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i2.317>
- Fajriyana, N. B., Purbasari, I., & Fakhriyah, F. (2023). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa SD melalui Model STAD Berbasis Proyek Dengan Media EDO. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6597–6606.
- Fitriani, N., & Fadhilah, R. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1).
- Hambali, S., Akib, E., Sitti, D., & Azis, A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(6), 182–191.
- Handayani, S. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 104-115.
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan*. <https://www.researchgate.net/publication/324438422>
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. (2018). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017. *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 5(1), 2175–2182.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; Pertama). Tahta media Grup.
- Ilham. (2021). Kebijakan Kepala Sekolah untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar. *Ainara Journal*, 2(3), 154–161. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
- Jumarniati, & Anas, A. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD. *Cokroaminoto Journal Of Primary Education*, 2(2), 41–47. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2).
- Komariah, I., & Sundayana, D. R. (2017). Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Media Domat. *Jurnal Mosharafa*, 6(3). <http://e-mosharafa.org/>
- Kristanto, Anto. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya : Bintang Sutabaya
- Kurniawati, S. E., Safruddin, S., & Ermiana, I. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 409–413. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.503>
- Lumban Tobing, V., & Feliks Pandimun Ambarita, D. (2023). Analisis Aktivitas Belajar Multisensori Siswa dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 105268 Telaga Sari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21289–21292.
- Marpaung, M. Handayani. (2018). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Scramble Pada Pembelajaran IPS di Kelas IIIB SD Negeri 13/I Rengas Condong. *Resporoty UNJA*, 1–20.
- Masithohsari, A., Fakhriyah, F., Ardianti, S. D., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2020). Model Student Team Achievement Divisions Berbantu Media Pop Up Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Student Team

- Achievement Divisions Model Assists Pop Up Book Media In Improving Student' Critical Thinking Ability. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 110–117. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Miranda, C. R., Setadi, E. A., & Sunandar, A. (2022). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 7(2), 81–85.
- Mukhid, abd. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN* (S. rizqi Wahyuningrum, Ed.). CV. Jakad Media Publishing.
- Munar, A. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>
- Muslina, Halim, A., & Khaldun, D. I. (2017). Kelayakan Media Animasi Hukum Newton II Tentang Gerak Pada Bidang Miring dan Katrol. *JUPI*, 1(1), 64–72. www.jurnal.unsyiah.ac.id/jupi
- Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48–57
- Nindya, N. N., Kiswantoro, A., & Hidayati, R. (2020). Layanan Informasi Melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Peserta Didik. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i2.4504>
- Novera, E., Daharnis, D., Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349–6356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1723>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Nurmala, A. D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akutansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1).
- Nurmala, D., Tripalupi, E. L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akutansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–10.
- Oktarini, D., Jamaluddin, & Bachtiar, I. (2014). Efektivitas Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMPN 2 Kediri. *PRISMA SAINS*, 2(1), 1–7.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, I. (2021). Analisis Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung*, 3, 30–41.
- Putri, H., Ahmad, S., & Imran, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining (SFE) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi (Doctoral dissertaton, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstyia, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 57–63. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46290>
- Rusyadi, A. (2016). Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 978–602.
- Rosalina, Iga. (2014). Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kecamatan Karangrejo Kabupaten

- Magetan. Publika, 2(2).
- Samsudin, A., & Liliawati, W. (2011). Efektivitas Pembelajaran Fisika Dengan Menggunakan Media Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan Mipa*, 85.
- Saputra, B., Mariana, A., & Mariani, N. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Selama Pembelajaran Daring Siswa Kelas III Di SD Saraswati 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–7. <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>
- Sari, W. K., Rahayu, H. M., & Sunandar, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Pada Materi Virus Di Sman 01 Kubu Kalimantan Barat. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 14(2), 166-173
- Sari, K. A., & Trisnawati, W. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466.
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559–3565. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.604>
- Siswanah, E. (2013). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran trigonometri untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa tadaris matematika IAIN Walisongo Semarang. *Jurnal Phenomenon*, 3(2), 2
- Sudianto, M., & Rif'at, A. Y. (2013). Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Galing. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(11), 1–10.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alfa, Issue 1). Alfabeta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137.
- Sumianto, S. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1446–1459. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.727>
- Susiani, I. R., & Abadih, N. D. (2021). Kualitas Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *MODELING*, 8, 292–298.
- Syapitri, R. W., Widdah, M. E., & Ikhtiati, I. (2022). Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Vidayanti, W. N. (2014). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Media Animasi Interaktif Dan Power Point. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 2(2).
- Waldetrudis Lidi, M., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi Pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 19.
- Wijaya, R. S. (2015). Hubungan kemandirian dengan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan & Konseling*, 1(3).
- Wulandari, E. Rian, Listiani, I., & Khotijah, S. (2023). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 3 Pandak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1481–1490.
- Wardika, K. W., Ariawan, K. U., & Arsa, P. S. (2017). Penerapan Model CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Meningkatkan Hasil Aktivitas Belajar Perakitan Komputer Kelas XTKJ2. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 127-136.
- Yahya, R. F., Khosmas, F. Y., Budi, B., Program, U., Pendidikan, S., Fkip, E., & Pontianak, U. (2015).

- Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Aktivitas Belajar Siswa Di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(8), 1–10.
- Yunita, L. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP 1 Darussalam. *Skripsi*, 1–70.
- Zahra, N. A., Sari, E. M., Andini, A., Audina, W., Khotimah, H., & Fitri, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(2), 39–43. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMT>
- Zakiah Aprilia Rezky, T., Mahluddin, M., & Azim, F. (2020). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Masa Pandemi Covid I9 Kelas V Sekolah Dasar Negri 44/X Rantau Rasau (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).