



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa

Hadi Gunawan Sakti¹, Khaerul Inshan Saphutra²

Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Mandalika, Mataram, Indonesia
hadigunawansakti@undikma.ac.id Khaerulinshan11@gmail.com

Abstrak: *One of the learning model that can help students in the learning process is Animaker-based Presentation Learning Media. Animaker-based Presentation Learning Media. It is expected that the learning media can improve student learning outcomes. The formulation of problem in this study is whether there is an effect of using animaker-based presentation learning media on student learning outcomes. Animaker-Based Presentation Learning Media on Student Learning Outcomes On Science Learning in Class V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Academic Year 2024/2025. In this study using the population study method one group pretest-posttest design. The results of this study showed that there was an increase in learning outcomes in the learning process, this fact shows that the count value is greater than the t-table ($11.173 > 1.725$). t -table ($11.173 > 1.725$). Thus the alternative hypothesis (H_a). Which reads that there is an Effect of Using Animaker-Based Presentation Learning Media on Student Learning Outcomes. Animaker Based Presentation Learning Media on Student Learning Outcomes in Science Learning in Class V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Academic Year 2024/2025. This research can be concluded, there is an effect of the use of animaker-based presentation learning media on student learning outcomes. Animaker-Based Presentation on Student Learning Outcomes in Science Learning in Grade V of Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa in the academic year 2024/2025. 2024/2025 academic year. By using teaching materials based on learning media can improve student learning outcomes as seen from the pretest-posttest of students who have increased students who have increased.*

Keywords: *Media, Learning, Animaker, Science Learning*

Abstrak: Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran adalah Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker. Diharapkan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini menggunakan metode studi populasi one group pretest-posttest design. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dalam proses pembelajaran, kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($11,173 > 1,725$). Demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini dapat disimpulkan, adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Tahun Ajaran 2024/2025. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari pretest-posttest siswa yang mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Animaker, Pembelajaran IPA

Pendahuluan

Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yaitu dengan pendidikan. Teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan,



dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai (Mastur dkk, 2024 dalam AECT, 2008). Perkembangan teknologi pendidikan yang begitu cepat harus diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas agar tetap bisa bersaing dalam dunia global. Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yaitu dengan pendidikan. Menurut Irayanti, dkk (2021:121) Pendidikan merupakan salah satu sarana transfer ilmu pengetahuan. Pendidikan juga merupakan media tepat guna yang akurat dan efektif untuk menciptakan generasi muda yang mampu menghasilkan pikiran yang ingin tahu, bijaksana, berpikiran terbuka, dan inovatif untuk menghasilkan ilmu pengetahuan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru dituntut memiliki kompetensi dan memiliki cara untuk membuat sebuah pembelajaran menarik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan pendidikan di Indonesia, salah satu masalah pendidikan di Indonesia yang perlu diperhatikan adalah aksesibilitas pendidikan. Banyak daerah terpencil di Indonesia masih menghadapi tantangan besar dalam memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka. Infrastruktur yang buruk, jarak yang jauh, dan kemiskinan adalah beberapa hambatan yang perlu diatasi. Pemerintah seharusnya meningkatkan alokasi anggaran untuk membangun sekolah dan sarana transportasi yang memadai, serta memberikan insentif bagi guru untuk bekerja di daerah terpencil. Menurut Fahrum, dkk (2022:50-51) Pendidikan di Indonesia terkesan ruwet, kualitas Pendidikan di daerah pedesaan masih tidak sebanding dengan kualitas Pendidikan di daerah perkotaan. Apalagi di daerah pedalaman, masih banyak sekali sarana dan prasarana yang kurang memadai bahkan tidak layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa, peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi sekolah khususnya di pelajaran IPA, pendidikan masih menggunakan media buku dalam menyampaikan materi pembelajaran akibatnya banyak siswa yang kurang mengerti atau memahami materi pembelajaran, guru kurang memanfaatkan fasilitas yang di sediakan pihak sekolah, sehingga nilai siswa tidak begitu maksimal. *Animaker* adalah *web online* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun yang digunakannya dengan mudah. Selain itu *Animaker* juga menyediakan dalam pembuatan video animasi, yang memungkinkan anda membuat suatu konten yang menarik. *Web tool* ini sudah menyediakan semua materi dan alat yang dibutuhkan untuk membuat video tutorial, video penjelasan pelajaran, video infografis, video presentasi, dan lain-lain. Penggunaan cukup mudah dengan cara mendrag dan lepaskan elemen yang sudah tersedia seperti karakter, ikon, latar belakang, dan audio-visual. *Animaker* memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan anda untuk membuat video animasi. *Animaker* juga dapat mengedit video, mengedit transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek *pop up* dan mengedit animasi karakter. Serta digunakan secara gratis untuk versi dengan fitur standar. Kekurangan dari *animaker* ini terdapat fitur-fitur yang berbayar.

Kajian Teori

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan



media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Satrianawati (2018:6).

Sedangkan menurut Sutrisno dkk (2024:38) Media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Menurut Haro dkk (2024:2) Media adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber ke penerima. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Kustandi dkk (2020:6) menjelaskan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Menurut Shoffa (2021:79).

Menurut Julia, dkk (2021:40) "*Animaker* merupakan salah satu program yang ada dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam fungsi penyampaian informasi dengan menggunakan beragam jenis animasi di dalamnya yang dapat menambah kesan ramai, menyenangkan, dan tentu tidak membosankan. Sedangkan menurut Saparuddin (2022:208) *Animaker* adalah suatu perangkat lunak yang berbasis elektronik yang menyediakan produk *software* untuk membuat video pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan *animaker* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten video presentasi yang berbasis animasi.

Sumardi (2020:167) Menyatakan Hasil belajar adalah sebuah proses untuk pengumpulan informasi tentang capaian hasil belajar siswa dalam berbagai kompetensi, yaitu sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara sistematis pada saat dan setelah proses pembelajaran. Salah satu bentuk penilaian yang dilakukan guru untuk mendapatkan gambaran secara nyata terhadap kompetensi siswa adalah penilaian autentik. Hasil dari penilaian autentik dipercaya mampu memberikan gambaran yang lebih bermakna berkaitan dengan kompetensi siswa dibandingkan dengan nilai konvensional dalam bentuk pilihan ganda yang telah tersandar sekalipun. Pranoto (2023:14) Hasil belajar merupakan hasil pencapaian siswa dalam belajar yang diperoleh dari evaluasi dan dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan dari siswa yang menjadi tolak ukur keberhasilan proses belajar. Penilaian yang menyeluruh terhadap hasil belajar di ketiga ranah ini yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik tentu sangat diperlukan sebagai bentuk evaluasi guru pada tujuan dan proses pembelajaran yang telah dilakukan, terutama dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran presentasi diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi, sehingga semua guru diharapkan memiliki kemampuan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Media biasanya bermanfaat bagi siswa. Dengan kata lain, meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa. Dan juga dapat menggunakan media presentasi *animaker* untuk menyampaikan materi secara efektif, efisien dan mudah.



Kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran IPA, Seorang guru diharapkan lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, dengan menerapkan media pembelajaran presentasi berbasis *Animaker* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini akan diteliti siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Mengenai pengaruh media pembelajaran presentasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran IPA. Menurut Sugiyono (2020:99-100) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu model yang menggunakan angka-angka yang sebagian besar dilakukan dengan metode statistik yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *random sampling* dan rancangan yang digunakan yaitu *one Group Pre-test-Post-test Design*. Dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel dan hanya menggunakan *study* populasi. Sugiyono (2020:127) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Priadana (2021:159) Populasi merupakan jumlah seluruh jumlah dari subyek yang akan diteliti oleh seorang peneliti. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas dengan total 45 siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa tahun ajaran 2024/2025. Sugiyono (2020:127) “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Sedangkan Menurut Sujarweni (2024:65) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Berdasarkan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini menggunakan pre-test dan post-tes sebagai metode utama yang akan digunakan untuk mengetahui tes hasil belajar, tes digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diberikan. Tes yang diberikan dalam bentuk lembar soal dalam bentuk pilihan ganda yang di siapkan oleh peneliti yang berjumlah 20 dengan 4 alternatif jawaban. Untuk jawaban benar skor 1 dan untuk jawaban salah skor 0. Tes hasil belajar diberikan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran presentasi berbasis *Animaker*, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Untuk Instrumen pendukung dalam penelitian ini menggunakan metode lembar dokumentasi dan observasi sebagai metode awal.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengumpulan data dengan tes berbasis Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker*. dilakukan dengan dua cara yaitu *pre-test* dan *post-tes*, dimana *pre-test* ini adalah tes awal yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media. Sedangkan yang untuk *post-tes* ini adalah tes akhir yang dimana tes ini diberikan setelah menggunakan media pembelajaran. Untuk perhitungan data menggunakan rumus uji-t satu sampel, maka diajukan hipotesis Alternatif (H_a) diterima maka dapat disimpulkan bahwa “Terdapat



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang ada di BAB 1, yakni peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan dengan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*.

Berdasarkan hasil analisis data dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 11,173 dengan taraf signifikan 5% dengan $(N-1) = 20$ sesuai dengan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan rumus *t-test*. Ternyata hipotesis Alternatif (H_a) diterima maka dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Tahun Pelajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini juga didukung pada peneliti terdahulu oleh Maheswari, Galuh & Pramudiani, Puri. (2021) yang menunjukkan adanya kelebihan menggunakan terdapat pengaruh penggunaan media *audio visual animaker* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12. Presentasi dikenal sebagai suatu bentuk pengajaran formal yang termasuk dalam salah satu model pengajaran yang populer dan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk itu masih relatif stabil dari waktu ke waktu.

Sedangkan *Animaker* merupakan media pembelajaran dengan animasi bergerak yang dibuat dengan menggunakan *frames* oleh *animaker* dan dapat diberikan suara, gerakan animasi sangat beragam dari makan, duduk, melambaikan tangan, membaca dan lainnya, warna yang ditampilkan sangat menarik perhatian dan dapat diputar berulang. Penerapan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker* dalam pembelajaran memiliki potensi yang sangat signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media Pembelajaran menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Apabila media pembelajaran digunakan dengan tepat, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Manfaat yang diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu peningkatan kemampuan berfikir, keterampilan sosial, dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian pengaruh media pembelajaran presentasi berbasis *Animaker* terhadap hasil belajar siswa sangat penting dan diharapkan dapat merangsang minat belajar siswa, memberikan kesempatan siswa lebih aktif dan mandiri dalam proses belajar pembelajaran, dan peran guru hanya sebagai fasilitator sehingga merangsang siswa untuk kreatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran presentasi berbasis *Animaker* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan, dan dapat memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi dengan menggunakan proses pembelajaran. Perubahan yang dapat dilihat yaitu dari antusias siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai t_{hitung} sebesar 11,173 dan nilai t_{tabel}



pada taraf signifikan 5% dengan db $(N-1)=20$ ternyata t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($11,173 > 1,725$) dengan demikian H_0 ditolak sedangkan H_a diterima berarti hasil penelitian ini adalah “Signifikan”.

Daftar Pustaka

- Fahrum, Erin dkk. 2022. *Indonesia & Mitos Negeri Macan Asia*. Semarang: Alinea Media Dipantara.
- Haro, Andrian dkk. 2024. *Buku Ajar Komunikasi Digital*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Irayanti, Irma dkk. 2021. *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan*. Cirebon : Insania.
- Julia, J dkk. 2021. *Pengembangan Media pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar*. Sumedang : CV. Caraka Khatulistiwa.
- Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mastur dkk 2024 dalam AECT 2008. *Pengembangan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Membuat Poster Promosi Mata Pelajaran Dasar Design Grafis Kelas X Multimedia Di Smk Maestro Islamic School Banjarmasin*. Journal of Instructional Technology, J-INSTECH Vol 5 No 2 Juni 2024 (184-193)
- Pranoto, Edi.2023. *Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar*. Praya: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Saparuddin. 2022. *Inovasi Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Shoffa, shoffan dkk. 2021. *Pembangunan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi. 2020. *Teknik Pengukuran dan penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutrisno, Ahmad Budi, Upu, Hamzah, Rusli. 2024. *Matematika Realistik Dengan Augmented Reality*. Gowa. CV. Ruang Tentor