

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR SISWA KELAS X MAN 1 MEDAN

### The Influence of Using Animation-Based Learning Media on Students' Learning Understanding of Class X Man 1 Medan

Siti Mardiah<sup>1</sup>, Dwi Atika Zahara<sup>2</sup>, Jelita Angeli Purba<sup>3</sup>, FredySyah Putra<sup>4</sup>, Revita Yuni<sup>5</sup>

Universitas Negeri Medan

[Mardiah.siti.826@gmail.com](mailto:Mardiah.siti.826@gmail.com)<sup>1</sup>, [dwiatikazahra76@gmail.com](mailto:dwiatikazahra76@gmail.com)<sup>2</sup>, [jelitapurba2006@gmail.com](mailto:jelitapurba2006@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[redysyahputrs@gmail.com](mailto:redysyahputrs@gmail.com)<sup>4</sup>, [revitayuni25@gmail.com](mailto:revitayuni25@gmail.com)<sup>5</sup>

#### Article Info:

Submitted: Mei 26, 2025	Revised: Mei 26, 2025	Accepted: Mei 26, 2025	Published: Mei 29, 2025
----------------------------	--------------------------	---------------------------	----------------------------

#### Abstract

*The teaching and learning process in the classroom is the main means of achieving student behavioral transformation, both in intellectual, moral, and social aspects. In this process, the teacher acts as a manager of interactions between students and the learning environment through various strategies that are designed systematically. The purpose of this study is to analyze how the use of animation-based learning media impacts students' understanding of what they learn in class X IPS at MAN 1 Medan. This research applies an associative quantitative method with a survey approach through the distribution of structured direct questionnaires to understand the impact of using animation-based learning media on the learning comprehension of students in class X of the MAN 1 MEDAN program. The total population in this study includes 35 students who were selected using the total sampling technique. The validity and reliability tests were conducted to ensure the quality of the measurement tool, and the results showed that the validity met the standards and the reliability with a Cronbach's Alpha value of 0.955. Data analysis through simple linear regression indicates that the use of animation media has a positive and significant impact on students' learning comprehension, evidenced by the t-value of 2.134 being greater than the t-table value of 1.69236 and the significance level of 0.040 being less than 0.05. This shows that animation-based learning media has a positive impact on improving students' understanding. Students find it easier to understand the lesson material when using animation-based learning media.*

**Keywords:** Animation Learning Media, Interactive Learning, Learning Comprehension, Educational Technology.

**Abstrak:** Proses belajar mengajar di kelas merupakan sarana utama dalam mencapai transformasi perilaku siswa, baik dalam aspek intelektual, moral, maupun sosial. Dalam proses ini, guru berperan sebagai pengelola interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar melalui berbagai strategi yang dirancang secara sistematis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis animasi berdampak pada pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari di kelas X IPS di MAN 1 Medan. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif asosiatif dengan pendekatan survei melalui distribusi kuesioner langsung yang terstruktur untuk memahami dampak penggunaan media pembelajaran yang berbasis animasi terhadap pemahaman belajar siswa di kelas X Jurusan MAN 1 MEDAN. Total populasi dalam penelitian ini mencakup 35 siswa yang dipilih menggunakan teknik pengambilan total sample. Uji validitas dan reliabilitas dilaksanakan untuk menjamin kualitas alat ukur, dan hasilnya menunjukkan bahwa validitas memenuhi standar serta reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,955. Analisis data melalui regresi linear sederhana mengindikasikan bahwa penggunaan media animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman belajar siswa, terbukti dari nilai  $t_{hitung} = 2,134$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,69236$  dan tingkat signifikansi 0,040 lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Siswa mengalami kemudahan dalam memahami materi pelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis animasi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Animasi, Pembelajaran Interaktif, Pemahaman Belajar, Teknologi Pendidikan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kehidupan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan suatu kelompok manusia akan sulit untuk hidup berkembang sejalan dengan cita-citanya untuk maju (Muhamad Zaryl Gapari, 2024).

Proses belajar mengajar di kelas merupakan sarana utama dalam mencapai transformasi perilaku siswa, baik dalam aspek intelektual, moral, maupun sosial. Dalam proses ini, guru berperan sebagai pengelola interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar melalui berbagai strategi yang dirancang secara sistematis. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah komponen penting, seperti tujuan pembelajaran, materi ajar, metode, media, evaluasi, serta karakteristik peserta didik dan pendidik (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Selain itu, berbagai faktor eksternal seperti lingkungan sosial keluarga, sekolah, masyarakat, hingga kondisi fisik sarana pendidikan juga memiliki peran signifikan terhadap hasil belajar siswa (Sukiyasa & Sukoco, 2013).

Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani kompleksitas faktor-faktor tersebut agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran yang optimal seharusnya bersifat interaktif, memotivasi, menyenangkan, dan dapat menantang siswa agar terlibat aktif. Kegiatan belajar juga perlu memberikan kesempatan bagi pengembangan kreativitas dan kemandirian berdasarkan minat, bakat, serta perkembangan psikologis siswa. Untuk meraih kondisi yang ideal ini, pengajar diharapkan mampu merancang pendekatan belajar yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman menyenangkan dan bermakna dalam proses belajar.

Kurang kreatifnya guru dalam melakukan inovasi pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kompetensi yang seharusnya dicapai. Metode rill yang dilakukan menjelang pelaksanaan UN misalnya, dinilai terlalu banyak memberikan intervensi dan tekanan psikologis kepada siswa. Akibatnya, siswa cenderung hanya mampu menjadi penghafal kelas wahid dari pada menjadi seorang pembelajar yang haus ilmu pengetahuan. Mereka diperlakukan secara mekanis bagaikan robot sehingga tidak memiliki kesempatan untuk melakukan refleksi dan pendalaman materi ajar (Muhamad Zaryl Gapari, 2023).

Dalam praktiknya masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami kendala dalam menguasai materi pembelajaran, khususnya ketika pembelajaran dilakukan dengan cara-cara yang monoton dan minim variasi. Kurangnya keterlibatan aktif siswa seringkali berujung pada rendahnya motivasi belajar dan prestasi akademik yang kurang memuaskan. Permasalahan ini menjadi tantangan yang harus diatasi dengan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Pemanfaatan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis animasi, menjadi salah satu solusi yang menjanjikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media animasi menawarkan penyampaian materi yang lebih menarik dengan menggabungkan unsur visual dan auditif, sehingga informasi dapat diserap lebih mudah dan menyenangkan. Menurut Mayer (2009), dalam teori kognitif multimedia-nya, pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan, karena keduanya berkontribusi dalam membangun pemahaman yang utuh di dalam otak.

Berbagai penelitian mendukung pemanfaatan animasi dalam pembelajaran. Studi oleh Putri dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Penelitian serupa oleh (Sakti, 2019) mengungkapkan bahwa media videoscribe terbukti lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman fisika siswa SMP. Temuan ini

diperkuat oleh (Permana, Ansarullah, & Kadir, 2020), yang membuktikan bahwa penggunaan animasi Macromedia Flash mampu meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa secara signifikan di tingkat SMA.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media animasi juga mampu membangun minat belajar melalui penyajian visual yang dinamis dan interaktif. Animasi dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak secara konkret dan runtut, yang memudahkan siswa memahami dan mengingat materi. Kemp dan Dayton (1985) juga menyatakan bahwa media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pengajaran, mempercepat waktu penyampaian, serta membangkitkan motivasi dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Dalam konteks ini, animasi merupakan bentuk presentasi yang efektif karena mampu menyimulasikan gerakan atau peristiwa secara visual sehingga lebih mudah dipahami (Mayer & Moreno, 2002).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis animasi berdampak pada pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari di kelas X IPS di MAN 1 Medan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi empiris untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi dan memberikan kontribusi nyata untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Sehingga peneliti meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas X Man 1 Medan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode asosiatif. Data primer yang digunakan berasal dari kuesioner yang diberikan secara langsung kepada responden. Penelitian ini melibatkan 35 siswa kelas X IPS MAN 1 Medan yang dipilih melalui metode total sample. Instrumen penelitian berupa kuesioner langsung dengan skala Likert 5 poin, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N) tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), yang dirancang untuk mengukur bagaimana siswa melihat penggunaan media animasi dan bagaimana mereka memahami pelajaran. Dalam penelitian ini, analisis inferensial digunakan untuk menganalisis pengaruh antar variabel yang diteliti. Sejauh mana media pembelajaran berbasis animasi mempengaruhi pemahaman belajar siswa, analisis inferensial dilakukan dengan regresi linear sederhana.

## **HASIL**

### **1. Uji Validitas dan Reliabilitas Indikator**

Validitas dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar mampu memperlihatkan ukuran dari variabel yang dituju,

sedangkan uji reliabilitas memiliki manfaat untuk mengevaluasi konsistensi hasil yang diperoleh. Jika sebuah kuesioner dinyatakan reliabel, maka respons yang diberikan oleh responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner tersebut akan tetap konsisten meskipun dilakukan pengujian pada waktu yang berbeda. Uji validitas bertujuan untuk menjamin metode pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar dapat menunjukkan ukuran variabel yang dituju, sedangkan uji reliabilitas memiliki manfaat untuk mengevaluasi konsistensi hasil yang diperoleh. Jika sebuah kuesioner dinyatakan reliabel, maka respons yang diberikan oleh responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner tersebut akan tetap konsisten meskipun dilakukan pengujian pada waktu yang berbeda.

a. Uji Validitas

Kriteria untuk uji validitas ditetapkan dengan melakukan perbandingan nilai koefisien korelasi ( $r_h$ ) dengan nilai kritis ( $r_t$ ) yang diambil dari tabel Product Moment. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 35, jadi  $df$ , atau derajat kebebasan, dapat dihitung dengan rumus  $n - 2$ , yaitu  $35 - 2 = 33$ . Dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), nilai  $r_t$  yang diperoleh dari tabel adalah 0.282.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 15 pertanyaan yang digunakan dalam penelitian, sebanyak 15 pertanyaan dinyatakan valid karena memenuhi ketentuan, yaitu  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas harus digunakan melalui penerapan metode Cronbach's Alpha untuk mengevaluasi konsistensi internal dari suatu variabel dalam penelitian. Sebuah instrumen penelitian dikatakan sebagai reliabel jika nilai dari Cronbach's Alpha lebih dari 0,6, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang memadai dalam mengukur konsep yang sedang diteliti.

Tabel 01. Uji Reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.955	15

Terlihat dari 15 pertanyaan, nilai Cronbach's Alpha yang didapat yaitu 0,955 ini lebih tinggi dari 0,6. Ini memperlihatkan bahwa kuesioner dalam penelitian ini reliabel dan dapat diandalkan.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk menilai hubungan linear antara variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y), digunakan analisis regresi linear sederhana. Metode ini membantu kita memahami arah hubungan antara kedua variabel ini, sehingga kita dapat mengetahui bagaimana perubahan pada variabel independen, baik itu naik atau turun, akan berdampak pada variabel dependen.

Tabel 02. Hasil Uji Regresi Sederhana

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.134	5.379		1.698	.099
	penggunaan media pembelajaran berbasis animasi	.301	.141	.348	2.134	.040

a. Dependent Variable: tingkat pemahaman belajar siswa

### Persamaan Regresi

Pada kolom **B** diketahui **Constant** sebesar **9,134** dan **Koefisien Regresi** penggunaan media pembelajaran berbasis animasi **0,928** Jadi persamaan Regresi  $Y = 1,622 + 0,928X$

### Interpretasi Lanjutan:

Jadi persamaan Regresi  $Y = 1,622 + 0,928X$

Makna Persamaan Regresi:

- 1) Konstanta (a) sebesar 9,134 menunjukkan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran berbasis animasi (X) bernilai nol, maka tingkat pemahaman siswa (Y) tetap berada pada angka 0,301
- 2) Dengan koefisien regresi sebesar 0,301, dapat disimpulkan bahwa setiap peningkatan 1% dalam penggunaan media pembelajaran berbasis animasi (X) akan menghasilkan peningkatan pemahaman belajar siswa (Y) sebesar 0,301. Karena koefisien regresi ini bernilai positif, dapat disimpulkan bahwa semakin sering penggunaan media pembelajaran berbasis animasi, semakin baik pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari.

### b. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi memiliki tujuan yaitu mengevaluasi sejauh mana model regresi dapat memperlihatkan variasi pada variabel terikat. Nilai  $R^2$  berada dalam rentang 0 sampai 1, di mana jika nilainya mendekati 0 membuktikan bahwa variabel bebas memberikan kontribusi yang kecil dalam memberikan penjelasan tentang variabel terikat. Namun, jika nilainya semakin dekat dengan 1 maka memperlihatkan bahwa variabel bebas mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap

variabel dependen, yang berarti model regresi tersebut memiliki tingkat akurasi yang tinggi dalam memprediksi perubahan untuk variabel terikat.

Tabel 03. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.348 <sup>a</sup>	.121	.095	4.69768
a. Predictors: (Constant), penggunaan media pembelajaran berbasis animasi				

Berdasarkan tabel ringkasan model, nilai R (koefisien korelasi) yang diperoleh adalah 0,348, yang menunjukkan adanya hubungan rendah antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan pemahaman belajar siswa. Di sisi lain, nilai  $R^2$  sebesar 0,121 menunjukkan bahwa 12,1% variasi dalam pemahaman belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi, sementara 87,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel diluar yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

c. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individual, uji statistik t digunakan. Dilakukan pemeriksaan dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel, dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Hasil t hit lebih besar daripada nilai t tabel atau Sig kurang dari 0,05, maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, menunjukkan bahwa variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.
- 2) Variabel terikat tidak dipengaruhi oleh variabel bebas jika hasil t hit < t tab atau Sig > 0,05.

Tabel 04. Hasil Uji t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.134	5.379		1.698	.099
	penggunaan media pembelajaran berbasis animasi	.301	.141	.348	2.134	.040

a. Dependent Variable: tingkat pemahaman belajar siswa  
(db) =  $n-k-1 = 35-1-1 = 33$ . Maka nilai t tabel = 1.69236

Selanjutnya pada tabel **Uji t** diketahui nilai t hitung sebesar **2.134** dengan perolehan t tabel pada  $\alpha = 0,05$  dan db = 33 yakni sebesar **1.69236** Sehingga **t hitung (2,134) > t tabel (1,69236)**, maka  **$H_0$  ditolak**.

Penarikan Kesimpulan



Nilai **t hitung (2,134) > t tabel (1,69236)**, maka **H0 ditolak**. Artinya, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman belajar siswa. Hipotesis yang diajukan teruji kebenarannya.

## PEMBAHASA

Berdasarkan analisis statistik yang dilakukan melalui uji t, ditemukan bahwa nilai t hitung yang diperoleh adalah sebesar 2,134. Nilai t tabel, 1,69236, lebih rendah daripada angka ini. 2,134 lebih besar daripada 1,69236. Selain itu, nilai signifikansinya juga lebih rendah, yaitu 0,040, yang lebih rendah dari batas toleransi atau tingkat signifikansi penelitian, yaitu 0,05. Hasil ini memberikan penjelasan tentang kedua hipotesis. Hipotesis nol ( $H_0$ ) menolak gagasan bahwa tidak ada hubungan antara pemahaman belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Ada pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi (variabel X) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap pemahaman siswa (variabel Y). Siswa kelas X Man 1 Medan lebih menyukai pembelajaran dengan berbasis animasi. Karena dengan pembelajaran berbasis animasi materi yang dipaparkan menjadi lebih mudah dipahami siswa dengan bantuan audio serta visual yang menarik. Materi yang dipaparkan melalui animasi menggunakan bahasa yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami siswa dibanding bahasa buku yang terlalu baku dan teoritis. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi, pemahaman siswa kelas X Man 1 Medan lebih meningkat dibanding dengan pembelajaran melalui text book. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi memengaruhi kemampuan siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari karena otak lebih mudah menangkap informasi yang disajikan melalui gambar bergerak, warna, dan suara. Penyajian materi dengan cara yang menarik membuat siswa lebih fokus dan tidak cepat bosan saat belajar. Animasi juga membantu menjelaskan materi dengan lebih sederhana dan jelas, sehingga lebih mudah dimengerti. Ketika siswa merasa tertarik dan nyaman saat belajar, mereka akan lebih cepat memahami dan mengingat isi pelajaran. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih efektif dan pemahaman siswa meningkat.

Teori kognitif multimedia Richard E. Mayer menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik dari gambar dan kata-kata daripada dari kata-kata saja. Penemuan ini sejalan dengan teori tersebut. Media berbasis animasi termasuk dalam kategori multimedia yang menggabungkan elemen visual (gambar bergerak) dan audio (narasi atau suara). Menurut (Mayer, 2006), pembelajaran akan lebih efektif jika: informasi disajikan secara visual dan verbal (dual channel), penyampaian materi tidak



membebani kapasitas memori kerja, animasi digunakan untuk membantu mengorganisasi dan mengintegrasikan informasi dalam memori jangka panjang. Animasi membantu siswa memahami konsep abstrak, proses dinamis (seperti gerakan atau perubahan), dan hubungan sebab-akibat dengan lebih mudah karena dapat mengilustrasikan hal-hal yang sulit dijelaskan hanya dengan teks (Mayer, 2006). Teori lain yang mendukung penelitian ini teori oleh John Sweller mengemukakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika beban kognitif siswa dikendalikan. Media animasi dapat mengurangi beban kognitif dengan menyajikan informasi secara visual, sehingga memudahkan pemahaman konsep kompleks (Sweller, 1988). Dari segi psikopedagogik, media animasi juga memiliki potensi besar dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Menarik perhatian dan rasa ingin tahu adalah komponen penting dari pembelajaran aktif. Dibandingkan dengan penyampaian materi secara konvensional melalui buku teks dan penjelasan verbal oleh guru, media animasi cenderung menggunakan bahasa yang lebih sederhana, komunikatif, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Hal ini memperkecil kemungkinan terjadinya miskonsepsi atau kebingungan dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Zakia Eka Putri, Isrok'atun, 2024). Video animasi memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana siswa memahami konsep. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Sakti, 2019) juga menemukan bahwa metode pembelajaran video lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional. Ini diperkuat oleh penelitian (Setyowati, Hidayati, & Hermawan, 2020) yang menemukan bahwa penggunaan media interaktif animasi memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur Tahun Ajaran 2019/2020.

Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari saat menggunakan media pembelajaran berbasis animasi. Secara logis dapat dijelaskan karena animasi mampu menyampaikan materi secara visual dan auditori secara bersamaan, yang membantu otak memproses informasi lebih efektif melalui dua jalur (dual channel). Animasi menyajikan konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana, konkret, dan menarik, sehingga siswa lebih mudah fokus, tidak cepat bosan, dan lebih cepat memahami materi. Bahasa yang digunakan dalam animasi juga biasanya lebih komunikatif dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, sehingga mengurangi kebingungan dan miskonsepsi.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan nilai  $t$  hitung sebesar 2,134. Nilai  $t$  tabel, 1,69236, lebih rendah daripada angka ini. 2,134 lebih besar daripada 1,69236. Ia juga memiliki nilai signifikansi yang lebih rendah, 0,040, dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% ( $0,040 < 0,05$ ). Hasil ini

memberikan penjelasan tentang penerimaan hipotesis hipotesis alternatif (H1). Artinya, ada hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan pemahaman belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi (variabel X) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman belajar siswa Kelas X MAN 1 Medan (variabel Y).

## DAFTAR PUSTAKA

- Hani, A., Ermiana, I., & Fauzi, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *Journal Of Classroom Action Research*, 6(2).
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V7i01.738>
- Kamal, P., & Purnama, A. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III Di UPTD SD Negeri. *Eduktum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 3(2), 98–110.
- Lestari, D., Rochadi, D., & Maulana, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di SMK 4 Tangerang Selatan. *Jurnal Pensil*, 6(2), 51–58. <https://doi.org/10.21009/Pensil.6.2.1>
- Mayer, E. (2006). Automation In Engineering. *The Management Of Technical Change*, 41, 71–94. [https://doi.org/10.1057/9780230800601\\_4](https://doi.org/10.1057/9780230800601_4)
- Muhamad Zail Gafari. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Presentasi (Advance Organizer) Terhadap Hasil Belajar Kelas X di MA DA Jerowaru. *Al-Gafari : Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 29–39.
- Muhamad Zail Gafari. (2024). Hubungan Sarana Dan Prasarana Perpustakaan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs NW Sepit. *Al-Faizi: Jurnal Hukum Dan Bisnis*, 2(1), 1–11.
- Ningsih, M., Pudjiastuti, S. R., & Mukaddamah, I. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga Dan Kesadaran Hidup Rukun. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(1), 415–424. <https://doi.org/10.37640/Jcv.V3i1.1712>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Animator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,

5(5), 3(2), 524–532.

- Permana, I., Ansarullah, A., & Kadir, F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa Kelas X Sman 3 Pinrang. *Karst : Jurnal Pendidikan Fisika Dan Terapannya*, 3(2), 46–53. <https://doi.org/10.46918/Karst.V3i2.730>
- Rohmah, D. A., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tanjung Bumi 04. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 6549.
- Sahfiya, A. N., Nurhidayah, A., & Susanti, E. (2024). Pengaruh Penayangan Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Moderasi Beragama Pada Siswa Upt Sdn 01 Tanah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer*, 1(3), 140–147.
- Sakti, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar. *PHYDAGOGIC Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya*, 1(2), 49–54. <https://doi.org/10.31605/Phy.V1i2.278>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5(2).
- Sintia, M., Umalihayati, & Dayumi, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran TIK Di MA Madani Kota Serang. *Innovative:Journal Of Social Science Research*, 4(2), 194–209.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/Jpv.V3i1.1588>
- Sweller. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects On Learning - Sweller - 2010 - Cognitive Science - Wiley Online Library. *Cognitive Science*, 285, 257–285.
- Zakia Eka Putri, Isrok'atun, C. S. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Keliling Bangun Datar Kelas Iii Sdn Sadagori 1 Zakia Eka Putri Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Indonesia Isrok ' Atun Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Al Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(4), 1854–1869. <https://doi.org/10.35931/Am.V8i4.4092>