

## **Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik**

### ***Effectiveness of Interactive Learning Media Based on Adobe Animate CC to Improve Student Learning Outcomes***

**<sup>1</sup>Agustin Arianti Uswatun Kasanah, <sup>2</sup>M. Amin Hasan, <sup>3</sup>Asnal Mala**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup>[agustinaryanti09@gmail.com](mailto:agustinaryanti09@gmail.com), <sup>2</sup>[maminhasan@yahoo.co.id](mailto:maminhasan@yahoo.co.id), <sup>3</sup>[malasnal12@gmail.com](mailto:malasnal12@gmail.com)<sup>3</sup>

#### **Abstrak**

Media pembelajaran berperan penting sebagai alat bantu yang memfasilitasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman, serta memberikan motivasi untuk peserta didik agar semakin aktif dalam pembelajaran serta untuk mencapai tujuan pembelajaran dan solusi untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan agar menentukan apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC* untuk kelas IV MI/SD pada mata pelajaran IPAS bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan fokus khusus pada materi bagian tubuh tumbuhan. Penelitian ini mempergunakan metode kuantitatif dengan populasi dan sampel kelas IV MI Nahdatul Ulama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. Penelitian ini dirancang untuk mengumpulkan data melalui *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol. Data hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik selanjutnya dianalisis mempergunakan program SPSS versi 29. *Adobe Animate CC* dipergunakan untuk menilai kemampuan peserta didik baik sebelum maupun sesudah uji coba. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwasanya peserta didik kelas IV meningkatkan hasil belajar mereka dengan rata-rata 68,78% sebelum mempergunakan media pembelajaran interaktif menjadi 85,51% setelah mempergunakan media, ini memperlihatkan bahwasanya peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar mereka melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC*.

**Kata kunci:** *Adobe Animate CC*, Hasil belajar, Media Pembelajaran

#### **Abstract**

*Learning media plays an important role as a tool that facilitates the learning process, increases understanding, and motivates students to be more active in the learning process as well as to achieve learning objectives and solutions to improve learning outcomes. This study aims to determine whether interactive learning media based on Adobe Animate CC for grade IV MI / SD in IPAS subjects can improve student learning outcomes, with a special focus on the material of plant body parts. This research uses quantitative methods with the population and sample of class IV MI Nahdatul Ulama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. This study was designed to collect data through pre-test and post-test in experimental and control classes. The data from the students' pre-test and post-test results were then analyzed using the SPSS version 29 program. Adobe Animate CC was used to assess students' abilities both before and after the trial. The results of this study show that grade IV learners improved their learning outcomes with an average of 68.78% before using interactive learning media to 85.51% after using the media, this shows that learners can improve their learning outcomes by using interactive learning media based on Adobe Animate CC.*

**Keywords:** *Adobe Animate CC, learning outcomes, Learning media*



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i2.3278>

Copyright© 2024, A. A.U.Kasanah et al

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Received 31 Juni 2024, Accepted 21 Juli 2024, Published 08 Agustus 2024

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik sangat penting dalam pendidikan, yang merupakan serangkaian tindakan di mana keduanya berinteraksi secara langsung dalam konteks pendidikan agar mencapai tujuan tertentu (Zaifullah *et al.*, 2021). Mengingat bahwasanya peserta didik memiliki sifat dan keterampilan yang beragam terhadap konsep materi pembelajaran. Pemahaman yang baik sangat penting untuk mempunyai oleh guru terhadap karakter peserta didiknya. Jika seorang guru mengabaikan kemampuan peserta didik ketika menyampaikan materi pelajaran, maka peserta didik kesulitan memahami konsep pembelajaran (Whiti Estari Negeri, 2020). Proses belajar mengajar pada dasarnya ialah proses interaksi yang mana guru menyampaikan informasi kepada peserta didik (Masdul, 2018). Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan keinginan dan kemampuan individu serta masyarakat dalam mengubah diri mereka menuju kualitas hidup yang lebih baik. Ini melibatkan keberanian untuk mengambil tindakan yang dianggap benar dan kemampuan berpikir secara antisipatif terhadap perubahan di masa depan (Pitaloka & Arsanti, 2022). Dengan demikian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tersebut, peran guru mengalami perubahan yang signifikan.

Seiring kemajuan waktu dan kebutuhan pembelajaran yang lebih dinamis, peran guru sekarang bergeser yang dahulu guru dianggap sebagai satu-satunya sumber otoritas ilmu pengetahuan yang dominan pada proses belajar mengajar, sekarang guru lebih berfungsi sebagai fasilitator atau mediator (Ardila & Rigianti, 2023). Hal ini berarti guru dituntut mampu membuat lingkungan belajar yang menyenangkan, memberikan arahan, dan mendorong peserta didik supaya mengambil bagian secara aktif. Guru tidak hanya harus memberikan informasi, tapi juga mengarahkan, mendukung, dan memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi dan memahami pelajaran secara mandiri dan kolaboratif. Pembelajaran yang aktif dan efektif diperlukan untuk peserta didik agar berpartisipasi selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai kemampuan peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar mereka. Ini memperlihatkan bahwasannya peran guru sangat penting dalam menyediakan pembelajaran yang asik dan menarik untuk meningkatkan minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan cara guru agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif (Novia *et al.*, 2023). Pembelajaran yang efektif bisa dilaksanakan dengan mempergunakan media pembelajaran sebagai pendukung dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran sangat krusial dalam proses pendidikan karena berkaitan langsung dengan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bisa memberikan banyak keuntungan besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Rahayu *et al.*, 2022). Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi dari berbagai sumber kepada peserta didik, sehingga memungkinkan mereka memahami materi yang abstrak dengan lebih jelas dan nyata melalui penggunaan media pembelajaran, konsep-konsep yang sulit dapat dijelaskan secara konkret, dan membantu peserta didik lebih paham materi pelajaran dengan lebih baik (Kamelia *et al.*, 2020). Penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran penting, mengingat kemajuan teknologi saat ini memungkinkan penggunaan berbagai macam media pembelajaran, termasuk multimedia interaktif (Silvia & Bukhori, 2021). Pendidikan telah mengalami perubahan besar sebagai akibat dari kemajuan teknologi maka dari itu guru dituntut untuk bisa bertransformasi akibat dampak teknologi digital dengan bisa dipraktikkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Multimedia interaktif mengacu pada interaksi antara pengguna dan perangkat lunak, seperti *software*, di komputer atau *smartphone* (Samsudin *et al.*, 2019). Media audiovisual interaktif terdiri dari gambar, suara, dan animasi bergerak yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media ini memberikan peserta didik kesempatan untuk secara langsung berinteraksi dengan guru sehingga dapat membantu mereka memahami apa yang sudah guru ajarkan. Multimedia interaktif bisa meningkatkan minat, dorongan, dan kegiatan belajar yang menghasilkan hasil belajar peserta didik supaya semakin baik. Karena banyak peserta didik yang lebih cepat memahami konsep-konsep kompleks melalui interaksi aktif dan pengalaman langsung yang diperoleh dari permainan daripada melalui pendekatan pembelajaran secara konvensional (Audhiha *et al.*, 2022). Permasalahan tersebut sejalan seperti teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman.

Teori kerucut pengalaman Edgar Dale mengelompokkan pengalaman belajar berdasarkan tingkat kekonkretannya, dari yang paling mudah sampai yang susah. Pengelompokan ini disebutkan kerucut pengalaman. Teori Edgar Dale menjelaskan bahwasanya bermain peran, simulasi, dan aktivitas di dunia nyata dapat membantu siswa mengingat 90% materi yang mereka pelajari. Peserta didik dapat memperlihatkan lebih banyak responsif terhadap permainan daripada pembelajaran konvensional karena permainan adalah aktivitas nyata yang mereka kendalikan sendiri. Jika dibandingkan dengan sumber yang disediakan oleh guru, peserta didik hanya dapat mengingat sekitar 30% dari materi yang dipelajari (Lee & Reeves, 2018). Guru diharapkan bisa berkreasi dalam menciptakan media pembelajaran yang mendukung untuk memahami materi hingga 90%, dengan memanfaatkan multimedia interaktif yang berbasis game edukasi (Agus Setiawan *et al.*, 2018). Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale memperlihatkan bahwasanya pembelajaran yang melibatkan aktivitas nyata seperti bermain peran dan simulasi dapat membantu peserta didik mengingat hingga 90% materi. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk mempergunakan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Peneliti melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Ulama Tambak Sumur Waru Sidoarjo saat proses pembelajaran IPAS berlangsung. Masalah yang ditemukan oleh peneliti antara lain adalah guru belum mempergunakan proyektor dalam pembelajaran di sekolah meskipun perangkat tersebut sudah tersedia. Selain itu, guru tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk mempergunakan media pembelajaran berbasis interaktif, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang diajarkan secara langsung tanpa bantuan media tersebut. Karena materi pembelajaran yang bersifat abstrak serta terlalu kompleks, peserta didik memerlukan alat bantu tambahan untuk mempermudah pemahaman mereka. Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk mencerna konsep yang diajarkan jika media pembelajaran tidak dipergunakan dengan baik. Hal ini berpotensi menghambat proses belajar mereka, karena ketidakmampuan untuk memahami materi dengan baik dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan menyebabkan frustrasi di kalangan peserta didik. Sangat penting untuk mendapatkan media pembelajaran yang tepat untuk menjelaskan materi yang rumit, membuatnya lebih mudah dipahami, serta meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan.

Solusi terbaik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MI Nahdatul Ulama Tambak Sumur Waru Sidoarjo adalah membuat media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPAS mempergunakan *Adobe Animate CC*. *Adobe Systems* mengembangkan perangkat lunak untuk animasi dan multimedia yang dikenal sebagai *Adobe Animate CC*. Alat ini dipergunakan untuk merancang animasi vektor interaktif, pembuatan konten

multimedia, dan aplikasi berbasis *web* juga sering dipergunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif (Alfiatul Mukaromah *et al.*, 2022). Media pembelajaran interaktif yang berbasis *Adobe Animate CC* menawarkan fleksibilitas dalam penyajian materi tetapi media pembelajaran yang dibuat melalui *Adobe Animate CC* juga bisa disajikan dalam format cetak seperti buku atau lembar kerja, serta dalam format digital berupa file yang dapat diakses melalui komputer, tablet, dan sejenisnya. Ini memungkinkan peserta didik dalam mengakses materi dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan mereka, baik secara fisik maupun digital (Hendrick *et al.*, 2024). Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC* memperkaya pengalaman belajar juga menyediakan materi yang lebih dinamis dan *engaging*, yang bisa meningkatkan retensi informasi peserta didik.

Menciptakan media pembelajaran mempergunakan perangkat lunak sebagai salah satu sumber ajar bagi guru guna mengatasi masalah peserta didik yang mengalami kesulitan belajar IPAS. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan juga sebelumnya oleh beberapa peneliti yaitu Rahayu *et al.*, (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* Pembelajaran IPS Kelas IV”. Penelitian ini dilaksanakan karena pada hasil belajar peserta didik madrasah tersebut tergolong rendah karena belum ada sumber pembelajaran yang mendukung selama proses pembelajaran seperti halnya data yang dihasilkan pada penelitian tersebut terutama pada mata pelajaran IPS yang termasuk pelajaran abstrak. Penelitian Rahma dan Saputra, (2023)) berjudul “Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPS”. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif pada mata pelajaran IPS dengan tujuan untuk meningkatkan kefokuskan dan keaktifan peserta didik kelas IV. Penelitian ini mempergunakan model 4D dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan angket. Berdasarkan penelitian terdahulu yang juga mempergunakan media interaktif, perbedaan pada penelitian ini peneliti memilih mengembangkan perangkat lunak *Adobe Animate CC* yang dianggap bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS kelas IV MI/SD karena kemampuannya dalam menggambarkan konsep dan penyajian materi dipaparkan secara jelas dan interaktif. Pemilihan media dilaksanakan dengan mempertimbangkan bahwasanya aplikasi *Adobe Animate CC* masih jarang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mengetahui efektifitas media *Adobe Animate CC* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI/SD pada pokok bahasan bagian tubuh tumbuhan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mempergunakan metode pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan oleh peserta didik. Penelitian dirancang dengan melibatkan dua kelompok *pre-test* dan *post-test*, yaitu kelas eksperimen dan kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Populasi dan sampel yang diteliti adalah peserta didik kelas IV MI Nahdatul Ulama Tambak Sumur Waru Sidoarjo. Adapun data dikumpulkan melalui tes tertulis mencakup 25 soal pilihan ganda. Data hasil kedua tes tersebut selanjutnya dianalisis mempergunakan SPSS versi 29. Analisis dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yang rinci yaitu Uji Normalitas, uji paired, Uji *Independent Sample t Test*, dan Uji N-Gain untuk mengetahui data berdistribusi normal dan terdapat peningkatan secara signifikan. Tahap analisis data media pembelajaran bisa dilihat dengan memanfaatkan rumus yang dikembangkan

oleh Zarkasyi (2015) dan penggunaan kriteria skor Gain ternormalisasi juga mengacu pada Hake, R.R (1999) sebagai berikut :

$$(N - Gain) = \frac{Skor\ posttes - Skor\ pretest}{Skor\ Maksimal\ ideal - Skor\ pretest}$$

Setelah tes dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian, hasil kemudian dianalisis melalui penggunaan rumus persentase berikut :

**Tabel 1 Kriteria Skor ternormalisasi N-Gain**

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Febliza & Zul Afdal (2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC* ialah alat yang dipergunakan untuk merancang animasi vektor interaktif, pembuatan konten multimedia, dan aplikasi berbasis *web* juga sering dipergunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif (Alfiatul Mukaromah *et al.*, 2022). Penelitian ini dilaksanakan agar mengetahui efektivitas media *Adobe Animate CC* supaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS kelas IV MI/SD. Salah satu cara untuk mengukur efektifitas media pembelajaran *Adobe Animate CC* adalah melakukan *pre-test* dan *post-test* sebagai pengukur kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tes pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi bagian tubuh tumbuhan. Hasil rata-rata kelas eksperimen nilai *pre-test* 67,16 dan nilai *post-test* 97,05, sementara kelas kontrol, nilai *pre-test* adalah 63,11 dan *post-test* 84,30. Penentuan perbandingan nilai rata-rata dari dua sampel yang tidak berpasangan, peneliti mempergunakan uji normalitas, uji *t-test* pasangan, uji *t-test independen*, dan uji N-Gain untuk menentukan efektivitas pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC* dibandingkan dengan media konvensional di kelas IV MI Nahdatul Ulama Tambak Sumur Waru Sidoarjo, mempergunakan SPSS versi 29. Berikut merupakan hasil uji normalitas yang diukur melalui SPSS 29 :

**Tabel 2 Uji Normalitas**

Test Of Normality				
Shapiro-Wilk				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar peserta didik	Pre-test kontrol	.923	26	.054
	Post-tets kontrol	.935	26	.101
	Pre-test eksperimen	.935	24	.124
	Post-test eksperimen	.938	24	.145

Sumber : SPSS 29

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk yaitu nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar 0,054 pada *pre-test* kontrol (> 0,05), dan 0,101 pada *post-test* (> 0,05). Sementara nilai *Sig.* (2-tailed) sebesar 0,124 pada *pre-test* eksperimen (> 0,05), dan adalah dan 0,145 pada *post-test*

eksperimen ( $> 0,05$ ) dapat dikatakan data penelitian ini terdistribusi secara normal. Dengan distribusi data yang normal, analisis efektivitas dilanjutkan dengan perhitungan Uji *Paired Sample T-Test*.

**Tabel 3 Uji Paired Sampel t Test**

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Eksperimen	-23.333	9558	1951	-27.369	-19.297	-11.959	23	„001
Pair 2 Kontrol	-21.192	9474	1858	-25.019	-17.366	-11.406	25	„001

Sumber : SPSS 29

Pair 1 memperlihatkan nilai *Sig. (2-tailed)*  $0,001 < 0,05$ . Ini memperlihatkan hasil tes sebelumnya dan setelahnya berbeda dari kelas eksperimen yang mempergunakan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate CC*. Sedangkan pada hasil analisis dari Pair 2 memperlihatkan nilai *Sig. (2-tailed)*  $0,001 < 0,05$ . Ini menandakan hasil belajar rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol dengan media konvensional sangat berbeda. Kedua hasil ini memperlihatkan adanya efek perlakuan yang diberikan, dibuktikan dengan naiknya nilai yang signifikan pada kedua kelas. Selanjutnya peneliti menghitung uji *independent sampel t-test* sebagai pengukur perbedaan rata-rata antara sampel yang tidak berpasangan. Dalam hal ini, data *post-test* dari kedua kelas akan dibandingkan melalui uji *independent sample t test* ditunjukkan sebagai berikut :

**Tabel 4 Uji Independent Samples T Test**

Independent Samples T Test									
Hasil Belajar	Levene's test for equality of variances		T	df	Sig. (2-tailed)	Mean differences	Std. error differences	95% confidence interval of the differences	
	f	Sig.						lower	upper
Equal variances assumed	.670	.417	-3.438	48	.001	-6.192	1.801	-9.814	-2.571
Equal variances not assumed			-3.477	4.6193	.001	-6.192	1.781	-9.777	-2.608

Sumber : SPSS 29

**Tabel 5 Hasil Statistik Deskriptif**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error mean
Hasil belajar	Post-kontrol	26	84.31	7.149	1.402
	Post-eksperimen	24	90.50	5.381	1.098

Sumber : SPSS 29

Dari hasil yang ditunjukkan tabel 5, nilai *Sig.* (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ , ada perbedaan hasil mean dari hasil belajar peserta didik mempergunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC* dan media konvensional. Kemudian untuk mengetahui perbedaan perolehan nilai *post-test* dari kelas kontrol dan eksperimen pada tabel 6 yang memperlihatkan rata-rata kelas eksperimen yakni 90,50, sementara kelas kontrol yakni 84,50. Ini menyimpulkan bahwa, dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC* menghasilkan hasil yang lebih baik. Setelah memastikan distribusi data normal, analisis efektivitas dapat dilaksanakan melalui penggunaan Uji N-Gain.

Uji N-gain ternormalisasi dipergunakan untuk membandingkan perbedaan antara nilai rata-rata sebelum dan setelah tes. Ini memungkinkan sebagai penentu apakah hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Perolehan uji N-Gain kelas eksperimen dan kontrol rata-rata yakni:

**Tabel 6 N-Gain PPeserta Didik Kelas Eksperimen**

No	Pre-test	Post-test	Gain (d)	N-Gain (%)	Ket. Peningkatan
1	68	92	24	75.00	Cukup Efektif
2	60	100	40	100.00	Efektif
3	76	84	8	33.33	Tidak Efektif
4	56	96	40	90.91	Efektif
5	68	92	24	75.00	Cukup efektif
6	56	96	40	90.91	Efektif
7	68	92	24	75.00	Cukup Efektif
8	76	88	12	50.00	Kurang Efektif
9	72	84	12	42.86	KurangEfektif
10	68	80	12	37.50	Tidak Efektif
11	68	92	24	75.00	Cukup Efektif
12	64	96	32	88.89	Efektif
13	72	88	16	57.14	Kurang Efektif
14	68	88	20	62.50	Cukup Efektif
15	76	84	8	33.33	Tidak Efektif
16	64	92	28	77.78	Efektif
17	68	100	32	100.00	Efektif
18	72	96	24	85.71	Efektif
19	60	84	24	60.00	Cukup Efektif
20	64	88	24	66.67	Cukup Efektif
21	64	92	28	77.78	Efektif
22	68	92	24	75.00	Cukup Efektif
23	64	92	28	77.78	Efektif
24	72	84	12	42.86	Kurang Efektif

Sumber : SPSS 29

**Tabel 7 N-gain Peserta Didik Kelas Kontrol**

No	Pre-test	Post-test	Gain (d)	N-Gain (%)	Ket. Peningkatan
1	68	84	16	50.00	Kurang Efektif
2	56	88	32	72.73	Cukup Efektif
3	56	80	24	54.55	Kurang Efektif
4	68	84	16	50.00	Kurang Efektif
5	72	92	20	71.43	Cukup efektif
6	68	72	4	12.50	Tidak Efektif
7	64	72	8	22.22	Tidak Efektif
8	60	72	12	30.00	Tidak Efektif
9	68	92	24	75.00	Cukup Efektif
10	60	84	24	60.00	Cukup Efektif
11	64	76	12	33.33	Tidak Efektif
12	60	80	20	50.00	Kurang Efektif
13	56	100	44	100.00	Efektif
14	68	88	20	62.50	Cukup Efektif
15	56	84	28	63.64	Cukup Efektif
16	72	92	20	71.43	Cukup Efektif
17	56	92	36	81.82	Efektif
18	72	84	12	42.86	Kurang Efektif
19	64	76	12	33.33	Tidak Efektif
20	72	84	12	42.86	Kurang Efektif
21	60	92	32	80.00	Efektif
22	64	84	20	55.56	Kurang Efektif
23	64	80	16	44.44	Kurang Efektif
24	68	92	24	75.00	Cukup Efektif
25	52	84	32	66.67	Cukup Efektif
26	53	84	31	65.96	Cukup Efektif

Sumber : SPSS 29

**Tabel 8 Rata-rata Uji N-Gain**

Kelompok Penilaian	Nilai Rata-rata N-Gain(%)	Kategori
Kelas Eksperimen	85,51 %	Efektif
Kelas Kontrol	68,78%	Cukup Efektif

Sumber : SPSS 29

Hasil dari uji N-Gain bahwasanya kelas kontrol mendapat skor N-Gain rata-rata 68,78%, yang menunjukkannya sebagai kategori yang cukup efektif dengan skor N-Gain maksimum 100% dan skor N-Gain minimum 13%. Sedangkan kelas eksperimen mendapat skor N-Gain rata-rata 85,51%, yang masuk ke dalam kategori efektif dengan skor N-Gain maksimum 100% dan skor N-Gain minimum 33%. Dengan demikian, skor rata-rata tersebut masuk dalam kriteria efektif dipergunakan dalam pembelajaran dan



dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di MI Nahdatul Ulama Tambak Sumur Waru Sidoarjo.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data di atas, ditemukan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran interaktif. Untuk kelas eksperimen, hasil belajar rata-rata adalah 85,51%, yang dikategorikan efektif dengan sedangkan kelas kontrol mendapat rata-rata adalah 68,78%, yang dikategorikan cukup efektif, keduanya memperlihatkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan. Ini mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate CC* berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas IV dalam mata pelajaran. Dengan demikian hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dan media konvensional mendapat hasil yang berbeda. Adapun kelebihan dari penelitian ini yaitu Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern serta dengan animasi dan interaktivitas, konsep-konsep yang sulit dapat divisualisasikan dengan cara yang dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Sedangkan kekurangan dari penelitian ini yaitu keterbatasan dalam mengukur efektivitas jangka panjang, meskipun penelitian dapat memperlihatkan peningkatan hasil belajar dalam jangka pendek, efektivitas jangka panjang dari penggunaan media interaktif ini mungkin memerlukan penelitian lebih lanjut. Penelitian ini diadakan untuk menambah informasi kepada guru dan peneliti yang akan datang tentang cara pengembangan media pembelajaran interaktif sehingga nantinya dapat dilaksanakan penelitian yang lebih berkualitas dan efisien dipergunakan dalam jangka panjang.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti berterima kasih kepada Allah SWT atas rahmat-Nya yang luar biasa. Selain itu, penelitian juga tidak mungkin tercapai tanpa dukungan dari semua pihak terutama kepada kedua orang tua terkasih yang peduli terhadap pendidikan anaknya dan memberikan dorongan, dukungan, materi dan motivasi, serta lantunan doa yang selalu dipanjatkan serta kepada bapak M. Amin, M.Pd dan Ibu Asnal Mala, Msi yang telah membimbing peneliti yang telah membantu dan membimbing peneliti. Kepada semua pihak atas dukungan moral dan motivasi yang tidak ternilai selama proses penelitian.

## REFERENSI

- Agus Setiawan, A., Nur Yasin, A., & Andisa Talenta Oktaviani, A. (2018). *Smart Traffic Sign Games: Interactive Learning Multimedia Based on Interactive Surface and Augmented Reality for Elementary School Students*. 269 (CoEMA), 37–41. <https://doi.org/10.2991/coema-18.2018.10>
- Alfiatul Mukaromah, I., Heriyanto, Y., Azhimi Qalban, A., & Saizu Purwokerto, U. (2022). Pengembangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran “Cara Menghitung Perkalian.” *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi (JURTISI)*, 2(2), 12–17.
- Ardila, Y. P., & Rigiанти, H. A. (2023). Peran Penting Dan Tantangan Yang Dihadapi Oleh Guru Profesional Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Kelas. *Jurnal Handayani*, 14(1), 162. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.48048>
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>

- Febliza, Asyti, and Zul Afdal. "Statistika Dasar Penelitian Pendidikan." Pekanbaru: Adefa Grafika (2015).
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology. 1. 1-4.
- Hendrick, Z. T., Nabilah, R., Hidayat, O. S., Chandra, N., & Utami, M. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD*. 9, 1371–1377.
- Kamelia, N., Sugiyono, & Kresnadi, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(8), 1–9.
- Lee, S. J., & Reeves, T. (2018). Edgar Dale and the Cone of Experience. *Foundations of Learning and Instructional Design Technology*, 1971, 676. [https://open.byu.edu/lidtfoundations/edgar\\_dale](https://open.byu.edu/lidtfoundations/edgar_dale)
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9. <https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259>
- Novia Petronela Kuway, Muhajir, A. W. (2023). Meningkatkan Minat Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPAS melalui Pembelajaran Diferensiasi Mempergunakan Bahan Ajar Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3869–3877. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). Pembelajaran Diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pendidikan Sultan ..., November, 2020–2023*. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27283>
- Rahayu, D. D., Sakdiyah, S. H., & Chrisyarani, D. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i1.354>
- Rahma, S. N., & Saputra, E. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1828>
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Mempergunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1009>
- Silvia, S., & Bukhori, I. (2021). Pengembangan Mobile Learning Mempergunakan Adobe Animate CC untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 3(1), 110–124. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v3i1.1252>
- Whiti Estari Negeri, A. S. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 9–18. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i2.70>

Zarkasyi, M. W., Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.