

**EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
BERBANTU MULTIMEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI NURUL ULUM I
MUARA BURNAI 11 TAHUN AJARAN 2024/2025.**

Rukminiwati ¹, Ayu Aristika ², Sariyah³

¹ rukminiwati929@gmail.com ²Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Article history:

Received:

January 1, 2025

Revised:

January 15, 2025

Accepted:

January 20, 2025

Published:

January 20, 2025

Keywords:

*Direct learning model
assisted by multimedia
animation on learning
outcomes.*

Kata kunci:

Model Pembelajaran
langsung Berbantu
Multimedia Animasi
Terhadap Hasil belajar.

Abstract

This study is a Quasi Experiment. The population in this study were all class V of MI Nurul Ulum I Muara Burnai. This study used 2 classes totaling 80 students. Class VA totaling 40 students as the experimental class and class VB totaling 40 students as the control class. The sampling technique was carried out by Simple Random Sampling, namely to randomly select classes that function as experimental classes and control classes. To obtain data using essay tests. Data collection tools using tests and documentation.

The t-test obtained t count = 9.266 and $t_{0.05:78} = 1.990$, so that t count > $t_{0.05:78}$, with a significance level of 5%, which resulted in H_0 being rejected, so it can be concluded that the direct learning model assisted by animated multimedia is more effective than the conventional learning model on student learning outcomes.

Abstrak

Penelitian ini merupakan *Quasi Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Kelas V MI Nurul Ulum I Muara Burnai. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang berjumlah 80 siswa. Kelas VA berjumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 40 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Simple Random Sampling* yaitu untuk memilih kelas secara acak yang berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk memperoleh data menggunakan test berbentuk essay. Alat pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi.

Uji t diperoleh thitung = 9,266 dan $t_{0,05:78} = 1,990$, sehingga thitung > $t_{0,05:78}$, dengan taraf signifikansi 5%, yang berakibat H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana dilakukan pengenalan terlebih dahulu sehingga timbul suatu kebiasaan dalam melakukannya. Melibatkan keluarga, lingkungan, teman dan guru yang mengalami pertukaran informasi. (Andini, 2018)

Dalam dunia Pendidikan, proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaan kegiatan Pendidikan. Interaksi antara guru dan peserta didik merupakan bentuk Pendidikan yang menjadikan proses belajar dan mengajar. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Guru secara sadar menyusun rencana kegiatan pengajaran secara sistematis dengan menggunakan segala sesuatu yang bermanfaat bagi peserta didik. (Dasopang, 2017)

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat dilakukan melalui pendidikan formal maupun non formal dalam proses transformasi sehingga dapat menghasilkan SDM yang berkualitas. (Warisno, 2021) Pendidikan sebagai instrumen yang digunakan untuk membangun dan merevitalisasi kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) agar memperoleh kompetensi sosial dan perkembangan individu yang optimal serta mampu memberikan relasi yang kuat antara individu, masyarakat, dan lingkungan sekitar tempat seseorang hidup. (Murtafiah, 2022)

Maju tidaknya sebuah bangsa ditentukan oleh maju tidaknya pendidikan di bangsa tersebut. Pendidikan adalah penentu sebuah bangsa menjadi maju, berkembang, dan berkualitas. Sebuah bangsa dikatakan berkualitas jika manusia di dalamnya beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, berdisiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan produktif serta sehat jasmani dan rohani. (Syafitri et al., 2022)

Model pembelajaran mengandung makna adanya strategi, prosedur, metode atau cara yang digunakan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Banyak model pembelajaran yang telah disampaikan oleh para ahli, masing-masing model akan memiliki kelebihan dan kelemahan. Guru harus jeli dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru (*oriented teacher*) atau model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep. Materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa adalah materi pelajaran yang bersifat deklaratif dan procedural. Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada kinerja guru. Jika guru tidak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, maka pembelajaran ini tidak akan efektif. (Huda, 2013)

Belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan pada diri seseorang. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi perlu dilakukan penilaian.

Berdasarkan kemampuan belajar dari masing-masing individu peserta didik yang beragam, pendidik perlu memberikan proses pembelajaran yang tepat untuk mengatasi hal tersebut agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Jadi, dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Mengingat bahwa keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang telah diajarkan guru. (Lestari, 2015)

Dalam model pembelajaran berbantu multimedia ini akan dibahas bagaimana keterkaitan multimedia dengan model pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang dibuat guru guna pelaksanaan proses pembelajaran harus memuat model pembelajaran dan media yang digunakan. Model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru disini adalah model pembelajaran langsung dimana materi yang disampaikan kepada siswa adalah materi yang bersifat deklaratif dan procedural. Model pembelajaran yang digunakan disini berbantu dengan multimedia. Model pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat mengaplikasikan model pembelajaran yang telah kita kenal diantaranya model pembelajaran langsung.

Guru yang terkait dengan penggunaan multimedia dalam membantu pembelajaran juga harus memiliki kemampuan mengaplikasikan multimedia yang telah dipilih atau dirancang untuk disesuaikan dengan model pembelajaran yang berguna untuk membantu keefektifan model pembelajaran itu sendiri. Hal ini dicontohkan dalam mata pelajaran IPA, untuk memperkenalkan bagian-bagian, alat-alat, cara penggunaan, simulasi kerja, yang disebut dengan hal-hal yang abstrak, untuk memperjelas informasi dan mempermudah pemahaman siswa sertaantisipasi kekurangan alat tersebut disuatu sekolah maka guru dapat menggunakan multimedia. Model pembelajaran langsung yang digunakan dengan berbantu multimedia membuat guru menjadi fasilitator dalam penyampaian informasi dengan berbantu multimedia yang bertujuan untuk menambah pemahaman, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan yang utama untuk membuat hasil belajar meningkat jika pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dalam segi waktu, bahan ajar, juga pembelajaran.

Pemilihan Model pembelajaran berbantu media yang tepat menjadi penting, karena dari keduanya harus rasional saling terkait dan bisa dipadukan agar pembelajaran dari guru bisa maksimal, sehingga siswa tidak hanya mendengar apa yang disampaikan guru, tetapi juga melihat proses pengindraannya. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), karena model pembelajaran ini menekankan pada penguasaan

konsep, materi yang terstruktur, lingkungan belajar yang terstruktur dan guru berperan sebagai penyampai informasi, dalam hal ini guru seharusnya menggunakan media yang sesuai sebagai bantuan, dan media yang diduga cocok adalah Multimedia animasi yang memanfaatkan media (teknologi audio visual) berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, audio) yaitu program (*multimedia animation*)

atau yang kita kenal dengan multimedia animasi. Multimedia animasi menarik perhatian siswa, karena meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir sehingga dapat menghindari pengertian yang abstrak. Keteraturan penilaian konsep melalui animasi multimedia mengakibatkan siswa memiliki kemampuan berfikir yang teratur dan terarah serta berkesinambungan yang lama kelamaan membuat siswa dapat berfikir teratur, kritis, dan logis.

Animasi multimedia yang dikembangkan dalam bentuk materi ajar berbantuan komputer memberikan banyak kemudahan terutama pada model pembelajaran langsung yang digunakan dan memudahkan penyampaian guru maupun penerimaan materi oleh peserta didik. Dalam hal ini juga bertujuan khususnya bagi siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih efektif namun menyenangkan, hal ini juga tidak lepas dari sifat karakteristik anak-anak yang senang bermain. Maka dari itu terciptalah suasana belajar yang efisien, bervariasi, menyenangkan yang membuat anak-anak lebih konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran dan juga daya serap dalam memahami materi otomatis juga akan meningkat untuk mendapat hasil belajar yang lebih baik.

KERANGKA TEORITIK\

Model pembelajaran langsung atau (*Direct Instruction*), juga dikenal dengan istilah strategi belajar ekspositori dan (*whole class teaching*). Model pembelajaran langsung dilandasi oleh teori belajar perilaku atau teori belajar sosial yang berpandangan bahwa belajar bergantung pada pengalaman termasuk pemberian umpan balik. Suatu penerapan teori perilaku dalam belajar adalah pemberian penguatan. Umpan balik kepada siswa dalam pembelajaran merupakan penguatan yang merupakan penerapan teori perilaku tersebut. Pemikiran mendasar dari model pembelajaran langsung adalah bahwa siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku guru. Teori belajar perilaku atau teori belajar sosial dianggap sebagai penyumbang terbesar dalam landasan penerapan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). (Huda, 2013)

Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kebolehan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap. Multimedia merangkum media dalam satu kesatuan sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan pelajar terasa terlibat dalam proses pembelajaran karena teknologi multimedia memperbolehkan berlakunya interaktiviti. Multimedia diambil dari kata multi dan media. *Multi* berarti banyak dan *media* berarti media atau perantara.

Menurut Gayeski mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan system komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Multimedia diatur dan dijalankan oleh komputer dalam pelaksanaannya. Multimedia menurut Hofstetter bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat

disajikan melalui audio atau video, teks, grafik , dan animasi (Munir, 2022)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penulis menggunakan metode penelitian eksperimen karena penulis akan mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimental Design*, yaitu design yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, menggunakan kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Hasan, 2022)

Pada penelitian ini rancangan yang digunakan adalah *posttest only control design*, yaitu membentuk dua kelompok yang dipilih secara acak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa diberi tes awal. Penelitian ini responden dikelompokkan menjadi dua kelompok. Kelompok pertama kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan melakukan penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi, sementara itu kelompok kedua yaitu kelas kontrol tidak diperlakukan sama seperti kelompok eksperimen, tetapi diberikan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran konvensional yang akan diterapkan pada pelajaran IPA materi organ pernafasan pada manusia dan hewan, baik itu terhadap kelompok kelas eksperimen maupun terhadap kelompok kelas kontrol.

Posttest dilakukan terhadap mata pelajaran IPA pada materi organ pernafasan pada manusia dan hewan, setelah disampaikannya materi pada periode pelaksanaan pembelajaran pada kedua kelas. Tujuannya untuk menyelidiki ada tidaknya efektifitas sebab akibat, serta seberapa besar efektifitas sebab akibat tersebut, dengan cara memberikan perlakuan- perlakuan tertentu pada kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol untuk perbandingan terhadap hasil belajar. (Sugiyono, 2004)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas berupa penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi, variabel terikat berupa hasil belajar IPA. Penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi adalah masalah (*problem*). Penggunaan model pembelajaran berbantu media termasuk dalam keterampilan proses mengajar untuk menggunakan akal, pikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah atau membuat sesuatu menjadi lebih bermakna juga untuk memaksimalkan proses suatu pembelajaran, sehingga menghasilkan sebuah nilai dari suatu pembelajaran yang telah dilakukan, sekaligus meningkatkan hasil belajar juga pemahamannya.

Pada penelitian ini peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VA yang berjumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi dan VB yang berjumlah 40 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan penerapan model pembelajaran konvensional, materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi organ pernafasan pada manusia dan hewan. Data- data pengujian hipotesis dikumpulkan

peneliti dengan mengajarkan materi organ pernapasan pada manusia dan hewan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 4 kali pertemuan. Yaitu 3 kali pertemuan dilakukan untuk proses belajar mengajar dan 1 kali pertemuan dilaksanakan untuk evaluasi atau tes akhir siswa sebagai pengambilan data penelitian dengan bentuk tes untuk memperoleh hasil belajar.

Soal tes akhir tersebut adalah instrumen yang telah di validasi oleh dua dosen yaitu, Akbar Handoko, M.Pd, Untung Nopriyansyah, M.Pd dan satu guru IPA Tati, S.Pd. Soal tersebut telah diuji cobakan untuk mendapat hasil validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran, sampel yang digunakan untuk uji coba adalah MI Nurul Ulum I Muara Burnai yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil analisis butir soal terkait uji kelayakan instrumen diperoleh hasil uji dari 15 soal yang diujikan terdapat 10 soal yang termasuk dalam katagori valid dan 5 soal yang tidak valid, setelah menghitung validitas peneliti juga menggunakan uji tingkat kesukaran, instrumen yang baik adalah instrumen yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Instrumen yang terlalu mudah tidak dapat merangsang siswa untuk meningkatkan usaha untuk memecahkan masalah, sebaliknya instrumen yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa sukarmenjawab dan tidak mempunyai semangat untuk memecahkan masalah. Darihasil uji coba diperoleh tingkat kesukaran soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 12, 13 dan 15 memiliki tingkat kesukaran sedang. Sedangkan yang memiliki tingkat kesukaran soal nomor 6, 7, 8 dan 14 memiliki tingkat kesukaran sukar. Hasil perhitungan uji reliabilitas menunjukkan bahwa reliabilitas soal adalah baik. Dengan demikian soal yang digunakan dalam penelitian yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 12 dan 15.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA dan VB, dengan jumlah seluruh populasi 80 siswa. Tehnik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sample random sampling*. Sehingga sampel yang digunakan dua kelas yaitu kelas VA yang berjumlah 40 (empat puluh) siswa dan kelas VB yang berjumlah 40 (empat puluh) siswa. Kelas eksperimen VA dan kelas VB kelas kontrol. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah organ pernapasan pada manusia dan hewan. Penulis mengumpulkan data-data penelitian dengan mengajar materi organ pernapasan pada manusia dan hewan. Kemudian untuk tes dilakukan pada akhir pertemuan dimana soal tersebut adalah instrumen yang sudah di uji validitas, tingkat kesukaran peneliti mengambil 10 soal, soal tersebut sudah mewakili indikator yang sudah disampaikan kepada siswa.

Sampel tersebut memiliki kondisi kemampuan awal yang relatif sama sehingga penelitian bisa dilanjutkan. Kondisi awal yang relatif sama dikarenakan kedua kelas menggunakan pembelajaran konvensional yaitu guru menyampaikan materi secara informatif tanpa melibatkan siswa dalam menggali informasi. Penelitian kemudian memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen. Kelas eksperimen dengan menggunakan penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi dan kelas kontrol menggunakan penerapan pendekatan konvensional.

Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi, kelas kontrol menggunakan penerapan pendekatan konvensional, kedua kelas diberi *post test*, diperoleh nilai rata-rata eksperimen sebesar 86,3 dan nilai kelas kontrol rata-rata 68,6. Hasil *post test*

menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata yang diperoleh kelas control.

Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi, siswa diajak untuk memahami materi organ pernapasan padamanusia dengan cara yang menyenangkan dan pembelajaran dimulai dengan suatu *problem* (masalah). Menurut Arends model pembelajaran langsung adalah suatu model pembelajaran dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik, dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah. Teknologi multimedia adalah salah satu teknologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kebolehan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap yang terdiri dari audio, video, animasi, grafik yang menjadi satu kesatuan. Menurut Reiber bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu (*anima*) yang berarti jiwa, hidup, semangat. Model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti lantaran banyak, indera terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi, saat penjelasan pembelajaran yang dibantu dengan media untuk menyajikan materi saat proses belajar. Sehingga, model pembelajaran yang digunakan dapat digunakan dengan baik dan lebih efisien.

Peneliti memulai pembelajaran dengan menjelaskan dengan menggunakan alat bantu laptop dan proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran berupa (animasi power point, media pembelajaran interaktif dan video animasi). Pertama yang peneliti lakukan adalah menjelaskan materi pelajaran dalam bentuk penayangan multimedia animasi berbasis teks (Power point), seperti materi ajar, pemberian contoh konsep, dan peragaan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua penyajian rangkuman materi pelajaran dalam bentuk (Video pembelajaran Animasi atau media pembelajaran interaktif model animasi), kemudian menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa dalam pembelajaran yang dilakukan.

Pada saat penelitian berlangsung kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi ada pada RPP lampiran 15 halaman 39. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional adapada RPP lampiran 16 halaman 61.

Materi organ pernapasan pada manusia dan hewan dalam IPA cukup banyak yaitu organ pernapasan pada manusia , pernapasan pada beberapa hewan, gangguan pada organ pernapasan manusia, dan memelihara organ pernapasan. Materi yang dikuasi siswa bukan hanya berupa hafalan tetapi juga pemahaman, aplikasi, dan analisis. Sebagaimana diungkapkan oleh Bloom hasil belajar kognitif mengacu pada hasil yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Desain kognitif ini memiliki enam tingkat yaitu :Pengetahuan (*knowladge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan dan aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), penilaian (*evaluasian*). Selama kegiatan pembelajaran menggunakan

model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi siswa menggunakan alat indraannya ketika proses penyampaian materi di kegiatan pembelajaran dan siswa memiliki rasa ingin tahu dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan salah satu kelebihan dari model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi yaitu menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti lantaran banyak, indera terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan konvensional di kelas kontrol, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa menerima materi pelajaran dari peneliti menggunakan pendekatan konvensional. Siswa terlihat pasif dalam menerima pelajaran dan kelas kurang kondusif saat proses pembelajaran. Nana Sudjana menyatakan hal ini membuat siswa jenuh bosan. Siswa tidak dilibatkan dalam menggali materi pembelajaran sehingga materi yang diperoleh sebatas dari peneliti. Siswa kurang dilibatkan dalam membuat materi pembelajaran yang disampaikan atau yang diterima siswa tidak bertahan lama di otak siswa. Mereka menggunakan kemampuan mengingat untuk memahami materi pembelajaran. Hal ini menyebabkan materi yang diperoleh siswa sebatas hapalan dan ingatan tanpa diikuti kemampuan kognitif lainnya yaitu memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis.

Di pertemuan akhir pada kelas eksperimen dan kontrol diberikan *posstest* atau tes akhir setelah mendapatkan materi dalam penelitian, hasil *posstest* pada kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata 86,3 dan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata 68,6 perhitungan ada pada lampiran 9 halaman 22, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA menggunakan penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi lebih tinggi dari pada hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini sesuai dengan perhitungan yang menggunakan analisis Uji t. Hasil dengan menggunakan uji t yang hasilnya $t_{hitung} = 9,266$ dan $t_{0,05:78} = 1,990$ sehingga $t_{hitung} > t_{0,05:78}$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, hal ini berarti bahwa Model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan hasil perhitungan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 9,266$ dan $t_{0,05:78} = 1,990$ sehingga $t_{hitung} > t_{0,05:78}$, yang berakibat H_0 ditolak. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Andini, G. T. (2018). Manajemen Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 3(2), 159–169.
- Dasopang, A. P. and M. D. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. 03.
- Hasan, M. I. (2022). *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya* (Ghalia Ind).
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajara* (Pustaka Pe).
- Lestari, F. (2015). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe STAD terhadap Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Pringsewu Timur*.
- Munir, M. I. (2022). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (ALVABETA).
- Murtafiah, N. H. (2022). Manajemen Pengendalian Kinerja Pendidik dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4614–4618.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis* (alfbeta, c).
- Syafitri, A. Y., Roni, A., & Supatmi. (2022). PERAN GURU AKIDAH AKHLAK DALAM PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS. *UNISAN JOURNAL*, 01(01), 581–591.
- Warisno, A. (2021). Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *An Nida*, 1(01), 1–8. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jp1>