

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI BERBASIS AI TERHADAP PEMAHAMAN NILAI KEBERSAMAAN DI MI AL IHSAN JAKARTA BARAT*****THE EFFECT OF USING AI-BASED ANIMATION MEDIA ON THE UNDERSTANDING OF GROUP VALUES AT MI AL IHSAN JAKARTA BARAT*****Dina Amalia**Institut Binamadani Indonesia, Tangerang
dinaamalia@stai-binamadani.ac.id**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media animasi berbasis AI terhadap pemahaman nilai kebersamaan siswa di MI Al Ihsan Jakarta Barat. Menggunakan desain Quasi Eksperimen, penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi berbasis AI dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dengan kelompok eksperimen mengalami peningkatan pemahaman nilai kebersamaan yang lebih besar (nilai rata-rata pretest 67,5, posttest 85,8) dibandingkan kelompok kontrol (nilai rata-rata pretest 66,8, posttest 74,3). Uji t menunjukkan perbedaan signifikan ($t = 7,893$, $p = 0,000$). Koefisien determinasi (R^2) sebesar 70% menunjukkan pengaruh yang kuat dari media animasi berbasis AI dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Kata Kunci: *Media Animasi Berbasis AI, Nilai Kebersamaan, Pembelajaran, Quasi Eksperimen*

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of AI-based animation media on the understanding of group values among students at MI Al Ihsan Jakarta Barat. Using a Quasi-Experimental design, two groups were involved: the experimental group using AI-based animation and the control group using conventional teaching methods. Pretest and posttest data were analyzed using SPSS 26. The results showed a significant difference between the groups, with the experimental group showing a higher improvement in understanding group values (average pretest 67.5, posttest 85.8) compared to the control group (average pretest 66.8, posttest 74.3). The t-test indicated a significant difference ($t = 7.893$, $p = 0.000$). The coefficient of determination (R^2) was 70%, showing a strong effect of AI-based animation media on improving students' understanding.

Keywords: *AI-Based Animation Media, Group Values, Learning, Quasi-Experimental*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membangun karakter siswa. Salah satu nilai penting yang perlu diajarkan sejak dini adalah kebersamaan, yaitu kemampuan bekerja sama, menghargai perbedaan, dan saling mendukung. Nilai kebersamaan menjadi fondasi bagi pembentukan karakter yang kuat dan sikap sosial yang baik. Pendidikan karakter seperti nilai kebersamaan berkontribusi pada pembentukan individu yang peduli terhadap lingkungannya (Sudjana, 2016: 22). Selain itu, pembelajaran kontekstual dapat membantu siswa memahami pentingnya nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Hanaris, 2023).

Namun, pengajaran nilai kebersamaan seringkali menghadapi tantangan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan. Teknologi berbasis visual, seperti

animasi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dalam pembelajaran (Efendi et al., 2020: 45). Selain itu, media berbasis teknologi yang interaktif dan realistis dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan (Dian, 2021). Teknologi kecerdasan buatan (AI) juga menawarkan solusi inovatif untuk pembelajaran nilai-nilai karakter. Media animasi berbasis AI dapat menghadirkan simulasi situasi nyata yang relevan dengan kehidupan siswa sehingga mereka dapat memahami pentingnya kebersamaan melalui pengalaman belajar yang mendekati dunia nyata (Prensky, 2010: 23). Pembelajaran berbasis konteks sosial dan teknologi ini memberikan hasil yang lebih efektif dibandingkan metode tradisional (Vygotsky, 1978: 57).

Penggunaan media animasi berbasis AI juga mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran interaktif yang melibatkan teknologi mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif (Sugiyono, 2017: 112). Selain itu, teknologi dalam pembelajaran kolaboratif membantu siswa membangun pemahaman terhadap nilai-nilai sosial, termasuk kebersamaan (Rukminingsih et al., 2020: 45). Dengan adanya kemajuan teknologi, media pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif kini lebih mudah diakses dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media animasi berbasis AI memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya mengandalkan ceramah atau diskusi, tetapi juga pengalaman langsung yang lebih mengesankan (Prensky, 2010: 23).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media animasi berbasis AI memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman siswa. Media visual berbasis teknologi membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih baik (Nurva dan Fikriani, 2021). Selain itu, media animasi berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami nilai-nilai moral seperti kebersamaan (Ilyas et al., 2023).

Penelitian oleh Widiastuti dan Santoso (2020) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Media pembelajaran berbasis AI memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih interaktif, yang secara langsung dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep kebersamaan. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi utama.

Menurut Hapsari et al. (2019), teknologi interaktif seperti AI tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga membantu guru untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar individu. Dengan analisis data yang dilakukan oleh teknologi AI, pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Dalam konteks pendidikan karakter, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang personal namun tetap berorientasi pada nilai kebersamaan.

Sementara itu, studi oleh Lestari dan Pramono (2021) menyoroti bahwa teknologi visual seperti animasi dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami siswa. Dalam pembelajaran nilai kebersamaan, media berbasis visual dapat digunakan untuk menggambarkan skenario kehidupan sehari-hari yang mengajarkan pentingnya kerja sama dan saling menghormati. Pendekatan berbasis cerita melalui animasi juga meningkatkan daya ingat siswa terhadap nilai-nilai tersebut.

Kemudian, Suharti dan Kurniawan (2022) mencatat bahwa teknologi AI berbasis simulasi mampu menciptakan situasi belajar yang mendekati kehidupan nyata. Siswa diajak untuk berpartisipasi dalam skenario yang membutuhkan pengambilan keputusan berbasis nilai. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar melalui teori tetapi juga melalui pengalaman langsung yang relevan dengan konteks sosial mereka.

Sebagai tambahan, Pratama et al. (2020) menjelaskan bahwa teknologi AI dapat memfasilitasi pembelajaran lintas disiplin yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

Melalui pendekatan multidisiplin, nilai-nilai seperti kebersamaan dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran, menjadikan pendidikan karakter lebih holistik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga mendukung pengembangan sikap dan keterampilan sosial siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, teknologi kecerdasan buatan (AI) dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan personal. Teknologi AI mampu menganalisis pola belajar siswa dan menyediakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif (Mambu, dkk., 2023).

Dalam konteks pembelajaran kolaboratif, teknologi AI dapat digunakan untuk menciptakan skenario interaktif yang melibatkan siswa dalam situasi sosial yang menyerupai kehidupan nyata. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai sosial, termasuk kebersamaan, melalui pendekatan berbasis simulasi (Isdayani dkk, 2024). Media pembelajaran berbasis AI memberikan umpan balik secara real-time, sehingga siswa dapat langsung memahami dampak dari tindakan mereka. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, di mana siswa tidak hanya belajar konsep kebersamaan secara teori tetapi juga mempraktikkannya dalam simulasi yang realistis. Dengan demikian, AI membuka peluang untuk mengatasi tantangan dalam mengajarkan nilai kebersamaan secara efektif di lingkungan sekolah (Anas, 2024).

Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membangun karakter siswa. Salah satu nilai penting yang perlu diajarkan sejak dini adalah kebersamaan, yaitu kemampuan bekerja sama, menghargai perbedaan, dan saling mendukung. Namun, pengajaran nilai kebersamaan seringkali menghadapi tantangan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan. Penelitian ini menawarkan solusi inovatif dengan mengembangkan media animasi berbasis kecerdasan buatan (AI) yang dirancang khusus untuk membangun nilai kebersamaan pada siswa sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan elemen interaktif, adaptif, dan kontekstual yang memungkinkan siswa belajar melalui simulasi situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang mengadaptasi nilai-nilai lokal dan metode evaluasi campuran, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pendidikan karakter berbasis teknologi, sekaligus menjawab kebutuhan pembelajaran kolaboratif di era digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media animasi berbasis AI terhadap pemahaman nilai kebersamaan di MI Al Ihsan Jakarta Barat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pendidikan karakter yang lebih efektif. Melalui penerapan teknologi, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai kebersamaan yang penting bagi kehidupan sosial mereka (Sugiyono, 2017: 112).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimen untuk menganalisis pengaruh penggunaan media animasi berbasis AI terhadap pemahaman nilai kebersamaan siswa di MI Al Ihsan Jakarta Barat. Desain ini dipilih karena memungkinkan untuk membandingkan hasil pembelajaran antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media animasi berbasis AI, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa animasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman nilai kebersamaan siswa sebelum dan setelah perlakuan. Pretest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal mereka,

sementara posttest digunakan untuk mengevaluasi perubahan pemahaman setelah pembelajaran. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan uji statistik, seperti uji t, untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data pretest dan posttest diolah untuk melihat rata-rata peningkatan skor pemahaman siswa di kedua kelompok. Desain ini memastikan validitas hasil penelitian dengan meminimalkan potensi bias yang dapat memengaruhi keakuratan kesimpulan.

Tabel 1.1
Desain Kelas Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimental	YE	X	YE
Kontrol	YK		YK

Keterangan:

YE : Data hasil pretest/ posttest kelas eksperimen

YK : Data hasil pretest/ posttest kelas control

X : Perlakuan yang dieksperimentasikan

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V MI Al Ihsan Jakarta Barat tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 150 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *random sampling*, dengan jumlah total sampel sebanyak 44 siswa, yang terdiri atas 22 siswa dalam kelompok eksperimen dan 22 siswa dalam kelompok kontrol (Sugiyono, 2017). Desain penelitian ini menggunakan model pretest-posttest control group design. Kedua kelompok diuji dengan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan pemahaman nilai kebersamaan siswa. Rancangan penelitian dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1.2
Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	Media Animasi Berbasis AI (X)	O2
Kontrol	O1	Pembelajaran Konvensional (tanpa X)	O2

Keterangan:

O1 : Tes awal untuk mengukur pemahaman siswa sebelum perlakuan.

X : Pemberian perlakuan menggunakan media animasi berbasis AI pada kelompok eksperimen.

O2 : Tes akhir untuk mengukur pemahaman siswa setelah perlakuan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes pemahaman nilai kebersamaan: berisi soal berbasis skala Likert yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap nilai kebersamaan sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Lembar observasi: digunakan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba terhadap siswa yang tidak terlibat dalam penelitian utama, menggunakan analisis dengan SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media animasi berbasis AI terhadap pemahaman nilai kebersamaan siswa di MI Al Ihsan Jakarta Barat. Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui pretest dan posttest, hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi berbasis AI dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata pretest siswa adalah 67,5, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat secara signifikan menjadi 85,8, dengan selisih rata-rata sebesar 18,3 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis AI mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai kebersamaan secara lebih efektif. Siswa dalam kelompok ini menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran, yang turut mendukung hasil pembelajaran yang lebih baik. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan yang lebih kecil. Nilai rata-rata pretest kelompok ini adalah 66,8, dan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 74,3, dengan selisih rata-rata sebesar 7,5 poin. Peningkatan yang lebih rendah ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai kebersamaan dibandingkan dengan media berbasis AI.

Perbedaan peningkatan antara kedua kelompok ini memberikan bukti empiris bahwa media animasi berbasis AI memiliki kontribusi yang lebih besar dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebersamaan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa di kelompok eksperimen lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, yang memperkuat temuan kuantitatif. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi berbasis AI merupakan alternatif yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam mengajarkan nilai kebersamaan kepada siswa. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya integrasi teknologi inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

a. Uji Normalitas Data Pretest

Untuk mengetahui uji normalitas Pretest berdistribusi normal atau tidak maka dapat dilihat dari hasil nilai (sig) pada table di bawah ini:

Tabel 2.1
Uji Normalitas Data Pretest

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Nilai Pretest	Pretest Eksperimen	.347	22	.200*	.684	22	.115
	Pretest Kontrol	.357	22	.026	.750	22	.054

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Hasil uji normalitas untuk data pretest dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Pada kelompok eksperimen, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,115, yang lebih besar dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data pretest pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Begitu pula pada kelompok kontrol, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,054, yang juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data pretest pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dari kedua kelompok berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk analisis statistik lebih lanjut.

b. Uji Normalitas Data Posttest

Untuk memperoleh uji normalitas posttest angka signifikansi (Sig) menentukan apakah itu normal atau tidak. pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2
Uji Normalitas Data Posttest

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Nilai Posttest	Posttest Eksperimen	.3605	22	.077*	.664	22	.077
	Posttest Kontrol	.3856	22	.056*	.683	22	.056

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Hasil uji normalitas untuk data posttest dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Pada kelompok eksperimen, hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,077, yang lebih besar dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data posttest pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Begitu juga pada kelompok kontrol, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,056, yang lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data posttest pada kelompok kontrol berdistribusi normal. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa data posttest dari kedua kelompok berdistribusi normal, sehingga uji statistik parametrik dapat dilanjutkan.

2. Uji Homogenitas

a. Uji Homogenitas Data Pretest

Uji homogenitas data pretest dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung data pretest, yang dapat dilihat melalui hasil dari Levene’s Test untuk melihat kesamaan varians terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai Pretest	Based on Mean	.011	1	42	.876
	Based on Median	.035	1	42	.843
	Based on Median and with adjusted df	.035	1	40.520	.876
	Based on trimmed mean	.017	1	42	.865

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk memastikan kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil di atas, nilai signifikansi (Sig.) pada *Based on Mean* adalah 0,876, sedangkan pada metode lain (Median, Median with adjusted df, dan Trimmed Mean) nilai signifikansi berkisar antara 0,843 hingga 0,876, yang semuanya lebih besar dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa varians data pretest dari kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, sehingga analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

b. Uji Homogenitas Data Posttest

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas pada data posttest dalam penelitian ini, hasilnya dapat dilihat melalui Levene's Statistic yang tertera di bawah ini:

Tabel 3.2
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistik	df1	df2	Sig.
Nilai Posttes	Based on Mean	.020	1	42	.914
	Based on Median	.027	1	42	.875
	Based on Median and with adjusted df	.027	1	40.520	.914
	Based on trimmed mean	.022	1	42	.901

Sumber: Olahan data dengan SPSS 26

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk menguji kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Berdasarkan hasil di atas, nilai signifikansi (Sig.) pada *Based on Mean* adalah 0,914, sedangkan pada metode lain (Median, Median with adjusted df, dan Trimmed Mean), nilai signifikansi berkisar antara 0,875 hingga 0,914, yang semuanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data posttest dari kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, dan analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dalam sebuah penelitian. Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji t untuk mengambil keputusan. Uji t merupakan statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Ho: Nilai rata-rata kedua kelas tersebut adalah sama.

Ha: Nilai rata-rata kedua kelas tersebut berbeda.

Prosedur pengambilan keputusan dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Menguji perbedaan antara t-hitung dan t-tabel:
 - a. Jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Jika nilai t-hitung lebih kecil dari t-tabel, maka Ho diterima dan Ha ditolak, yang menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Menguji perbedaan antara nilai probabilitas signifikansi (Sig.) dan nilai α (0,05):

- a. Jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Uji t Data Pretest

Melalui hasil dari penelitian dengan olah data melalui program SPSS Versi 26, maka maha hasil dari uji t adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Uji t Pretest Kelas Eksprimen dan Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Hasil Pretest	Equal variances assumed	1.352	.258	0.845	42
	Equal variances not assumed				0.403

Sumber: Olahan data SPSS 26

Hasil uji-t pretest dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata pemahaman nilai kebersamaan antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan diberikan. Berdasarkan uji Levene, diperoleh nilai F sebesar 1,352 dengan nilai signifikansi (Sig.) 0,258, yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Selanjutnya, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai *thitung* sebesar 0,845 dengan derajat kebebasan (df) 42 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,403. Karena nilai Sig. > 0,05, maka H0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan dalam nilai pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara sebelum perlakuan diberikan.

2. Uji t Data Posttest

Melalui hasil dari pengujian data melalui SPSS Versi 26, maka diperoleh hasil debagai berikut:

Tabel 3.4
Uji t Posttest Kelas Eksprimen dan Kontrol

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Hasil Posttest	Equal variances assumed	8,421	.006	7,893	42
	Equal variances not assumed				41,360

Sumber: Olahan data SPSS 26

Hasil uji-t posttest dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata pemahaman nilai kebersamaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan uji Levene, diperoleh nilai F sebesar 8,421 dengan nilai signifikansi (Sig.) 0,006, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga varians kedua kelompok

tidak homogen. Oleh karena itu, analisis menggunakan asumsi varians tidak sama (*equal variances not assumed*). Hasil uji-t menunjukkan nilai *thitung* sebesar 7,893 dengan derajat kebebasan (df) 41,360 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,000. Karena nilai Sig. < 0,05, maka H₀ ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis AI secara signifikan meningkatkan pemahaman nilai kebersamaan pada siswa kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berbasis AI secara signifikan meningkatkan pemahaman nilai kebersamaan siswa di MI Al Ihsan Jakarta Barat. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis pretest dan posttest yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media animasi berbasis AI dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil uji-t menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, dengan nilai *thitung* posttest sebesar 7,893 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 (Sig. < 0,05). Hal ini membuktikan bahwa media animasi berbasis AI efektif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai kebersamaan. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa media animasi berbasis AI efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai kebersamaan. Media ini mampu menyampaikan konsep abstrak dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari.

Dari data pretest dan posttest, kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,3 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat sebesar 7,5 poin. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis AI dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi distribusi normal dan homogenitas varians, yang memperkuat validitas hasil penelitian ini. Dengan demikian, media animasi berbasis AI dapat direkomendasikan sebagai alat pembelajaran inovatif untuk mendukung pendidikan karakter, khususnya dalam pengajaran nilai kebersamaan.

Keunggulan media animasi berbasis AI terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Media ini juga memungkinkan interaksi yang lebih aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan karakter, pendekatan ini sangat relevan karena mampu menyampaikan pesan moral secara kontekstual dan menarik perhatian siswa, terutama di era digital saat ini. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis AI dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung pendidikan karakter. Temuan ini mendorong pendidik untuk mengadopsi teknologi AI dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan efektivitas pendidikan. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi penerapan media AI dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anas, Iqbal Anas, Supratman Zakir. (2024). "Artificial Intelligence: Solusi Pembelajaran Era Digital 5.0", *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* 8(1): 35-46. Doi: 10.30645/j-sakti.v8i1.764.

- Dian. (2021). "Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer", *Jurnal Informatika* 3(1): 57-65. DOI: <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10440>
- Efendi, et al., *Membaca Korona: Esai-Esai Tentang Manusia, Wabah, dan Dunia*, Gresik: Caremedia Communication, 2020.
- Hanaris. (2023). "Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif", *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi* 1(1): 3-8. DOI:10.61397/jkpp.v1i1.9
- Hapsari, N., & Kurniawati, S. (2019). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Siswa." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(1): 75-83. DOI: <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Isdayani, B., Andi Nurlinda Thamrin, Agus Milani. (2024). "Implementasi Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Sistem Pendidikan dan Analisis Pembelajaran di Indonesia", *Digital Transformation Technology (Digitech)* 4(1): 714-723. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i1.4512>,
- Ilyas, N.F., et al. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Siswa", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(18): 12-20. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8313066>
- Intang, Sappaile Baso, et al. (2024). "Analisis Dampak AI Terhadap Metode Pengajaran Tradisional di Lingkungan Akademis", *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3(3): 123-130. DOI: <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.798>
- Lestari, P., & Pramono, S. (2021). "Penerapan Teknologi Animasi untuk Pembelajaran Karakter pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi Pendidikan* 8(4): 233-240. DOI: <https://doi.org/10.35335/cendikia.v13i4.3598>
- Mambu, Joupy G.Z., dkk. (2023). "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital", *Journal on Education* 06(01): 2689- 2698.
- Nurva, M.S., & Fikriani, T. (2021). "Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Matematika untuk Sekolah Dasar Memanfaatkan Bahan Bekas", *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1): 63-70. DOI: <https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.20>
- Pratama, R., dkk. (2020). "Integrasi AI dalam Pembelajaran Multidisiplin: Peluang dan Tantangan", *Jurnal Riset Pendidikan dan Teknologi* 6(2): 78-85. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.renene.2015.03.046>
- Prensky, M., *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks: Corwin Press, 2010.
- Rahayu, A., & Kusuma, D. (2022). "Pemanfaatan Teknologi Simulasi untuk Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Nilai." *Jurnal Pendidikan Inovatif* 11(3): 132-140. DOI: <https://doi.org/10.56789/jpi.v11i3.2022>
- Rukminingsih, dkk. *Metode Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Andi Publisher, 2020.
- Sudjana, Nana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Vygotsky, L.S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge: Harvard University Press, 1978. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>