

**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.

Keywords:

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

Kata kunci:

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

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.

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)

Pendahuluan Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu merangsang kreatifitas peserta didik secara utuh, menjadikan peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, serta berlangsung dalam kondisi yang nyaman. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah siswa mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Salah satu cara mewujudkan pembelajaran yang ideal dan efektif maka guru harus memiliki banyak inovasi baru dan menggunakan variasi berbagai model dalam melakukan pembelajaran, salah satunya yaitu dengan meningkatkan penggunaan model dan media pembelajaran.

Perlunya suatu model pembelajaran yang menarik dipadukan dengan media pembelajaran untuk hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik membutuhkan model pembelajaran yang mampu menyusun penggunaan metode pembelajaran ke dalam bentuk pembelajaran yang menarik. Salah satu model yang mampu membuat peserta didik lebih aktif adalah model PBL (PgSD & Slamet, 2019)

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan

masalah nyata atau autentik yang tidak terstruktur dan terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Model pembelajaran Problem Based Learning juga merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah pada saat pelaksanaan pembelajaran. (Kusumawati, 2016)

Model pembelajaran ini lebih menarik bagi peserta didik (Student Center). Model ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif pada peserta didik. (Setiawati et al., 2019) Model ini dapat membuat siswa berpikir kritis, dan bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan memecahkan masalah. Model pembelajaran Problem Based Learning akan menjadi lengkap jika dilengkapi dengan media pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang bisa menarik perhatian siswa, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, keingintahuan siswa bertambah dalam memahami suatu pelajaran. (Purwandari et al., 2022)

Guru harus memiliki cara kreatif (Asbar, 2018) agar proses pembelajaran bisa lebih interaktif. Seperti penggunaan media audio visual dalam mewujudkan materi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi audio, maka lahirlah alat bantu audio visual untuk mendukung proses belajar mengajar terutama yang tekanan pada penggunaan pengalaman yang konkret. Pembelajaran yang menggabungkan dengan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran tanpa batas. Penggunaan sumber belajar, (ANDI WARISNO et al., 2021) digital oleh pendidik dapat memberikan peningkatan pada motivasi serta nilai peserta didik. Salah satu jenis media audio visual yaitu video animasi. Video animasi ini merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup jitu dan memiliki kemampuan dalam mengakomodasi dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan audio sehingga mampu memberikan kemudahan belajar bagi siswa. (Mahri et al., 2022)

Media animasi video dapat diterapkan pada semua mata pembelajaran kurikulum merdeka, salah satunya pada mata pembelajaran IPA adalah satu dari sekian mata pelajaran yang bisa mengambil manfaat dari proses belajar yang mempergunakan teknologi. Pendidik wajib mempergunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif mengingat pentingnya IPA untuk sekolah dasar. Dalam kurikulum merdeka saat ini IPA adalah gabungan antara IPA dimana sebelum ini, mata pelajaran IPA diajarkan secara terpisah di kelas tinggi Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk belajar, berpartisipasi

secara aktif, menguasai keterampilan inkuiri, memahami diri.(Agustiningrum et al., 2023)

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:

Volume 1, Nomor 12 2025

“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.

Penerapan diawali dengan kegiatan persiapan guru dan siswa. Peneliti melakukan proses persiapan guru dan siswa dengan menyampaikan apa saja yang diperlukan dalam proses penerapan media. Kegiatan penerapan media dilakukan dengan menampilkan media video animasi melalui LCD proyektor. Setelah menyajikan media video animasi, peneliti membagikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon dari penggunaan media video

animasi pada pembelajaran IPA.

Hasil dari uji coba luas yang dilakukan pada 19 siswa kelas V menunjukkan bahwa respons respon siswa. Berdasarkan hasil uji coba luas yang diperoleh dengan persentase sebesar 96,8 % dikategorikan sangat valid, angket guru mendapatkan hasil presentase yang diperoleh sebesar 100 %. Berdasarkan ujicoba yang dilakukan kepada siswa dan guru dari angket menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi sangat valid digunakan. Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli, respon siswa dan respon guru dapat disimpulkan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi suhu dan kalor kelas V sekolah dasar sangat valid. Evaluasi dilakukan peneliti berdasarkan hasil validator, respon guru dan siswa berupa hasil angket, komentar dan saran sebagai referensi untuk perbaikan media agar menjadi lebih baik atau layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. digunakan.

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

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- ANDI WARISNO, Sorogan, M., & Al, K. (2021). STANDAR PENGELOLAAN PENDIDIKAN DALAM MENCAPAI TUJUAN PENDIDIKAN ISLAM. *An Nida*, 1, 1-8.
- Asbar, A. M. (2018). Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 39 Bulukumba. *Al Qalam: Jurnal*

- Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 12(1), 89.
<https://doi.org/10.35931/aq.v0i0.21>
- 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>
- Kusumawati, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02), 263–271. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.289>
- Mahri, M. M., Wandu, Suharno, B., & Sangkot, H. S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 1467–2621.
- Pendidikan, J. K. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING. 2(2).
- Pgsd, P., & Slamet, U. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas PGRI Semarang Pendidikan menurut Undang- sadar dan terencana untuk tematik integratif ,. 2, 1–14.
- Purwandari, I. D., Rahayu, S., & Dasna, I. W. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(2), 681–691.
- 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
- Volume 1, Nomor 12 2025*

- Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i2.20234>
- Setiawati, G. A. M. I., Wibawa, I. M. C., & Japa, I. G. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Probing Prompting Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i3.19512>