



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN:

Perbandingan Media Diorama dan Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Ekosistem Kelas 5 (Penelitian Quasi Experimen di SDN 1 Pataruman)

Raisha Fauziyah Azzahra^{1*}, Abdul Latif², Irfan Hilman³

¹Raisha Fauziyah Azzahra, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan

Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail: rayshafyzh@gmail.com

²Abdul Latif
Universitas Garut, Indonesia
e-mail: abudllatif@uniga.ac.id

²Irfan Hilman
Universitas Garut, Indonesia
e-mail: irfanhilman@uniga.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to analyze the impact utilizing diorama and animation media in on the topic of "Harmony in the Ecosystem" for fifth-grade elementary students. employed a quantitative approach with an experimental method, involving two classes as samples: the experimental class used diorama media (n=24) and the control class used animation media (n=21). Data were collected through pretests and posttests, then analyzed using normality tests, the Mann-Whitney U test, and N-Gain calculations with SPSS version 20. The results showed that the implementation of learning with both media was optimal, as evidenced by 100% achievement in observation checklists., although the N-Gain for diorama (0.20) was slightly higher than for animation (0.14), both categorized as low. In conclusion, diorama and animation media have relatively equal effectiveness in supporting students' conceptual understanding, with media selection adjusted according to the material characteristics and students' needs.

Keywords: Diorama Media, Animation Media, Cognitive Learning Outcomes, Ecosystem

ABSTRAK

Studi ini Dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada materi ekosistem di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media diorama dan animasi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi "Harmoni dalam Ekosistem" kelas V SD. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang melibatkan dua kelas sebagai sampel, yakni media diorama (n=24) dan media animasi (n=21). Pengumpulan data melalui pretest dan posttest, kemudian, tingkat efektivitas diukur menggunakan N-Gain, Sementara pengujian hipotesis dilakukan melalui uji Mann-Whitney U setelah tahap pengujian normalitas data. Semua analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 20. Hasil menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan kedua media berjalan optimal, terbukti dari keterlaksanaan 100% menurut observasi, meskipun N-Gain media diorama (0,20) sedikit lebih tinggi dibanding animasi (0,14), keduanya termasuk kategori rendah. Kesimpulannya, media diorama dan animasi memiliki efektivitas yang relatif setara dalam mendukung pemahaman konsep siswa, dengan pemilihan media disesuaikan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: Media Diorama, Media Animasi, Hasil Belajar Kognitif, Ekosistem.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada pengamatan fenomena alam serta upaya memahami hukum dan pola yang berlaku di alam semesta. Tujuannya, untuk siswa dengan mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah sehingga mampu memahami lingkungan secara sistematis dan rasional (Rahmawati & Rahmawati, 2024). Pada jenjang sekolah dasar, IPA memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi, minat, serta kemampuan berpikir ilmiah siswa. Namun, karakteristik materi IPA yang padat dan bersifat abstrak sering kali menjadi hambatan bagi siswa dalam memahami konsep secara menyeluruh (Fransiska Pandingan et al., 2022). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik, mengingat siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan representasi fisik untuk memahami konsep yang tidak kasatmata.

Salah satu upaya strategis untuk menjembatani keterbatasan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media berperan sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam mentransformasikan materi abstrak menjadi lebih nyata, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan konsentrasi siswa (Agustiningrum et al., 2023). Meskipun demikian, penerapan media di lapangan masih menghadapi kendala, khususnya dalam memilih media yang mampu merepresentasikan proses alami yang kompleks dan dinamis, seperti interaksi dalam sebuah ekosistem.

Kondisi tersebut selaras dengan hasil observasi di SDN 1 Pataruman yang menunjukkan rendahnya pemahaman kognitif siswa kelas V. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media yang masih didominasi oleh teks dan gambar statis (dua dimensi). Gambar statis pada buku teks terbukti kurang mampu menjelaskan keterkaitan antar komponen dalam ekosistem secara mendalam, sehingga siswa cenderung merasa jenuh dan mengalami miskonsepsi. Minimnya pengalaman belajar konkret ini, sebagaimana dinyatakan Roswan, (2020), berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar kognitif siswa.

Media diorama dan media animasi hadir sebagai alternatif solusi yang menawarkan keunggulan berbeda. Diorama mampu menyajikan materi secara tiga dimensi (3D) yang memberikan pengalaman visual spasial secara nyata, sedangkan animasi mampu memvisualisasikan proses biologis yang dinamis seperti aliran energi dan siklus hidup—secara interaktif (Susanti & Apriani, 2020). Materi "Harmoni dalam Ekosistem" dipilih karena mencakup interaksi makhluk hidup yang sulit diamati langsung secara instan di dalam kelas.

Penelitian sebelumnya telah banyak mengulas bahwa media diorama maupun media interaktif secara terpisah dapat meningkatkan pemahaman konsep (Amalia et al., 2018). Namun, penelitian yang secara spesifik membandingkan efektivitas antara media yang bersifat taktil-spasial (diorama) dengan media yang bersifat audio-visual dinamis (animasi) terhadap hasil belajar kognitif masih sangat terbatas. Penelitian ini dianggap penting karena untuk menganalisis perbedaan efektivitas media diorama dan media animasi.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode pendekatan kuantitatif dengan Quasi-Experimental melalui desain *Non-equivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2017). Tujuannya untuk membandingkan pengaruh dua perlakuan yang berbeda pada dua kelompok subjek yang sudah ada, guna menguji hubungan sebab-akibat secara sistematis (Arib et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di SDN 1

Pataruman dengan subjek penelitian siswa kelas V. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Sampling, di mana kelas V-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen I yang mendapatkan pembelajaran dengan media diorama, sedangkan kelas V-B sebagai kelompok eksperimen II yang menggunakan media animasi. Sebagai Langkah untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan instrumen penelitian yakni tes hasil belajar berupa soal *pretest-posttest*, serta didukung oleh lembar observasi aktivitas siswa dan dokumentasi. Perolehan data kemudian diolah secara statistik menggunakan perangkat lunak SPSS versi 20. Analisis diawali dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan penghitungan skor N-Gain untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok. Untuk menganalisis apakah ada perbedaan efektivitas yang signifikan secara statistik antara penggunaan media diorama dan media animasi maka dilakukan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Penerapan Media Diorama Dan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Harmoni Dalam Ekosistem

Peneliti melakukan proses pembelajaran pada materi Harmoni Dalam Ekosistem mata pelajaran tersebut. Dimulai pada tanggal 5 Mei 2025 mengacu pada rancangan yang telah dibuat.

Penerapan Media Diorama

Media diorama dimanfaatkan sebagai alat bantu visual dalam menyampaikan materi mengenai harmoni dalam ekosistem. Proses pembelajaran dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, dengan durasi masing-masing 2 x 35 menit. Observasi selama kegiatan belajar secara langsung menunjukkan antusiasme peserta didik yang tinggi. Media diorama memudahkan pemahaman melalui bentuk nyata dan konkret.

Penerapan Media Animasi

Media animasi digunakan untuk menyampaikan materi secara digital melalui tampilan visual yang bergerak dan bersuara. Pembelajaran dilaksanakan dengan jangka waktu tiga hari, dengan waktu 2 x 35 menit. Peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi karena tampilan yang menarik dan bergerak. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Tabel 1. Hasil Observasi Pada Penerapan Media Diorama Dan Media Animasi

No	Nama Responden	observer 1	observer 2	observer 3	skor mentah 0-1	Skor (%)
1	Guru membuka pelajaran dengan apersepsi yang mengaitkan dengan pengalaman peserta didik	1	1	1	1	100
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas	1	1	1	1	100
3	Guru memperkenalkan media animasi ekosistem sawah	1	1	1	1	100

4	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimak animasi secara aktif	1	1	1	1	100
5	Guru memberikan penjelasan tambahan selama atau setelah penayangan animasi	1	1	1	1	100
6	Guru mengajukan pertanyaan yang merangsang pemahaman terhadap isi animasi	1	1	1	1	100
7	Guru membimbing diskusi tentang alur dan komponen dalam ekosistem sawah	1	1	1	1	100
8	Guru memberi kesempatan peserta didik untuk menyampaikan pendapat tentang animasi	1	1	1	1	100
9	Guru menyimpulkan isi animasi dan mengaitkan dengan konsep ekosistem sawah	1	1	1	1	100
10	Guru menutup pembelajaran dengan refleksi atau tindak lanjut	1	1	1	1	100

2. **Gambaran Umum Pembelajaran Kognitif Peserta Didik Antara Media Diorama Dan Media Animasi**

Selanjutnya, apakah terjadi peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Tabel 2. Hasil Data Hasil Pretest

Kelompok	Pretest (Rata-rata)	Posttest (rata-rata)	Standar Deviasi	
			Pretest	Posttest
Media Diorama	19.0	35.4	9.5	15.5
Media Animasi	33.7	42.9	17.0	20.6

Berdasarkan data pada Tabel hasil pretest dan posttest, kedua kelompok menunjukkan peningkatan rata-rata nilai setelah diberikan perlakuan. Kelompok yang menggunakan media diorama mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 19,0 pada pretest menjadi 35,4 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif siswa. Sementara itu, kelompok yang menggunakan media animasi memiliki nilai *pretest* rata-rata sebesar 33,7 , kemudian meningkat menjadi 42,9 pada *posttest*, yang

mengindikasikan bahwa media animasi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Ditinjau dari nilai standar deviasi, kelompok media diorama menunjukkan peningkatan variasi skor dari 9,5 pada pretest menjadi 15,5 pada posttest. Hal ini menandakan adanya perbedaan tingkat pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media diorama. Pada kelompok media animasi, standar deviasi meningkat dari 17,0 pada pretest menjadi 20,6 pada posttest, yang menunjukkan variasi hasil belajar yang lebih besar dibandingkan kelompok media diorama. Secara keseluruhan, kedua media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Namun, kelompok media animasi memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi baik pada pretest maupun posttest, sedangkan kelompok media diorama menunjukkan peningkatan nilai yang relatif lebih besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa masing-masing media memiliki karakteristik dan efektivitas tersendiri dalam mendukung pembelajaran IPA pada materi ekosistem.

Tabel 3. Test Of Normality

Test of Normality						
Kelas	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro-wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pottest kelas A (eksperimen)	.117	24	.200*	.959	24	.412
Posttest kelas B (kontrol)	.158	20	.200*	.904	20	.049
*. This is a lower bound of the true significance						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat melalui perolehan Nilai sig. *pretest* 0,162, *posttest* sebesar 0,412, ini menandakan $> 0,05$. kesimpulannya, data memenuhi asumsi normalitas. Sementara itu, hasil uji normalitas pada kelas kontrol menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar $0,988 > 0,05$ yang dinyatakan berdistribusi normal. Namun, berbanding terbalik data *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan nilai sig. sebesar $0,049 < 0,05$, sehingga data *posttest* dinyatakan tidak berdistribusi normal. Karena data dari salah satu kelompok, yakni kelas kontrol, tidak berdistribusi normal, maka secara keseluruhan asumsi normalitas tidak terpenuhi. Dengan demikian, pengujian perbedaan hasil belajar kognitif antar kelompok, melalui pengujian nonparametrik Mann-Whitney U, ini adalah alternatif dari Independent Sample T-Test. Pemilihan uji Mann-Whitney U dinilai lebih sesuai karena metode ini dirancang untuk menganalisis data yang tidak mengikuti distribusi normal, sehingga hasil analisis tetap akurat dan dapat diandalkan.

Hasil Analisis Beda Rata-Rata Mann-Whitney U

Tabel 3. Pengujian Mann-Whitney U Melalui Perbedaan Rata-Rata

Test Summary	
TotalN	45
MannWhitney U	321,500
WilcoxonW	552,500

TestStatistic	321,500
StandardError	43,888
Standardized Test Statistic	1.584
Asymptotic Sig.(2-sided test)	.113

Untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar kognitif antara yang menggunakan media diorama dan kelompok yang menggunakan media animasi, data tidak memenuhi asumsi distribusi normal, untuk itu diperlukan pengujian ini. Hasil Mann-Whitney U sebesar 321,500 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,113. Karena nilai signifikansi $> 0,05$, Kesimpulanya, tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Hipotesis nol (H_0) diterima, yang menyatakan bahwa “tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif peserta didik kelas V pada materi harmoni dalam ekosistem antara kelompok yang menggunakan media diorama dan kelompok yang menggunakan media animasi.” Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa kedua jenis media pembelajaran memiliki pengaruh yang relatif sebanding terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, di mana perbedaan yang muncul di antara keduanya tidak signifikan secara statistik.

3. Hasil Efektivitas Media Diorama Dan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Tujuan nya, untuk mengeksplorasi efektivitas variabel penelitian dalam peningkatan hasil belajar peserta didik Berikut hasil perhitungan pengujian.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

Kelas	N	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	24	18.96	35.42	0.20	Rendah
Kontrol	20	33.69	42.86	0.14	Rendah

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai 0.20 dan kelas kontrol 0,14, yang keduanya termasuk kategori rendah menurut Hake (1999) ($N\text{-Gain} < 0,3$). Hal ini berarti peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada kedua kelompok masih tergolong rendah. Nilai pretest kelas eksperimen meningkat dari 18,96 menjadi 35,42 pada posttest. Kemudian, meningkatnya kelas kontrol dari 33,69 menjadi 42,86. Meskipun terdapat peningkatan pada kedua kelompok, peningkatan tersebut secara kuantitatif masih rendah, menunjukkan bahwa baik media diorama maupun media animasi belum memberikan dampak maksimal terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, efektivitas kedua media dalam meningkatkan hasil belajar kognitif tergolong rendah.

Pembahasan

1. Penerapan Media Diorama Dan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

Proses pembelajaran materi "*Harmoni dalam Ekosistem*" di kelas V menggunakan media diorama dan animasi berjalan dengan keterlaksanaan yang tinggi. Berdasarkan lembar observasi yang dinilai oleh tiga observer independen, seluruh indikator kegiatan pembelajaran, mulai dari pendahuluan, inti, hingga penutup, menunjukkan keterlaksanaan sebesar 100%. Hal ini mencerminkan bahwa guru melaksanakan setiap langkah pembelajaran dengan baik dan konsisten, termasuk penyampaian tujuan, pengenalan media, serta penutupan melalui refleksi. Media diorama dan animasi digunakan secara optimal untuk memperjelas konsep ekosistem dan memfasilitasi pemahaman siswa secara terstruktur dan sistematis. Berbanding lurus dengan teori Dimiyati & Mudjiono (2009) Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis. Penggunaan media yang tepat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi peserta didik, sehingga guru dapat mengarahkan proses belajar secara utuh. Hasil ini juga mendukung temuan Nurjanah et al., (2023) yang menyimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran tinggi ketika guru memanfaatkan media visual sesuai tujuan dan materi, yang meningkatkan kepercayaan diri guru serta keterlibatan siswa. Dengan demikian, keterlaksanaan 100% menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat tidak hanya mendukung tujuan pembelajaran, tetapi juga mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator, sekaligus berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

2. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif antara Media Diorama dan Media Animasi

Analisis perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang menggunakan media diorama dan media animasi dilakukan dengan uji Mann-Whitney U, mengingat salah satu kelompok tidak memenuhi asumsi normalitas. Dapat diketahui nilai signifikansi $0,113 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan kata lain, media diorama dan media animasi memberikan efektivitas yang relatif setara dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi *harmoni dalam ekosistem*. Secara teoritis, perbedaan karakteristik kedua media dapat dijelaskan melalui prinsip *Multimedia Learning* Mayer (2002) dan *cognitive load*. Media animasi memanfaatkan saluran visual dan audio secara bersamaan, sedangkan media diorama memberikan pengalaman konkret dan eksploratif yang memungkinkan pemrosesan kognitif yang stabil. Meski pendekatan kognitif berbeda, kedua media berhasil meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan kondisi sebelum perlakuan. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Susanti et al. (2024) menunjukkan bahwa media diorama efektif meningkatkan pemahaman peserta didik, sedangkan Fransiska et al. (2022) menemukan bahwa media animasi interaktif juga signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Perbedaan model pembelajaran—Project Based Learning (PjBL) pada diorama dan Inquiry Based Learning (IBL) pada animasi—tidak memengaruhi validitas perbandingan, karena kedua model sama-sama menekankan konstruktivisme dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, media diorama maupun animasi dapat dijadikan alternatif yang sesuai dalam pembelajaran. Kedua media terbukti efektif mendukung pemahaman konsep secara mendalam, meningkatkan minat belajar, dan memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

3. Efektivitas Media Diorama dan Media Animasi terhadap Hasil Belajar

Hasil ini membuktikan bahwa media diorama memiliki Nilai pengujian 0,20, sedangkan kelas kontrol dengan media animasi memiliki N-Gain 0,14, keduanya termasuk kategori rendah menurut Hake (1999). Hal ini menandakan bahwa meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, efektivitas kedua media belum optimal. Media diorama menunjukkan peningkatan sedikit lebih tinggi dibanding media animasi, kemungkinan karena sifatnya yang lebih konkret dan manipulatif. Dalam kerangka *Cone of Experience* Dale (1969), media diorama termasuk kategori *Contrived Experiences*, yang menyajikan pengalaman belajar sengaja dan mendekati kenyataan, memungkinkan siswa menyentuh, melihat, dan memahami struktur ekosistem secara lebih nyata. Sebaliknya, media animasi termasuk kategori *Motion Pictures* atau *Visualized Experiences*, yang bersifat lebih abstrak karena berupa gambar bergerak digital. Posisi kedua media dalam kerucut pengalaman ini menjelaskan perbedaan tingkat keterlibatan dan pemahaman peserta didik: diorama mendorong eksplorasi aktif, sedangkan animasi memberikan stimulus visual yang mendukung pemahaman konsep secara efektif. Dengan demikian, meskipun kedua media berada dalam kategori media visual dan efektif, efektivitasnya relatif setara, hanya berbeda pada cara peserta didik berinteraksi dengan materi. Temuan ini menunjukkan bahwa pemilihan media dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, di mana media yang lebih konkret seperti diorama cenderung meningkatkan keterlibatan aktif siswa, sedangkan media animasi lebih menekankan visualisasi dinamis untuk membantu pemahaman konsep.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media diorama maupun animasi berjalan sangat baik, terlihat dari penilaian lembar observasi keterlaksanaan oleh tiga observer independen yang menunjukkan pencapaian 100% pada seluruh indikator. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh kesiapan guru, kejelasan prosedur pembelajaran, serta kesesuaian media dengan karakteristik materi. Dapat diketahui melalui pengujian normalitas, data dari kelas kontrol tidak memenuhi distribusi normal, sehingga analisis dilanjutkan dengan uji non-parametrik Mann-Whitney U. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai signifikansi, yang berarti tidak terbukti perbedaan signifikan secara statistik, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Analisis N-Gain memperlihatkan peningkatan pada kelas diorama pada kelas animasi, keduanya tergolong rendah, namun media diorama menunjukkan efektivitas praktis yang sedikit lebih tinggi dibanding media animasi. Dengan demikian, kedua media dapat dianggap memiliki efektivitas yang hampir setara dalam mendukung peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Berdasarkan temuan-temuan penelitian, maka penulis menyarankan. Bagi guru di SDN 1 Pataruman, disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif, seperti diorama dan animasi, khususnya pada mata pelajaran IPA, dengan menyesuaikan pemilihan media berdasarkan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan bermakna. Dengan demikian, siswa diharapkan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran berbasis media, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mengasah kemampuan berpikir kritis agar informasi yang diperoleh dapat dipahami secara mendalam dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini, seperti jumlah sampel yang terbatas dan waktu pelaksanaan yang singkat, dengan melakukan penelitian dalam jangka waktu lebih panjang serta mengembangkan atau menggabungkan media pembelajaran (misalnya blended media).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada segenap keluarga besar SDN 1 Pataruman. Mulai dari kepala sekolah hingga seluruh staf pengajar dan siswa, atas kepercayaannyaizin dukungan penuh yang diberikan selama riset berlangsung. ungkapan terimakasih khusus juga di tujukan kepada observer yang telah membantu menilai keterlaksanaan pembelajaran secara objektif.

Daftar Pustaka

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i4.2628>
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2), 185. <https://doi.org/10.20961/Paedagogia.V20i2.9850>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Fransiskapandangan, E., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Mayer, R. E. (2002). Cognitive Theory And The Design Of Multimedia Instruction: An Example Of The Two-Way Street Between Cognition And Instruction. *New Directions For Teaching And Learning*, 2002(89), 55–71. <https://doi.org/10.1002/Tl.47>
- Nurjanah, H., Jamil, N. I. S., Umari, B. Z., & AL Fiah, N. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Agama Islam Di Sekolah. *Proceeding International Seminar On Islamic Studies*, 4(1), 1117–1125.
- Rahmawati, A. P., & Rahmawati, A. P. (2024). Tinjauan Literatur : Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. 1(1), 1–11.
- Roswan, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Keseimbangan Ekosistem Melalui Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Manggeng. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi (JP2V)*, 1(3), 333–340. <https://doi.org/10.32672/Jp2v.V1i3.2312>
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. In Alfabeta.Cv.
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–36.