

**Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantu
Multimedia Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas V MI Nurul Ishlah Muara Burnai I Tahun
Pelajaran 2023 / 2024**

Katini¹, Sugianto², Riandy Pratama³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the application of direct learning models assisted by animated multimedia on student learning outcomes in science subjects for grade V at MI Nurul Ishlah Muara Burnai I in the 2023/2024 Academic Year. The direct learning model provides a systematic learning structure, while the use of animated multimedia can increase students' interest and understanding of the material. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design method. The subjects of the study were grade V students who were divided into experimental groups and control groups. Data were obtained through pre-tests and post-tests. The results showed that there was a significant increase in student learning outcomes using the direct learning model assisted by animated multimedia compared to conventional learning. Thus, this model is considered effective in improving student learning outcomes in science subjects.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Nurul Ishlah Muara Burnai I Tahun Pelajaran 2023/2024. Model pembelajaran langsung memberikan struktur pembelajaran yang sistematis, sementara penggunaan multimedia animasi dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design). Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Keywords:

*Direct Learning Model 1,
Animated Multimedia 2,
Learning Outcomes 3*

Kata kunci:

*Model Pembelajaran
Langsung 1, Multimedia
Animasi 2, Hasil Belajar 3*

Dengan demikian, model ini dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

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

PENDAHULUAN

Ilmu Alam Pengetahuan (IPA) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar mengenai fenomena alam dan lingkungan sekitar. Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, pembelajaran IPA sering kali masih didominasi oleh metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang tertarik terhadap materi pelajaran. (Ridwan et al., 2021)

Ilmu Alam Pengetahuan (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah terhadap fenomena alam. Pembelajaran IPA tidak hanya menuntut pemahaman teori, tetapi juga pemahaman terhadap proses dan konsep ilmiah yang terkadang bersifat abstrak. Oleh karena itu diperlukan pendekatan dan media pembelajaran yang mampu menyelaraskan konsep-konsep tersebut agar lebih mudah dipahami oleh siswa. (Pendidikan, 2018)

Pada kenyataannya, proses pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya di MI Nurul Ishlah Muara Burnai I, masih banyak didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah dan cenderung membuat siswa pasif. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, serta tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi siswa.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi. Model pembelajaran langsung merupakan model yang berpusat pada guru, namun tetap menekankan langkah-langkah sistematis dalam menyampaikan materi. Ketika dipadukan dengan multimedia animasi, penyampaian materi menjadi lebih menarik, visual, dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. (Jana & Supiati, 2019)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan multimedia animasi

dapat memperjelas konsep abstrak, meningkatkan minat belajar, dan memperkuat pemahaman siswa. Ketika multimedia dipadukan dengan model pembelajaran langsung—yang penyampaian materi secara bertahap dan terstruktur—diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dalam proses belajar. Berdasarkan observasi awal di MI Nurul Ishlah Muara Burnai I, ditemukan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya adalah model pembelajaran langsung berbantuan multimedia animasi. Penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Sanuaka et al., 2017)

Multimedia animasi terbukti mampu merangsang daya pikir dan imajinasi siswa, khususnya dalam pelajaran IPA yang banyak berkaitan dengan peristiwa dan proses ilmiah. Dengan tampilan visual yang dinamis dan interaktif, siswa lebih mudah menangkap makna dari materi yang disampaikan, dan hal ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantu Multimedia Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Nurul Ishlah Muara Burnai I Tahun Pelajaran 2023/2024.”

KERANGKA TEORITIK

A. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung (direct instruction) merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi secara sistematis dan bertahap oleh guru. Model ini cocok digunakan untuk pembelajaran yang bersifat informatif dan prosedural, di mana guru memiliki peran utama sebagai penyampai informasi. Langkah-langkah umum dalam model pembelajaran langsung: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, Menyajikan informasi (penjelasan konsep), Memberikan bimbingan praktik, Memberikan umpan balik dan koreksi Dan Memberikan latihan mandiri dan evaluasi. (Kurniawan et al., 2020)

B. Multimedia Animasi

Multimedia animasi adalah teks kombinasi, gambar, suara, dan gerak visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau informasi secara interaktif. Dalam konteks pembelajaran, animasi membantu menyajikan konsep yang sulit menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam penelitian ini, fokus utama adalah hasil belajar dalam ranah kognitif yang diukur melalui tes tertulis. (Sahaya et al., 2020)

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi-experimental design), yaitu menggunakan desain pretest-posttest control group design.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Nurul Ishlah Muara Burnai I Tahun Pelajaran 2023/2024. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 20 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Sebelum pembelajaran dimulai, kedua kelompok diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah pembelajaran, diberikan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Rata-rata nilai pre-test dan post-test:

Kelompok Pre-test (Mean) Post-test (Mean)

Percobaan 63,5 84,2

Kontrol 64,1 75,4

Hasil analisis uji-t menggunakan software SPSS menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah $0,003 < 0,05$, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, pembelajaran dengan model langsung berbantu multimedia animasi lebih efektif dibandingkan metode ceramah biasa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. Peningkatan nilai post-test pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan multimedia animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih konkret dan menarik. Visualisasi melalui animasi mempermudah siswa dalam memahami proses-proses ilmiah, seperti peristiwa alam, perubahan wujud benda, dan sistem organ tubuh manusia. Model pembelajaran langsung juga memberikan struktur yang jelas dan sistematis bagi siswa dalam menerima materi. Ketika dipadukan dengan media yang interaktif seperti animasi, pembelajaran menjadi lebih efektif karena mengaktifkan indera visual dan auditorial siswa. bahwa multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan retensi peserta didik karena menyajikan informasi melalui berbagai bentuk media secara bersamaan. Selain itu, temuan ini juga mendukung teori pembelajaran kognitif yang tekanan pentingnya media dalam membantu proses pengkodean informasi di memori jangka panjang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini dibuktikan melalui peningkatan nilai post-test pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan multimedia animasi dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi berbagai kendala, terutama ketika materi yang diajarkan bersifat abstrak dan sulit diamati secara langsung oleh siswa. Materi seperti proses terjadinya hujan, sistem peredaran darah manusia, perubahan wujud benda, siklus air, hingga sistem tata surya memerlukan kemampuan imajinasi dan pemahaman konseptual yang cukup tinggi. Oleh karena itu, penggunaan multimedia animasi menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep tersebut secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa multimedia animasi memiliki kemampuan untuk menghadirkan objek, peristiwa, dan fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung oleh peserta didik di dalam kelas. Melalui animasi, proses yang semula bersifat abstrak dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak, warna, suara, dan simulasi yang menyerupai keadaan sebenarnya. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui pengamatan visual yang lebih nyata. Menurut teori belajar kognitif, peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep apabila informasi yang diterima dapat dihubungkan dengan pengalaman konkret dan disajikan melalui berbagai representasi. Animasi memungkinkan terjadinya proses pengorganisasian informasi secara lebih sistematis sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Keberhasilan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi juga dapat dijelaskan melalui karakteristik model pembelajaran langsung itu sendiri. Model pembelajaran langsung merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara terstruktur, sistematis, dan bertahap. Dalam model ini, guru berperan aktif dalam menjelaskan konsep, memberikan demonstrasi, membimbing latihan, serta memberikan umpan balik kepada peserta didik. Struktur pembelajaran yang jelas memungkinkan siswa memperoleh pemahaman konsep secara bertahap mulai dari konsep sederhana hingga konsep yang lebih kompleks. Ketika model pembelajaran langsung dipadukan dengan multimedia animasi, proses penyampaian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat visualisasi dari konsep yang dipelajari sehingga terjadi integrasi antara informasi verbal dan visual.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia animasi mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar adalah tingkat perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari. Pada pembelajaran konvensional, guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah dan media buku teks sehingga siswa mudah merasa bosan dan kehilangan fokus. Sebaliknya, penggunaan multimedia animasi menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui tampilan gambar bergerak, warna yang menarik, dan efek suara yang dapat merangsang perhatian siswa. Ketika perhatian siswa meningkat, maka proses penerimaan dan pengolahan informasi juga menjadi lebih optimal. Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, serta lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan.

Dari perspektif psikologi pendidikan, multimedia animasi dapat mengaktifkan lebih dari satu indera dalam proses pembelajaran, yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Aktivasi berbagai indera ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Allan Paivio menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan informasi yang hanya diterima melalui satu saluran saja. Ketika siswa mendengarkan penjelasan guru sekaligus melihat animasi mengenai suatu konsep IPA, maka terjadi proses pengkodean ganda (dual coding) di dalam otak. Informasi tersebut akan tersimpan dalam bentuk representasi verbal dan visual sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami materi yang telah dipelajari.

Selain itu, teori pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer juga memberikan landasan teoretis yang kuat terhadap hasil penelitian ini. Menurut Mayer, pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan

hanya menggunakan kata-kata saja. Prinsip multimedia menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata semata. Dalam konteks penelitian ini, animasi yang digunakan dalam pembelajaran IPA berfungsi sebagai media yang membantu siswa membangun hubungan antara informasi verbal dan representasi visual. Proses tersebut memungkinkan peserta didik membentuk model mental yang lebih lengkap dan mendalam mengenai konsep-konsep IPA yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa multimedia animasi dapat membantu mengurangi beban kognitif (cognitive load) siswa dalam memahami materi pembelajaran. Materi IPA sering kali mengandung konsep yang kompleks dan memerlukan pemahaman terhadap berbagai proses yang saling berkaitan. Tanpa bantuan media yang memadai, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membayangkan proses-proses tersebut secara utuh. Melalui animasi, informasi yang kompleks dapat disederhanakan menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami melalui ilustrasi, simulasi, dan visualisasi bertahap. Dengan demikian, kapasitas memori kerja siswa tidak terbebani secara berlebihan sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih optimal.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan multimedia animasi dapat meningkatkan retensi belajar peserta didik. Retensi belajar merupakan kemampuan siswa untuk menyimpan dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari dalam jangka waktu tertentu. Informasi yang disajikan melalui animasi cenderung lebih mudah diingat karena memberikan kesan yang mendalam dan menarik bagi siswa. Gambar bergerak, ilustrasi berwarna, dan simulasi visual membantu membentuk jejak memori yang lebih kuat dibandingkan penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, siswa yang belajar menggunakan multimedia animasi cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengingat konsep-konsep IPA ketika mengikuti tes evaluasi.

Dari sudut pandang konstruktivisme, multimedia animasi juga memungkinkan peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pengamatan dan interpretasi terhadap visualisasi yang ditampilkan. Ketika siswa mengamati animasi tentang proses terjadinya hujan atau sistem peredaran darah manusia, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga melakukan proses berpikir, menganalisis hubungan sebab akibat, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses konstruksi pengetahuan inilah yang pada akhirnya menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar karena konsep yang dipelajari benar-benar dipahami, bukan sekadar dihafalkan.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Walaupun model pembelajaran langsung menempatkan guru sebagai pengarah

utama pembelajaran, penggunaan multimedia animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengamati, bertanya, dan memberikan tanggapan terhadap materi yang disajikan. Aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, maka semakin besar pula peluang tercapainya hasil belajar yang optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. Keunggulan multimedia animasi terletak pada kemampuannya dalam menyajikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, mengaktifkan berbagai indera dalam proses pembelajaran, membantu pengkodean informasi dalam memori jangka panjang, mengurangi beban kognitif, serta meningkatkan retensi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan multimedia animasi dalam pembelajaran IPA perlu dikembangkan dan diintegrasikan secara lebih luas oleh guru sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: 1) Model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Nurul Ishlah Muara Burnai I Tahun Pelajaran 2023/2024. 2) Terdapat peningkatan nilai hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. 3) Penggunaan animasi multimedia menjadikan pembelajaran lebih menarik, memudahkan pemahaman konsep, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Implikasi: Guru disarankan untuk memanfaatkan multimedia animasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran IPA, untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

REFERENSI

Jana, P., & Supiati, E. (2019). Efektivitas model problem based learning ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 88–93.

- <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.745>
- Kurniawan, H., Pardimin, P., & Wijayanto, Z. (2020). Eksperimentasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Ditinjau dari Disposisi Matematis Siswa. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 97-109. <https://doi.org/10.30738/union.v8i1.7612>
- Pendidikan, J. K. (2018). *PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING*. 2(2).
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthèë: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31. <https://doi.org/10.52626/jg.v4i1.96>
- Sahaya, R., Saputri, E. D., & Khoirotunnisa, A. U. (2020). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 1-7. <http://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/887/>
- Sanuaka, A. A., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia Dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D Dan Teknik Animasi 2D Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i2.20234>