

**EFEKTIFITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
BERBANTU MULTIMEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MIN 2 BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2023/2024**

¹Eka Novitasari, ²Weni kurniawati, ³Estelee Elora Akbar
^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords: *Effectiveness, Use of Multimedia, natural science Learning*

***Correspondence Address:**
novidina867@gmail.com

occurred on the learning process in the classroom. It was happened due to the factors that did not involve students directly. So in this case the teacher required to design conveyed by the teacher. The purpose of this research to analyze the use of animation media on student learning in elementary school. This research uses meta analysis method with an analysis the animation media tumbling . Sometimes students' inactivity occurred on the learning process in the classroom. It was happened due to the factors that did not involve students directly. This research aimed to determine the effectiveness of multimedia in learning natural science theme heat material on fifth grade students at MIN 2 Bandar Lampung Semarang. This type of research was quantitative research with a True Experimental, in the form of a Control Group pre-test-post- test. The data in this research were obtained through a multiple choice test method. The data analysis in this research used the t-test formula. The results of the analysis showed that the use of multimedia was very effective in learning science material on grade V MIN 2 Bandar Lampung based on the test mean score difference showed sig = p-value 0,000. This score was less than 0.05 (0,000 <0.05), so it was accepted and the use of multimedia was effective in improving the learning natural science on grade V MIN 2 Bandar Lampung

Abstract: *Sometimes students' inactivity*

PENDAHULAN

Pendidikan adalah usaha manusia agar manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui

<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip>
mencerdaskan intelektual siswa dan menciptakan akhlak yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan sebuah model yang tepat agar proses pembelajaran bisa lebih efektif. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis yang mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kholik, Warisno, and Hidayah 2026). Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan.

Sistem Pendidikan Nasional Nomor 12 Tahun 2012 pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia menyatakan pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran supaya siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya baik spiritual, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan. Pada perkembangan teknologi yang semakin maju di zaman sekarang membuat siswa lebih tertarik menghabiskan waktu untuk bermain game dari pada membaca materi pembelajaran. Untuk menangani hal tersebut guru harus pandai dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, misalnya guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran terdapat beberapa macam, misalnya media animasi, audio visual, dan sebagainya. Media pembelajaran animasi merupakan solusi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa yang semula rendah dapat berubah menjadi tinggi. Hal ini dapat terjadi karena siswa dapat melihat, dan mendengarkan materi pembelajaran dengan jelas. Manfaat dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA tidak hanya dirasakan oleh siswa tetapi juga dapat dirasakan oleh guru yaitu tidak perlu menghabiskan waktu lama

proses pembelajaran. Untuk menjamin akan pencapaian tersebut, dibutuhkan sebuah tempat khusus untuk melakukan proses pembelajaran secara terdidik yang disebut sekolah. Pendidikan merupakan hal penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Di Indonesia pendidikan diatur dalam Undang-Undang tersendiri mengenai Sistem Pendidikan Nasional (INDONESIA 2003) bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (Rohayati et al. 2023).

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, maka untuk mewujudkannya diperlukan efektivitas pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada proses pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan siswa. Jadi, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran antara siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Kurniawati n.d.)

Proses pembelajaran yang efektif di sekolah memiliki tujuan yaitu

<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip>
informasi itu (Arsyad & Fatmawati, 2018)

untuk menjelaskan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam menggunakan media animasi guru harus mampu menjelaskan materi pembelajaran secara detail sehingga tidak merasa kebingungan dalam melihat media animasi yang ditayangkan oleh guru. (Warisno 2021)

Animasi berasal dari kata “to animate” yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Menurut Sulistiyowati (2018) animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Media animasi yang merupakan bagian dari multimedia tersebut adalah media yang mengandung suara, tulisan dan gambar yang dapat bergerak (Munandar, 2018). Media animasi ini sering digunakan dalam model simulasi berbasis komputer (Gunawan, 2015). MPBM berbantuan media animasi merupakan modifikasi terhadap MPBM dengan menambahkan media animasi dalam proses pembelajarannya (Santoso, 2016).

Multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media, yakni dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar. Perpaduan dari kombinasi ini ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media ini (Arsyad & Fatmawati, 2018). Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap

Penggunaan multimedia dalam pengajaran memungkinkan para siswa mengatur kecepatan belajar, banyaknya pelajaran dan urutan pelajaran. Namun penggunaan multimedia sebagai alat pembelajaran belum dapat menggantikan peran guru/pengajar. Hal ini disebabkan adanya faktor-faktor yang hanya dimiliki manusia seperti pemberian motivasi, bimbingan dan pendekatan. Oleh karena itu, multimedia hendaknya dipandang sebagai pelengkap pengajaran bukan sebagai pengganti peran guru/ pengajar. Multimedia memberikan kontribusi terhadap siswa untuk menyukai pelajaran dan sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa (Komariah n.d.)

Fitria, dkk (2016) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif penginderaan jauh terhadap hasil belajar di MAN I Malang. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis yang diperoleh pada kelas eksperimen, diperoleh mean 74, 24 dengan standar deviasi 7,267 lebih besar daripada kelas kontrol yang memiliki mean 60,21 dengan standar deviasi 9,955. Hasil gain score menunjukkan selisih antara nilai pretes dan postes didapatkan pada kelas eksperimen dengan hasil rata-rata gain score, yaitu = 0,7 yang masuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan penggunaan multimedia sangat efektif karena pengaruh multimedia dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk lebih mengingat saat teks atau narasi dan gambar animasi ditayangkan bersama. Dengan menggunakan multimedia siswa dapat melihat, mendengar bahkan berinteraksi sehingga keterlibatan indera siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih banyak

dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar saja. Penggunaan multimedia membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, siswa tampak antusias dengan proses yang dilakukan secara mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuni (2009) dalam (Cut Fitriani, 2017), dkk (2016) ketertarikan siswa pada multimedia disebabkan multimedia merupakan sarana pembelajaran yang lebih hidup dan presentative sehingga multimedia banyak membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

(Yuan Andinny dan Indah Lestari, 2016) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SD Negeri Jatirangga II Bekasi pada materi bangun ruang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji pada taraf signifikansi diperoleh hitung $t > t_{tabel} = 8.69 > 1.711$ dengan demikian hipotesis ditolak dan diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada pokok bahasan bangun datar dan bangun ruang yang menggunakan multimedia (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada kelompok peserta didik yang diajar dengan tanpa menggunakan multimedia (kelas kontrol), sehingga dalam penelitian ini diperoleh pembelajaran yang menggunakan multimedia lebih baik dari pembelajaran tanpa menggunakan multimedia. Hal ini karena penggunaan Multimedia dalam proses pembelajaran akan lebih menarik, siswa lebih memahami apa yang disampaikan. Hasil penelitian lainnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap penguasaan konsep siswa dan kemampuan berpikir kritis (Yuan

Menurut teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale, sebagaimana dikutip (Arsyad & Fatmawati, 2018) menyatakan media membuat jenjang konkret abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata yaitu praktik shalat wajib, kemudian menuju siswa sebagai pengamat tahapan praktik shalat wajib, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat praktik shalat wajib yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat praktik shalat wajib yang disajikan dalam symbol verbal atau abstrak. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Ini dikenal dengan *learning by doing* dimana siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Ketidaktifan siswa dalam proses pembelajaran bisa diatasi dengan melibatkan langsung siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan model pembelajaran langsung berbantu multimedia animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas V MIN 2 bandar lampung.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif. (EP Utama n.d.) Desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu *true experimental design*, dengan bentuk *control group pre-test-post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang sejumlah 40 peserta didik dari 2 kelas @ 20 orang yaitu kelas V 1 sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas V 2 sebagai kelas kontrol.

<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip>
pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. yang dimaksud pendidikan ialah suatu (Warisno 2019)

usaha seseorang kepada orang lain dalam membimbing agar seseorang itu berkembang secara maksimal. Baik oleh keluarga, sekolah dan masyarakat yang mencakup pembinaan aspek jasmani, ruhani, dan akal peserta didik

B. Media Pembelajaran Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Adapun ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan media.

belajar adalah Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89. menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim).”

Maksud ayat di atas secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt

menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk

Penelitian ini menggunakan variabel bebas (x) yaitu penggunaan multimedia dengan indikator pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan multimedia mulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir sedangkan variabel terikat (Y) yaitu Hasil belajar IPA tema 7 sub tema 3 materi kalor Teknik pengumpulan data variabel X dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran IPA menggunakan multimedia sedangkan data variabel Y dilakukan dengan metode tes berupa tes pilihan ganda. Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji statistik berupa uji t-test untuk memperoleh data tentang efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA tema 7 sub tema 3 materi kalor di kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang. Sedangkan untuk menghitung besar komparasi pada hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini akan digunakan teknik statistic (Arikunto 2002)

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui

menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat

penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran (Arief S Sadiman n.d.). Kedua aspek saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (Kurniawati 2021)

Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan guru. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- Menghadirkan objek sebenarnya
- Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan

Fungsi atau kegunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran
- Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain :

a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian utama bagi guru dalam memilih media yang sesuai

<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip>
to anime yang berarti menghidupkan. Animasi dalam arti menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Media animasi berfungsi sebagai berikut memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.

Kemp dan Dayton dalam Hidayat (2010), juga menjelaskan bahwa peran media animasi antara lain : (1) Bagi anak dalam belajar menjadi lebih jelas dan menarik; (2) Bagi guru dalam proses belajar menjadi lebih interaktif; (3) Efisien dalam waktu dan tenaga; (5) meningkatkan hasil belajar; (6) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar; (7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹⁷

Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media

pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambah kesan realisme. Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu komputer, animasi dapat diperoleh melalui grafis tiga dimensi atau dua dimensi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga terlihat menarik dan lebih hidup.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu *true experimental design*, dengan bentuk *control group pre-test-post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 2 Bandar Lampung sejumlah 40 peserta didik dari 2 kelas @ 20 orang yaitu kelas V 1 sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas V 2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan variabel bebas (x) yaitu penggunaan multimedia dengan indikator pelaksanaan

dengan kondisi anak.

d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan.

e. Media yang dipilih dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

f. Biaya yang dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

4. Macam-macam Media

Pembelajaran

a. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara saja, seperti radio

dan rekaman suara

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah film slide, foto, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, animasi dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

d. Media Animasi

Animasi berasal dari Bahasa latin, yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup. Kata animasi juga berasal dari kata “animation” yang berasal dari kata dasar

<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip>
Bandar Lampung Semarang adalah 68.50.

Berdasarkan hasil uji perbandingan rata-rata post test menunjukkan sig = p-value 0,045. Nilai tersebut kurang dari 0,05 ($0,045 < 0,05$), maka hipotesis yang diajukan diterima yaitu penggunaan multimedia banyak membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran". Proses pembelajaran yang menyenangkan akan memberi dampak yang baik pada hasil belajar matematika peserta didik efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPA Materi Kalor kelas V SDN Lamper Tengah 02. Hal ini menunjukkan penggunaan multimedia sangat efektif karena pengaruh multimedia dalam pembelajaran memudahkan siswa memahami materi yang diberikan. Siswa bisa melihat tiruan dari sebuah peristiwa dan benda yang tidak mereka bisa lihat atau alami langsung. Selain itu juga mereka mendengar efek suara yang ditimbulkan yang membuat siswa lebih paham akan materi yang sedang diberikan. Selain hal tersebut dengan adanya penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan akan menimbulkan rasa ingin tahu yang besar. Dengan adanya rasa tertarik akan proses pembelajaran akan menghilangkan rasa jenuh siswa dalam belajar dan siswa akan lebih bergairah dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain adanya multimedia akan membuat suasana kelas akan lebih hidup serta menarik. Dengan menggunakan multimedia siswa dapat melihat, mendengar bahkan berinteraksi sehingga keterlibatan indera siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih banyak dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar saja. Penggunaan multimedia membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, siswa tampak antusias

pembelajaran IPA menggunakan multimedia mulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan akhir sedangkan variabel terikat (Y) yaitu Hasil belajar IPA pengumpulan data variabel X dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran IPA menggunakan multimedia sedangkan data variabel Y dilakukan dengan metode tes berupa tes pilihan ganda. Dalam penelitian ini penulis menggunakan uji statistik berupa uji t-test untuk memperoleh data tentang efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA tema 7 sub tema 3 materi kalor di kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang. Sedangkan untuk menghitung besar komparasi pada hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini akan digunakan teknik statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil pretest kelas eksperimen materi kalor dalam pembelajaran IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung adalah 65, sedangkan rata-rata hasil pre test kelas kontrol materi kalor dalam pembelajaran IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang adalah 60.

Uji kesamaan rata – rata data awal (melalui pretest) diperoleh sig 0,781 dimana hasil tersebut lebih besar 0,05 ($0,781 > 0,05$) yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen relatif sama. Berdasarkan analisis ini, maka dapat dikatakan bahwa kedua kelompok sampel berangkat dari kondisi awal yang sama.

Dari hasil di atas diketahui bahwa rata-rata hasil *post test* kelas eksperimen materi kalor dalam pembelajaran IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang adalah 88, sedangkan rata-rata hasil *post test* kelas kontrol dalam pembelajaran IPA kelas V MIN 2

dengan proses yang dilakukan secara mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif sehingga multimedia memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA (Widiartha, 2018). Multimedia juga memberikan kontribusi terhadap motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar (Mawaddah et al., 2019) Siswa yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif lebih baik dengan siswa yang mendapat pembelajaran konvensional (Dian Novitasari, 2016)

Pembelajaran yang menggunakan multimedia akan membantu siswa dalam satu kali menyaksikan mereka akan melihat dan mendengar teks, audio, gambar, animasi atau video secara bersama. Serta dalam pembelajaran multimedia materi yang memerlukan penjelasan secara detail, Penggunaan media animasi dalam pembelajaran akan mempermudah dalam memvisualisasikan materi yang dianggap sulit akan menampilkan menjadi animasi yang menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan semua indranya dalam proses pembelajaran akan membuat siswa belajar lebih bermakna. Multimedia mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar mahasiswa, meningkatkan pemahaman mahasiswa serta kemauan 'belajar dimana saja dan kapan saja' (Rr Indra Tanie Kusuma Negara1, Tuti Iriani2, 2019).

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran memberikan beberapa manfaat antara lain:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.

3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain.

4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.

5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll. (Yuan Andinny dan Indah Lestari, 2016)

Hasil ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (2006: 112) bahwa multimedia mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. Multimedia lebih efektif digunakan untuk memaksimalkan hasil belajar (Rizka Ditta Anggraeni, Sulton, 2019). Multimedia juga memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa (Islamawati et al., 2019).

(Arsyad & Fatmawati, 2018) mengungkapkan bahwasanya media pengajaran paling besar pengaruhnya dan indra dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahami dibanding dengan apa yang mereka lihat, atau melihat dan mendengarkannya.

Mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Wahyuni (2009) dalam (Cut Fitriani, 2017), ketertarikan siswa

<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/jip>
suasana belajar yang nyaman dan menarik, sehingga siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran serta siswa akan lebih memahami materi yang diberikan.

pada multimedia disebabkan multimedia merupakan sarana pembelajaran yang lebih hidup dan presentative sehingga multimedia banyak membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

(Yuan Andinny dan Indah Lestari, 2016) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SD Negeri Jatirangga II Bekasi pada materi bangun ruang. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji pada taraf signifikansi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 8.69 > 1.711$ dengan demikian hipotesis ditolak dan diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik pada pokok bahasan bangun datar dan bangun ruang yang menggunakan multimedia (kelas eksperimen) lebih tinggi dari pada kelompok peserta didik yang diajar dengan tanpa menggunakan multimedia (kelas kontrol), sehingga dalam penelitian ini diperoleh pembelajaran yang menggunakan multimedia lebih baik dari pembelajaran tanpa menggunakan multimedia. Hal ini karena penggunaan Multimedia dalam proses pembelajaran akan lebih menarik, siswa lebih memahami apa yang disampaikan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama keterampilan generik sains siswa ((Khaeruman, Ratna Azizah, 2018), Azizah, & Nurhidayati, 2018). Multimedia juga mampu mempengaruhi kognitif siswa sebesar 11,4% (Gufon, Darwan, & Winarso, 2018).

Jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran sangat efektif. Dengan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil yang telah dicapai, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut: efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang diperoleh bahwa rata-rata hasil post test kelas eksperimen materi kalor dalam pembelajaran IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang adalah 88, sedangkan rata-rata hasil post test kelas kontrol materi kalor dalam pembelajaran IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang adalah 68.50, sedangkan berdasarkan Uji perbedaan rata-rata menunjukkan $\text{sig} = \text{p-value} < 0,000$. Nilai tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis yang diajukan diterima yaitu penggunaan multimedia efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung Semarang.

Berdasarkan hal tersebut dapat disarankan kepada guru yang sebelumnya tidak atau belum secara optimal menggunakan multimedia bisa mulai dan mengembangkan pembelajaran dengan bantuan multimedia. Bagi pengampu kebijakan bisa membantu guru untuk menyediakan sarana dan prasana pendukung pembelajaran yang menggunakan multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. (Jakarta, Rajaagrafindo Persada: 1996) .
Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur*

*Penelitian: Suatu Pendekatan
Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

EP Utama, N Nur Widi Astuti - 2023.
*Statistik Pendidikan: Penelitian
Kuantitatif*.

INDONESIA, PRESIDEN REPUBLIK.
2003. “Undang-Undang Republik
Indonesia Nomor 20 Tahun 2003
Tentang Sistem Pendidikan
Nasional.”

Kholik, Muhamad, Andi Warisno, and Nur
Hidayah. 2026. “Strategic
Management of Facilities,
Infrastructure, and Educational
Financing to Enhance Institutional
Productivity: A Multiple Case Study
of Pesantren-Based Vocational
Schools in Indonesia.” *Al-
Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*
17(1): 62–73.

Komariah, A. “Implementasi Pendidikan
Karakter Dalam Meningkatkan
Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal
Pendidikan dan Pengajaran*, 51(2),
141-148.

Kurniawati, Weni. 2021. “DESAIN
PERENCANAAN
PEMBELAJARAN.” *Mubtadiin* 7(1):
1–10.

Kurniawati, Weni. “MEDIA
PENDIDIKAN
DALAM
PERSPEKTIF PENDIDIKAN
ISLAM.” *Mubtadiin* 2(02): 65–77.

Rohayati, Ani, Andi Warisno, Nur
Hidayah, and Etika Pujianti. 2023.
“UPAYA GURU FIQH DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI
MTs BAROKATUL QODIRI
PENGUBUAN LAMPUNG
TENGAH.” *UNISAN JURNAL* 2(4):
762–71.

Warisno, Andi. 2019. “PENDIDIKAN
ANAK DALAM KELUARGA
YANG DIDASARKAN PADA
TUNTUNAN AGAMA ISLAM.”
Jurnal Mubtadiin 5(02): 17–30.

Warisno, Andi. 2021. “Standar