

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR**

**SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMA 7 MUATAN IPA DI MI**

**DARUSSALAM PACET**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Aninda Mufidatun Zulfa**

NIM: 20191700126003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT PESANTREN KH ABDUL CHALIM**

**MOJOKERTO**

**2023**

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMA 7 MUATAN IPA DI MI  
DARUSSALAM PACET**

**Skripsi**

Diajukan Kepada:

Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH Abdul Chalim

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH**

**INSTITUT PESANTREN KH ABDUL CHALIM**

**MOJOKERTO**

**2023**

## ABSTRAK

(Zulfa, Aninda Mufidatun, 2023, Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Tema 7 Muatan IPA di MI Darussalam Pacet), Skripsi Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Pesantren K.H Abdul Chalim Pacet Mojokerto, 2023. Pembimbing: Yhasinta Agustyarini, M. Pd

---

---

Kata kunci: Media Interaktif Animasi, Hasil Belajar Tema Muatan IPA

Dalam rangka menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut harus mampu dan mau berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Siswa sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret. Hal ini dibuktikan dari hasil pencapaian TIMSS 2015 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi ke 4 dari bawah untuk IPA dan ke 6 dari bawah untuk matematika. Salah satu penyebabnya adalah pembelajaran yang monoton. Media interaktif animasi merupakan media yang pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia yang mewujudkan gambar ilusi bergerak dan dapat berubah-ubah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media interkatif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 7 muatan IPA di MI Darussalam Pacet. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif statistik. Rancangan penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen *one group pretest posttest design*.

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan didapat kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum menerapkan media interaktif animasi memiliki rata-rata sebesar 41,24. Sedangkan setelah diberikannya perlakuan dengan media interaktif animasi memperoleh hasil sebesar 72,38. Diketahui bahwa skor hasil *posttest* lebih besar dari skor hasil *pretest*. Kemudian didapatkan hasil dari uji paired sampel *t*-tes nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,0000,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.



## ABSTRACT

(Zulfa, Aninda Mufidatun, 2023. "The Influence of Interactive Animation Media on the Learning Outcomes of 5th Grade Students in Science Theme 7 at MI Darussalam Pacet)." Bachelor's Thesis, Teacher Education Program for Madrasah Ibtidaiyah at the Institute of Pesantren K.H Abdul Chalim Pacet Mojokerto, 2023. Advisor: Yhasinta Agustyarini, M. Pd.

---

---

**Keywords:** *Interactive Animation Media, Science Theme Learning Outcomes.*

*In order to create a conducive and innovative learning environment to improve student learning outcomes, teachers are required to be able and willing to innovate in the use of more interesting learning media. Elementary school students are in the concrete operational stage. This is evidenced by the results of TIMSS 2015 which show that Indonesia is in the 4th position from the bottom for science and 6th from the bottom for mathematics. One of the causes is monotonous learning. Interactive animation media is a learning media that can make students more active because this learning system is based on multimedia that embodies moving illusion images that can change.*

*This study aims to determine whether there is an influence of interactive animation media on student learning outcomes in science theme 7 at MI Darussalam Pacet. This type of research is descriptive quantitative statistics. The research design used is a quasi-experimental one-group pretest-posttest design.*

*Based on the data analysis that has been conducted, it is concluded that the students' learning outcomes before implementing interactive animation media have an average of 41,24. Meanwhile, after being given treatment with interactive animation media, the results obtained were 72.38. It is known that the posttest score is greater than the pretest score. Then the results of the paired sample t-test obtained a significant (2-tailed) value of 0.000, which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*



## مختلص البحث

(زلفا ، أنيندا مفيداتون ، 2023 ، تأثيرات الوسائط التفاعلية المتحركة على مخرجات التعلم لطلاب الصف الخامس في موضوع التعلم 7 محتويات العلوم في مدرسة الابتدائية دار السلام باسيت) ، أطروحة لبيكالوريوس تربية المعلمين مدرسة ابتدائية الإسلامية الداخلية معهد كياهي الحاج عبد الحلیم باسيت موجوكيرتو ، 2023. المشرف: بحسینتا أغوستیارینی ، الماجستير

### الكلمات المفتاحية: الرسوم المتحركة ، الوسائط التفاعلية ، مخرجات التعلم ، موضوعات المحتوى الأكاديمي

من أجل خلق بيئة تعليمية تمكينية ومبتكرة ، وبالتالي تحسين نتائج تعلم الطلاب ، يجب أن يكون المعلمون قادرين ومستعدين للابتكار في استخدام وسائط تعليمية أكثر جاذبية. طلاب المدارس الابتدائية في مرحلة تشغيلية ملموسة ، وهي المرحلة التي تظهر فيها أن تفكير الطلاب ناضج بما يكفي لتطبيق التفكير المنطقي أو التشغيلي ، ولكن فقط على الأشياء المادية الموجودة. يتضح هذا من خلال نتائج TIMSS لعام 2015 ، والتي تظهر أن إندونيسيا تحتل المرتبة الرابعة من أسفل في العلوم والسادسة في الرياضيات. أحد الأسباب هو التعلم الرتيب. الوسائط التفاعلية المتحركة هي وسائط تعليمية يمكن أن تجعل الطلاب أكثر نشاطاً لأن نظام التعلم هذا يعتمد على الوسائط المتعددة ويخلق صوراً متحركة ومتغيرة.

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد ما إذا كانت الوسائط التفاعلية المتحركة لها تأثير على نتائج تعلم الطلاب عند تعلم محتوى العلوم المتعلق بالموضوع 7 بمدرسة الابتدائية دار السلام باسيت. كان تصميم البحث المستخدم عبارة عن تصميم شبه تجريبي للاختبار القبلي والبعدي من مجموعة واحدة. تتكون متغيرات البحث من متغيرات مستقلة ، وهي الوسائط المتحركة التفاعلية ، بينما متغير البحث التابع هو نتائج التعلم لموضوع محتوى العلوم. طرق جمع البيانات باستخدام الاختبارات والمقابلات والتوثيق.

تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية تحليل إحصائي وصفي تسمى تحليل إحصائي إلكتروني. يمكن استنتاج أن نتائج التعلم 41,24 . بعد العلاج بوسائط متحركة تفاعلية ، كانت نتائج الان 72.38 . للطلاب في استخدام الوسائط التفاعلية المتحركة هي في المتوسط (2-tailed) من العينة المزدوجة. (2) من المعروف أن قيمة النتيجة بعد الاختبار أعلى من قيمة النتيجة قبل الاختبار. ثم يتم تحديد قيمة سيج اختبار  $H_0$  من  $H_a$  من  $0.000$  يمكن استنتاج أن

