



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 60-68

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Media Animasi 3D terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Karang Tengah 07 Kota Tangerang

Yusuf Fadillah Ramadhan<sup>1✉</sup>, Ferry Perdiansyah<sup>2</sup>, Sa'odah<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: [blackendil7@gmail.com](mailto:blackendil7@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media animasi 3D Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV SDN Karang Tengah 7 Kota Tangerang. Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, wawancara, uji instrument dan validitas. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif eksperimen. Validasi Expert Jugment dilakukan oleh satu pakar dosen IPAS Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka. Selain itu proses pembelajaran dengan bantuan media yang dapat dilihat lebih baik jika dibandingkan dengan media yang hanya bisa didengar saja. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media animasi 3D dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran IPA. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik atensi siswa dikala proses pembelajaran berlangsung, serta khususnya bisa tingkatkan hasil belajar mereka

Kata Kunci: *Animasi 3D, Hasil Belajar, IPA, Media.*

## Abstract

This research was conducted to determine the effect of 3D animation media on science and science learning outcomes for class IV students at SDN Karang Tengah 7, Tangerang City. Data was collected through documentation techniques, interviews, instrument testing and validity. The analysis technique used is experimental quantitative analysis. Expert Judgment validation was carried out by one expert science lecturer. In the learning process, media is very helpful in diverting students' attention when the material is presented and helps them to understand and remember the material in their long-term memory. Apart from that, the learning process with the help of media that can be seen is better compared to media that can only be heard. Therefore, researchers try to use 3D animation media in the learning process, especially science lessons. With this media, researchers hope to help attract students' attention during the learning process, and in particular to improve their learning outcomes.

*Keyword: Animation 3D, Learning Outcomes, Media, Science*

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah dasar yang berarti guna kemajuan sesuatu bangsa, karena dengan pendidikan sesuatu bangsa bakal mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumber tenaga manusia maupun pada pengelolaan sumber tenaga alam. Pendidikan adalah suatu sistem yang terdiri dari sebagian komponen antara lain komponen yang awal merupakan input, yang terdiri dari guru sebagai pendidik dan siswa, komponen yang kedua ialah proses yang dipengaruhi oleh zona dan instrumen pengajaran, komponen yang ketiga hasil, yakni akibat dari interaksi antara guru dengan siswa dan didukung oleh proses.

Kemampuan belajar IPA sangat berarti sebab buat meningkatkan pengetahuan serta pengetahuan alam. IPA ialah sebagai alat buat meresap serta meningkatkan ilmu pengetahuan Alam serta Sains. Dalam Sekolah Dasar pelajaran IPA menggambarkan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Peserta didik diajarkan IPA buat bekal mereka untuk pengetahuan serta pengembangan kehidupan di bumi.

Konsep yang akan peneliti lakukan adalah aspek hasil belajar IPA. Belajar sangat dekat artinya dengan pengetahuan, kemampuan. Pengetahuan maksudnya penjelasan ataupun pemahaman tentang kenyataan, data, konsep, ataupun kebenaran yang diperoleh oleh orang lewat pengalaman, pendidikan, ataupun pemikiran. Kemampuan merupakan keahlian yang dipunyai oleh seorang buat melaksanakan aksi tertentu dengan efektif serta kompeten, perbandingan itu terletak pada hasil. Hasil Belajar ialah keterampilan, pengetahuan, keahlian, ataupun uraian yang diperoleh oleh seseorang sesudah menajaki proses pendidikan. Aspek hasil belajar ialah aspek yang terutama dalam pelajaran IPAS

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 10

oktober 2023 kepada wali kelas IV, ternyata hasil belajar IPA masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di tentukan yaitu 65 yang ditunjukkan dengan nilai Tes yang diberikan guru setelah memberikan pelajaran. Di kelas IV B yang memenuhi KKM hanya 43,33% atau sekitar 13 siswa dari 30 siswa dan nilai yang tidak memenuhi KKM 56,66% atau sekitar 17 siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui pengaruh media animasi 3D yang telah digunakan guru terhadap hasil belajar IPA yang dicapai siswa dengan melihat respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Maka dari uraian diatas permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah "Pengaruh Media Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Karang Tengah 07 Kota Tangerang".

### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDN Karang Tengah 7 yang berlokasi di Jl. Komp. Barata Karya Raya, RT.007/RW.007, Karang Tengah, Kec. Karang Tengah, Kota Tangerang 15157. Sekolah ini terletak di dalam Kawasan kompleks Barata dan berada dalam satu kawasan lingkungan dengan sekolah SDN Karang Tengah 12. Tujuan penelitian yakni untuk mengetahui Pengaruh Media Animasi 3D Terhadap Hasil Belajar IPAS siswa kelas IV SDN Karang Tengah 7 Kota Tangerang. Subjek penelitian ini ialah guru dan siswa kelas IV B dan IV C SDN Karang Tengah 7. Untuk mendapatkan informasi peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan Tes yang terdiri dari 20 soal essay. Analisis data dilakukan dengan Uji Validitas Soal dan Uji Reliabilitas Soal dan penarikan kesimpulan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimental	$Y_E$	X	$Y_E$
Kontrol	$Y_K$	-	$Y_K$

Keterangan :

YK = Data hasil pretes / posttest kelas eksperimen

YE = Data hasil pretest / posttest kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan media animasi 3d

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada Siswa kelas IVB dan IVC di SDN Karang Tengah 7 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi 3D terhadap hasil belajar IPAS. Kegiatan awal dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi terhadap guru kelas, selanjutnya peneliti mewawancarai guru kelas kelas IVB terkait media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA. Setelah dilakukan pengambilan data, maka diperoleh bahwa guru belum memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran IPA khususnya pada Media Animasi 3D.

Adapun alasan peneliti memilih kelas IVB sebagai kelas eksperimen karena kelas tersebut memiliki karakteristik siswa yang susah untuk di atur, sering bercanda disaat jam pembelajaran serta kurangnya focus dan perhatian yang tegas dari guru kelas tersebut, serta wali kelas yg memiliki sifat yang lemah lembut dan kurang tegas serta kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran yang menjadikan saya untuk tertarik menjadikan kelas tersebut menjadi kelas eksperimen penelitian saya.

Langkah berikutnya dari hasil riset serta ulasan merupakan menginterpretasikan serta ulasan hasil riset dengan langkah- langkah berikut::

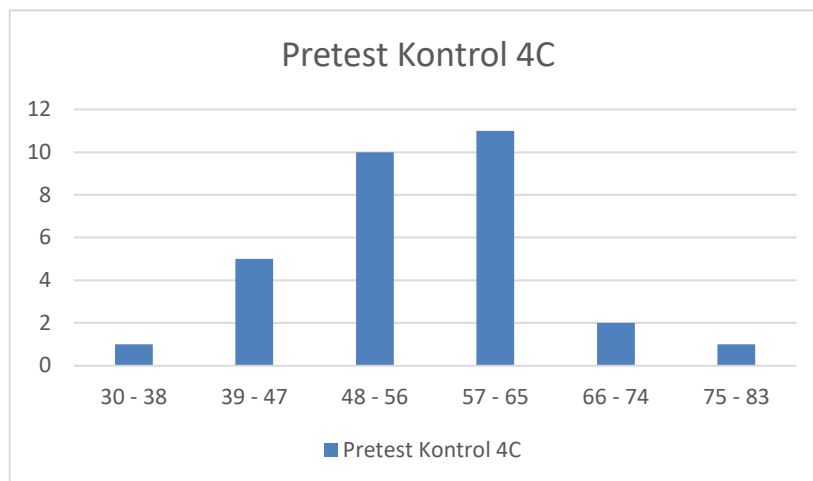
1. Pemaparan hasil penelitian pada dasarnya berisi jawaban atas pertanyaan penelitian atau menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.
2. Penyajian paparan hasil seharusnya berurutan sejalan dengan urutan pertanyaan penelitian/ tujuan penelitian.
3. Paparan hasil pengamatan termasuk kemajuan yang dicapai.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi pretest kelas kontrol 4C

No	Rentang nilai	Titik Tengah (Xi)	Turus	Frekuensi (Fi)
1	30-38	34	I	1
2	39-47	43		5
3	48-56	52		10
4	57-65	61	I	11
5	66-74	70	II	2
6	75-83	79	I	1
Jumlah				30

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas kontrol 4C diatas bahwa siswa yang mendapatkan nilai 30 sebesar 1 orang, nilai 39 sebesar 5 orang, nilai 48 sebesar 10

orang, nilai 57 sebesar 11 orang, nilai 66 sebesar 2 orang dan nilai 75 sebesar 1 orang. Dengan tidak menggunakan animasi 3D diperoleh rentang nilai 30-83 dan rata rata (Mean) adalah 55,66.

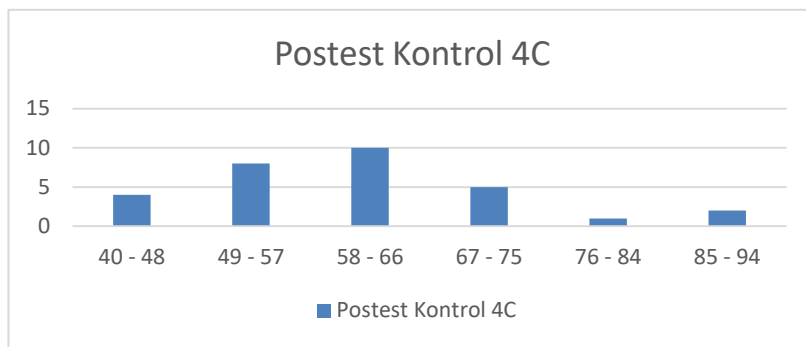


Gambar 1. Histogram dan Poligon Frekuensi Pretest kelas kontrol 4C

Tabel 3. Distribusi Frekuensi post test kelas kontrol 4C

No	Rentang nilai	Titik tengah (Xi)	Turus	frekuensi
1	40-48	44	IIII	4
2	49-57	53	IIII IIII	8
3	58-66	62	IIII IIII	10
4	67-75	71	IIII	5
5	76-84	80	I	1
6	85-94	89	II	2
Jumlah				30

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi post test kelas kontrol diatas bahwa siswa yang mendapatkan nilai 40 sebesar 4 orang, nilai 49 sebesar 8 orang, nilai 58 sebesar 10 orang, nilai 67 sebesar 5 orang, nilai 76 sebesar 1 orang, nilai 85 sebesar 2 orang . Dengan tidak menggunakan animasi 3D diperoleh rentang nilai 40 - 94 dan rata rata (Mean) adalah 60,83.

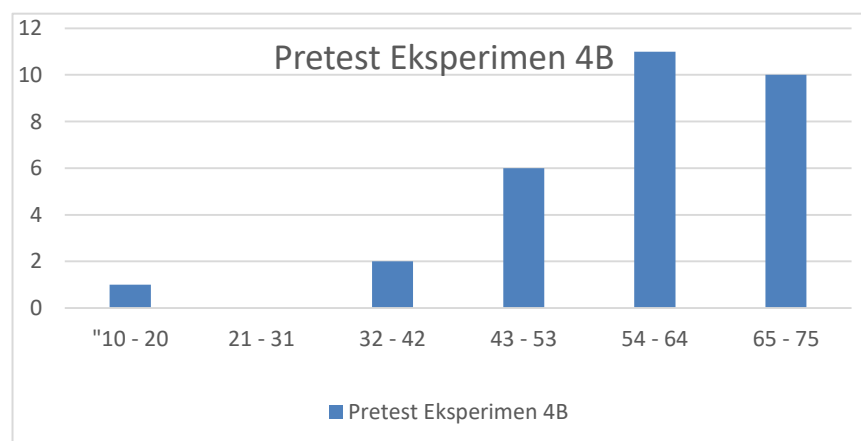


Gambar 2. Histogram dan Poligon Frekuensi Posttest kelas kontrol 4C

Tabel 4. Distribusi Frekuensi pre test kelas Eskperimen 4B

No	Rentang nilai	Titik tengah (Xi)	Turus	frekuensi
1	10-20	15	I	1
2	21-31	26	0	0
3	32-42	37	II	2
4	43-53	48	III I	6
5	54-64	59	IIII I	11
6	65-75	70	IIII	10
Jumlah				30

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen diatas bahwa siswa yang mendapatkan nilai 10 sebanyak 1 orang, nilai 21 sebesar 0 orang, nilai 32 sebesar 2 orang, nilai 43 sebanyak 6 orang, nilai 54 sebanyak 11 orang dan nilai 65 sebanyak 10 orang. Dengan diperoleh rentang nilai 10 - 75 dan rata rata (Mean) adalah 56

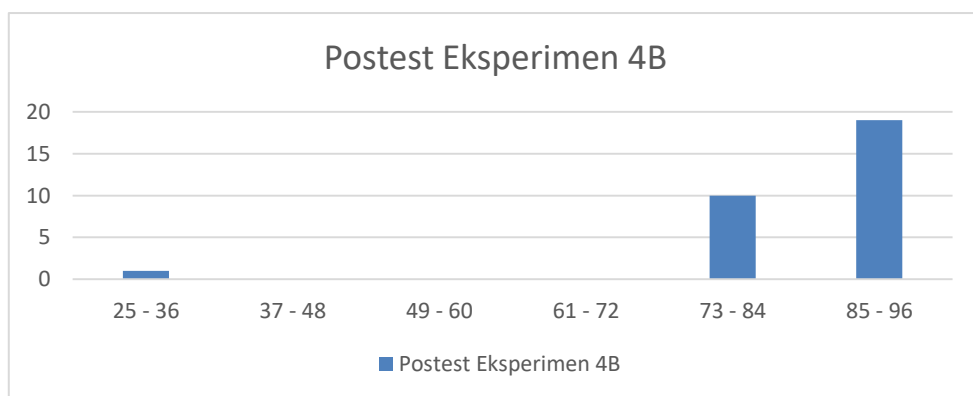


Gambar 3 Histogram, Poligon Frekuensi Pre test kelas eksperimen 4B

Tabel 5. Distribusi Frekuensi post test kelas Eskperimen 4B

No	Rentang nilai	Titik tengah ( $X_i$ )	Turus	Frekuensi ( $F_i$ )
1	25-36	30,5	I	1
2	37-48	42,5	0	0
3	49-60	54,5	0	0
4	61-72	66,5	0	0
5	73-84	78,5		10
6	85-96	90,5		19
Jumlah				30

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas kontrol diatas bahwa siswa yang mendapatkan nilai 25 sebesar 1 orang, nilai 37 sebanyak 0, nilai 49 sebanyak 0, nilai 61 sebanyak 0, nilai 73 sebanyak 10 orang dan nilai 85 sebanyak 19 orang. Dengan menggunakan animasi 3D diperoleh rentang nilai 25 - 96 dan rata rata (Mean) adalah 83



Gambar 4. Distribusi Frekuensi post test kelas Eskperimen 4B

### SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dianalisis di dapatkan nilai signifikan, bahwa kelas eksperimen mendapatkan hasil  $<0.5$  yang artinya  $<0.008$ . sedangkan kelas kontrol mendapatkan hasil  $<0.05$  yaitu  $<0.001$ . artinya 0,5 di dapatkan dari taraf signifikansi yang artinya 5 dari 100 kesimpulan menolak hipotesa yang seharusnya diterima. Artinya 95% kesimpulan benar, peluan kesalahan dari hipotesa adalah 0,5 jadi kelas eksperimen yang diberikan animasi 3D sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. I., Ulfah, M., & Evi Nurhayati. (2023). *Penggunaan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMA*. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 339–347.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). *Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ananda Aditya Sari Harahap, Yasmin Salsabila, Nabila Fitria, & Nisaiy Darussakinah harahap. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Asih Widi Wisudawati, E. S. (2014). *METODOLOGI PEMBELAJARAN IPA*. PT. Bumi Aksara. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_Pembelajaran\\_IPA/pTFsEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+IPA&pg=PA96&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Pembelajaran_IPA/pTFsEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+IPA&pg=PA96&printsec=frontcover)
- Atmojo, I. R. W. (2022). *Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. CV Pajang Putra Wijaya. [https://www.google.co.id/books/edition/Pendekatan\\_TPACK\\_dalam\\_Pembelajaran\\_IPA/ZLvIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pendekatan_TPACK_dalam_Pembelajaran_IPA/ZLvIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Ayunda, U. (2022). *Desain Pembelajaran IPA ASYIK DAN MENYENANGKAN*. CV Ananta Vidya. [https://www.google.co.id/books/edition/Desain\\_Pembelajaran\\_IPA/qhG3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+IPA&pg=PT129&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Pembelajaran_IPA/qhG3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+IPA&pg=PT129&printsec=frontcover)
- Darmayanti, N. wayan S. (2022). *STRATEGI PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR (SD)*. CV Pena Persada. [https://www.google.co.id/books/edition/STRATEGI\\_PEMBELAJARAN\\_IPA\\_DI\\_SEKOLAH\\_DAS/YIGYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/STRATEGI_PEMBELAJARAN_IPA_DI_SEKOLAH_DAS/YIGYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1)
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Endah Pebriani Rahman, Asrul, F. & I. A. R. (2019). Pengaruh Media Animasi pada Pembelajaran Suhu dan Kalor terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14

- Waigama. *Jurnal Pendidikan, Vol.7 No.2*, 21–28.
- Habsyih, H. Al. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat Di Sdn Pesangrahan 01 Kota Batu. 2(4)*, 2106–2129.
- Hisbullah, N. S. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara Timur.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0iJ9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=karakteristik+ipa+sekolah+dasar&ots=g\\_QdDCAgD&sig=WcEs7aFzgZMOt34nLvZLWCeulbQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=karakteristik+ipa+sekolah+dasar&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0iJ9DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=karakteristik+ipa+sekolah+dasar&ots=g_QdDCAgD&sig=WcEs7aFzgZMOt34nLvZLWCeulbQ&redir_esc=y#v=onepage&q=karakteristik+ipa+sekolah+dasar&f=false)
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa, 16(1)*, 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Iswara, S. N. W., Wahyudi, & Kusuma, D. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tema 3 Subtema 2 Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas Iv. *Jurnal Cakrawala Pendas, 8(2)*, 388–396. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2268>
- Joang, H. R. (2017). *ANIMASI 3DIMENSI*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jufrida, Rahmat Basuki, F., Danu Pangestu, M., Asmara, N., & Prasetya, D. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa Dan Literasi Sains. *Jurnal Pendidikan Fisika, 4(2)*, 31–38.