

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV
SD TELKOM MAKASSAR**

**THE EFFECT OF USE ANIMATION MEDIA ON LEARNING OUTCOMES
IN SCIENCE LEARNING OF THE FOURTH GRADE
STUDENTS TELKOM MAKASSAR**

¹Gilang Ramadhan, ²Rohana, ³Amir Pada

¹²³Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

[¹gilangrmdn98@gmail.com](mailto:gilangrmdn98@gmail.com)

[²rohana@unm.ac.id](mailto:rohana@unm.ac.id)

[³amirpada@unm.ac.id](mailto:amirpada@unm.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui (1) Gambaran penerapan media animasi di kelas IV A SD Telkom Makassar, (2) Gambaran hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Telkom Makassar, dan (3) Pengaruh penerapan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Telkom Makassar. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Telkom Makassar sebanyak 83 orang, sedangkan sampelnya adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 29 orang dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) Gambaran media animasi di kelas IV A SD Telkom Makassar berlangsung secara efektif dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat. (2) Gambaran hasil belajar peserta didik kelas IV A SD Telkom Makassar mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dari nilai *posttest* peserta didik berada pada kategori tinggi setelah diberikan perlakuan sedangkan nilai *pretest* berada pada kategori sedang sebelum di berikan perlakuan. (3) Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan *pre test* dan *post test* berupa tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis statistika inferensial diperoleh nilai Sig. (2-tailed) dari hasil uji *Paired Sample Test* sebesar 0.000 nilai tersebut lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV A Telkom Makassar.

Kata Kunci: *pembelajaran IPA, media animasi, hasil belajar.*

ABSTRACT

This research is a research that uses a quantitative approach with the type of pre-experimental research which aims to determine (1) an overview of the application of animation media in class IV A SD Telkom Makassar, (2) an overview of the learning outcomes of class IV A students of SD Telkom Makassar, and (3) The effect of the application of animation media on the learning outcomes of class IV A SD Telkom Makassar. The independent variable in this study is the application of animation media, while the dependent variable is the learning outcomes of students. The population in this study were all students of grade IV SD Telkom Makassar as many as 83 people, while the sample was class IV A as an experimental class with 29 students using purposive sampling technique. The results of the research conducted can be concluded that (1) the description of animation media in class IV A SD Telkom Makassar takes place effectively because the percentage category for each meeting increases. (2) An overview of the learning outcomes of class IV A students of SD Telkom Makassar has increased. This is evidenced by the scores *posttest* of students are in the high category after being given treatment while the scores *pretest* are in the medium category before being given treatment. (3) The research data were obtained by giving a *pre test* and a *post test* in the form of a multiple choice test. Based on the results of inferential statistical analysis, the Sig. (2-tailed) from the results of the *Paired Sample Test* of 0.000 the value is smaller than $\alpha = 0.05$. It can be concluded that the animation media has a significant effect on the learning outcomes of class IV A students of Telkom Makassar.

Keywords: *science learning, animation media, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa (Basri et al., 2018). Melalui pendidikan berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu distabilkan agar kondisi pembelajaran dapat tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun

2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan untuk mengembangkan

kompetensi siswa agar mampu memahami secara ilmiah. Sasaran ilmu pengetahuan alam menurut Bundhu (Amran & Muslimin, 2017) adalah cara mengetahui alam secara sistematis baik berupa konsep, hukum, prinsip dan proses penemuan. Agar tujuan tersebut tercapai maka perlu adanya perkembangan dalam sistem pendidikan, khususnya guru yang memiliki kedudukan paling utama dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran IPA di SD Telkom Makassar, khususnya pada muatan pelajaran Ayo Cintai Lingkungan, terlihat aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran, terlebih pada masa pandemi ini, guru hanya memberikan pembelajaran dengan menggunakan teknik dan media yang kurang menarik perhatian siswa, serta penugasan yang banyak diberikan sehingga membuat siswa kurang memahami apa yang telah diajarkan.

Hal tersebut menyebabkan pembelajaran IPA berlangsung secara monoton atau kurang bervariasi. Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan. Sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan dari guru saat pembelajaran berlangsung. Ada yang bermain dan berbicara dengan teman, beraktivitas sendiri, dan kurang konsentrasi dengan penjelasan guru. Sehingga membuat siswa hanya 40% yang mencapai di atas nilai ketuntasan minimal (KKM), dan 60%

peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM, adapun nilai KKM untuk mata pelajaran IPA yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75.

Melihat hal tersebut, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang lebih baik dan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah melalui media pembelajaran yang kooperatif. Banyak macam media pembelajaran yang kooperatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu media animasi. Penggunaan media animasi sebagai media belajar yang lebih jelas, sehingga siswa dapat menerima materi dengan lebih baik.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian Non PTK yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Telkom Makassar.

1. Media Animasi

a. Pengertian Media Animasi

Animasi menurut Wahyono (Sidik; & Annisa, 2017) pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Sebelum era komputerisasi seperti sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Animasi merupakan gambar yang bergerak yang berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan waktu yang terjadi, gambar atau objek yang dimaksud diatas seperti manusia, hewan, maupun tulisan.

Animasi berasal dari kata “to animate” yang memiliki arti membuat seolah-olah menjadi hidup dan bergerak. Menurut Eli (Inna Rizky, 2020) animasi adalah sebuah film yang berasal dari gambar-gambar yang dioalah atau dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan memiliki makna ketika diceritakan. Media animasi yang merupakan salah satu bagian dari multimedia ini adalah media yang mengundang unsur suara, tulisan, dan gambar yang dapat bergerak.

Selain itu, media animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dan sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang tidak dapat terlihat oleh mata secara nyata dengan cara melakukan visualisasi sehingga materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu, animasi juga dilengkapi dengan audio sehingga dalam pembelajarannya siswa dapat memaksimalkan gaya belajar mereka masing-masing. Menurut Good dan Brophy (Febriani et al, 2015) menyatakan bahwa setiap individu belajar dengan cara yang berbeda-beda dan baik diterapkan dalam literatur pendidikan. Ini tentunya membuat animasi akan digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah dapat menampung perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.

b. Manfaat Media Animasi

Media animasi memiliki perannya sendiri dalam bidang pendidikan,

khususnya dalam meningkatkan mutu atau kualitas proses pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada peserta didik atau siswa untuk lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar dan perhatiannya terfokus pada materi yang dijelaskan guru atau pendidik.

Menurut (Sari dan Samawi,2014) manfaat atau nilai nilai dari media animasi ini yang ditimbulkan dari hasil penggunaan media animasi dalam suatu proses belajar mengajar adalah: (1) Media animasi dapat memudahkan atau membantu peserta didik atau siswa dalam memahami atau mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, dimana didalam media animasi dapat memuat berbagai macam konsep, kenyataan atau fakta sesungguhnya, dan prinsip-prinsip tertentu yang berkaitan atau berhubungan dengan bahan pelajaran yang dibahas pendidik atau guru.(2) Media animasi juga dapat mempermudah atau membantu seorang pendidik atau guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dikelas; (3) Media animasi juga dapat meningkatkan kepuasan serta keberhasilan belajar peserta didik atau siswa sesuai dengan harapan atau keinginan masing-masing pendidik atau guru; (4) Media animasi juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik atau siswa, perilaku atau sikap dan cara belajar peserta didik atau siswanya yang merasa puas dan berhasil dengan kegiatan atau proses belajarnya; (5) Media animasi juga dapat meningkatkan prestasi dalam

belajar, sikap atau perilaku dan cara belajar peserta didik atau siswa yang efektif serta menimbulkan atau menumbuhkan persepsi yang sangat tinggi terhadap hal-hal yang telah dan akan dipelajari.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

Kelebihan media animasi menurut Wardani, 2013 (Yunita, 2017) yaitu pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.

Kekurangan Media Animasi menurut Rivai, 2005 (Yunita, 2017) yaitu memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses

pembelajaran. Melalui hasil belajar kita dapat mengetahui keberhasilan atau kekurangan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sudijono (Sutrisno & Siswanto, 2016) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (cognitive domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (affective domain) dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran. Peserta dikatakan berhasil dalam belajar apabila siswa mencapai tujuan pelajaran. Dalam dunia pendidikan hasil belajar berkaitan dengan perubahan-perubahan pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Pingge, 2018).

Menurut Kpolovie, Joe, & Okoto (Ricardo & Meilani, 2017), sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Winkel (Anggraini Fitrianingtyas, 2017) mengemukakan Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan,

keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar.

Untuk mengetahui bahwa suatu proses pembelajaran itu berhasil, maka siswa harus memiliki kemampuan tertentu. Gagne (Parwati, 2018) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dimiliki oleh setiap orang yang kapasitasnya mempunyai beragam keterampilan. Dalam hal ini, Gagne menetapkan lima kategori atau indikator hasil belajar, yaitu (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi, (4) sikap, dan (5) keterampilan gerak.

Menurut beberapa pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar seorang siswa (Kurniawan et al., 2018) dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berperan di dalamnya. Faktor tersebut ada yang berasal dari dalam siswa dan dari luar atau lingkungannya. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu. Kedua faktor tersebut dapat saja menjadi penghambat ataupun pendukung belajar siswa.

Slameto (kd.Ayuning Raresik, I Kt. Dibia, 2016) mengemukakan, “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara umum dikelompokkan menjadi faktor intern dan faktor ekstern”. Faktor intern yang dimaksud adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi faktor fisiologis (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Faktor ekstern yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yaitu faktor sekolah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern yaitu faktor yang berasal dari diri siswa dan faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Maka agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal, guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut, terutama dalam mempersiapkan strategi ataupun media pembelajaran yang sesuai.

3. Pembelajaran IPA di SD

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris *natural science (sains)*. *Science* dapat diartikan secara harfiah adalah ilmu, ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah. Pengertian Ilmu menurut Wisudawati (Kumala, 2016) yaitu memiliki sifat rasional, dan objektif. Menurut Sulistyorini (Widiantono, 2017) pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (Fatonah, 2014: 9) kompetensi dalam pembelajaran sains SD/MI, dapat dipilahkan menjadi 5, yaitu (1) menguasai pengetahuan tentang berbagai jenis dan perantai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari; (2) mengembangkan keterampilan proses sains; (3) mengembangkan wawasan, sikap dan nilai-nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari; (4) mengembangkan kesadaran tentang keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemampuan sains dan teknologi dengan keadaan lingkungan serta pemanfaatannya bagi kehidupan nyata sehari-hari; dan (5) mengembangkan kemampuan siswa untuk menerapkan iptek serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi.

Dari uraian tentang pengertian IPA di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang menumbuhkan sikap ilmiah melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Sebagaimana tujuan pembelajaran IPA menurut BSNP 2013 menurut Susanto (Basri et al., 2018) sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Eksperiment* atau biasa disebut eksperimen yang tidak sebenarnya (semu).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Telkom Makassar. Sample Penelitian ini yaitu siswa kelas 4 SD Telkom Makassar dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama *Pre-Test*, pertemuan kedua dan ketiga *Treatment*, dan pertemuan keempat *Post-Test*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Jenis data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa berupa lembar observasi. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Indikator keberhasilan penelitian ini meliputi indikator proses dan hasil belajar setelah diterapkan media animasi. Pada segi proses ditandai oleh aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil observasi aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Sehubungan dengan keberhasilan proses ditentukan berdasarkan kriteria standar yang dikemukakan oleh Arikunto, 2013.

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Skor	Kategori
< 20 %	Sangat kurang

21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Sedangkan indikator keberhasilan pada hasil yaitu secara klasikal terdapat 80% siswa yang memperoleh skor minimal 75 sesuai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada muatan pelajaran IPA setelah diterapkan media animasi.

Tabel 2. Indikator Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori
75 – 100	Tuntas
0 – 74	Tidak Tuntas

(Sumber: SD Telkom Makassar)

Apabila secara klasikal 80% atau lebih siswa dalam satu kelas mencapai nilai KKM yakni 75 ke atas, maka pembelajaran sudah dianggap tuntas dan tidak terpengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan kurang lebih selama 2 minggu terhitung dari proses pemberian *pretest* (tes awal) hingga proses penelitian selesai dengan 4 kali pertemuan dengan siswa dan didampingi guru secara daring. Pada pertemuan pertama diberi *pretest* (tes awal). Pertemuan kedua dan ketiga

diberikan *treatment* proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Dan pertemuan keempat diberikan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa media animasi.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu pertemuan I dengan pemberian *pretest* secara online menggunakan zoom. Pertemuan ke II dan ke III, pemberian perlakuan/*treatment* berupa pembelajaran menggunakan media animasi secara daring. Dan pertemuan ke IV pemberian *posttest* secara online menggunakan zoom. *Pretest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar awal siswa dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi cara melestarikan lingkungan sebelum diterapkan sebuah perlakuan/*treatment*, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar akhir siswa dalam pembelajaran IPA setelah diterapkan sebuah perlakuan/*treatment*. Perlakuan ini diterapkan saat proses pembelajaran berlangsung seperti menampilkan video animasi melalui zoom. Lalu peserta didik mengamati media animasi yang di tampilkan. Sebelum siswa menerima perlakuan, sebelumnya setiap siswa harus memiliki lembar kerja yang telah dibagikan melalui *Whatsapp grup*. Selanjutnya dijelaskan cara menjaga

kelestarian lingkungan melalui pembelajaran online menggunakan zoom.

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data terkait penggunaan media animasi pada pelajaran IPA serta aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran kelas penelitian yaitu kelas IV SD Telkom Makassar. Data hasil observasi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Presentase
Ke-1	66,66 %
Ke-2	73,33%
Rata-rata	69,99%

Sumber : Lembar Observasi (Lampiran)

Berdasarkan tabel 4.4 tersebut, dapat dilihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-1 yaitu 66,66% termasuk pada kategori efektif. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-2 yaitu 73,33% termasuk pada kategori efektif. Dan rata-rata keterlaksanaan pembelajaran yaitu 69,99% termasuk pada kategori efektif.

Deskripsi Data *Pretest* Hasil Belajar

Pretest hasil belajar siswa dilakukan pada hari kamis 08 oktober 2020 dengan jumlah subjek penelitian

sebanyak 29 orang. Setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 2.1*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada pembelajaran IPA. Data hasil *pretest* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.2 Deskripsi Skor Nilai *Pretest*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	29
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	90
Rata-rata (Mean)	57,24
Rentang (Range)	60
Standar Deviasi	16,124
Median	60
Modus	35

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version*

21.0

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) sebelum menggunakan media (*pretest*) sebesar 57,24. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 60 dan modus (*mode*) sebesar 35. Simpanan baku (*standar deviasi*) sebesar 16,124, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 90 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 30 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 57,24.

Distribusi frekuensi hasil belajar *Pre Test* siswa kelas IV dapat dilihat pada table berikut

Tabel 4.3 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pre Test*

N	Skor	Katego	Frekue	Persentas
1	85	Sangat	1	3,44 %
2	70	Baik	4	13,79 %
3	55	Cukup	10	34,48 %
4	40	Kurang	7	24,13 %
5	≤	Sangat	7	24,13 %
Jumlah			29	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version*

21.0

Berdasarkan tabel 4.3 frekuensi, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat baik sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 3,44%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 13,79 %, jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup baik sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 34,48 %, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang baik sebanyak 7 orang dengan persentase 24,13 %, serta jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat kurang sebanyak 7 orang dengan persentase 24,13 %. Berdasarkan analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* berada pada kategori baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar secara keseluruhan yaitu 57,24%.

Deskripsi Data *Posttest* Hasil Belajar

Post test dilakukan untuk mengetahui kondisi hasil belajar akhir siswa yang dilakukan setelah digunakan media animasi pada pembelajaran IPA. *Posttest* yang

diberikan berupa tes yang berbentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Telkom Makassar yang berjumlah 29 siswa. Data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut

:

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Nilai *Posttest*

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	29
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	77,24
Rentang (Range)	50
Standar Deviasi	13,335
Median	80
Modus	70

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version*

21.0

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) setelah menggunakan media (*posttest*) sebesar 77,24. Sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 80 dan modus (*mode*) sebesar 70. Simpanan baku (*standar deviasi*) sebesar 13,335, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 100 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 50 dan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 50.

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Post Test*

N	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	85	Sangat	6	20,69 %
2	70	Baik	12	41,38 %
3	55	Cukup	7	24,14 %
4	40	Kurang	4	13,79 %
5	≤	Sangat	0	0 %
Jumlah			29	100 %

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version*
21.0

Berdasarkan tabel 4.5 frekuensi, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang tidak ada. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang baik sebanyak 4 orang dengan persentase 13,79 %. Jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup baik sebanyak 7 orang dengan persentase 24,14 %, jumlah siswa yang memperoleh kategori baik 12 orang dengan persentase 41,38 %, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 6 orang dengan persentase 20,69%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada pembelajaran IPA berada pada kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar secara keseluruhan berjumlah 77,24.

Pembahasan

1. Gambaran Media Animasi pada Pembelajaran IPA kelas IV SD Telkom Makassar

Proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi di kelas IV SD Telkom Makassar berlangsung secara efektif. Penggunaan media animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Ini dibuktikan dengan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran online berlangsung baik melalui aplikasi *zoom* maupun *whatsapp*. Berdasarkan hasil pengamatan yang

dilakukan pada pertemuan pertama masih ada beberapa hal yang belum terlaksana dengan persentase keterlaksanaan sebesar 63,33 % yang berada pada kategori efektif. Sedangkan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan mencapai persentase 73,33 %.

Pencapaian ini belum mencapai persentase 100% karena berbagai situasi dan kondisi yang kurang mendukung. Namun dari hasil pengamatan ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi berlangsung secara efektif dengan persentase yang meningkat untuk setiap pertemuannya. Seperti dalam proses pembelajaran tidak semua siswa ikut join dikarenakan teknis jaringan yang kurang mendukung, sehingga peneliti harus menjelaskan kembali kepada siswa yang terlambat join di zoom atau menjelaskan kembali secara pribadi. Namun dari hasil pengamatan ini dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi berlangsung secara efektif dengan persentase yang meningkat untuk setiap pertemuannya.

2. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dengan menggunakan Media Animasi di kelas IV SD Telkom Makassar

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi di kelas IV SD Telkom Makassar mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir

(*posttest*) yang telah dilakukan. Tes awal (*pretest*) yang dilaksanakan secara *online* menggunakan aplikasi *zoom* pada tanggal 08 Oktober 2020 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 57,24 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 16,124. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 1 orang berada pada kategori sangat baik, 4 orang berada pada kategori baik, 10 orang berada pada kategori cukup baik, 7 orang berada pada kategori kurang baik, dan 7 orang berada pada kategori sangat kurang. Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut disimpulkan bahwa *pretest* berada pada kategori baik.

Sedangkan pada hasil tes akhir (*posttest*) yang dilaksanakan secara *online* menggunakan aplikasi *zoom* pada tanggal 15 Oktober 2020 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 77,24 dan simpangan baku (standar deviasi) sebesar 13,335. Berdasarkan tabel frekuensi, diketahui bahwa terdapat 6 orang berada pada kategori sangat baik, 12 orang berada pada kategori baik, 7 orang berada pada kategori cukup baik, dan 4 orang berada pada kategori kurang baik. Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut disimpulkan bahwa *posttest* berada pada kategori sangat baik.

Jadi dengan menggunakan media animasi hasil belajar IPA menjadi meningkat. Dari sebelum pemberian *treatment* animasi berada pada kategori hasil belajar baik dengan rata-rata 57,24 hingga setelah pemberian *treatment* media animasi berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 77,24.

3. Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA kelas IV SD Telkom Makassar

Pada analisis statistic inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa menggunakan uji *Shapiro Wilk Normality Test* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji tersebut, maka dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistic inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi pada proses pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan nilai probabilitas. Diperoleh nilai yang signifikan hasil jawaban soal *pretest* dan *posttest*, nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IV A SD Telkom Makassar.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Liza Yunita (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam”. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penerapan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di SMP 1 Darussalam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain :

1. Gambaran media animasi pada pembelajaran IPA di kelas IV A SD Telkom Makassar, memberikan pengaruh positif terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan di setiap pertemuan mengalami peningkatan dari kategori efektif menjadi sangat efektif.
2. Hasil belajar siswa setelah penerapan media animasi lebih meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai *pretest* berada pada kategori baik sedangkan nilai *posttest* berada pada kategori sangat baik.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara nilai-nilai *pretest* dan *posttest* setelah menerapkan media animasi. Hal ini juga disebabkan karena nilai probabilitas lebih kecil daripada 0,05.

SARAN

1. Bagi Kepala Sekolah, memberikan apresiasi terhadap guru-guru yang menggunakan media animasi bahkan dalam pembelajaran jarak jauh atau daring seperti sekarang ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru, dapat menggunakan media animasi ini sebagai salah

- satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tengah kondisi Pandemi Covid-19 terhadap pelajaran IPA.
3. Bagi Siswa, dapat lebih memudahkan dalam pembelajaran IPA meskipun pembelajaran berlangsung secara daring.
 4. Sebagai bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya agar melakukan variasi dalam penelitian yang juga memanfaatkan penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA dalam memberikan solusi untuk perbaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini Fitrianingtyas. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas Iv Sdn Gedanganak 02. 5

Basri, A. M., Rohana, R., & Pagarra, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 124 Batuasang Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 160. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i3.5995>

Desstya, A., Novitasari, I. I., Razak, A. F., & Sudrajat, K. S. (2018). MODEL PENDIDIKAN PAULO FREIRE, REFLEKSI PENDIDIKAN IPA SD DI INDONESIA (Relevansi Model Pendidikan Paulo Freire dengan Pendidikan IPA di Sekolah Dasar). *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1.

<https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.2745>

Jannah, N., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Semarang

kd.Ayuning Raresik, I Kt. Dibia, I. W. W. (2016). *Siswa Kelas V SD GUGUS VI Fakultas Ilmu Pendidikan e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Pembelajaran Bahasa Indonesia di*. 4(2).

Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2018). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9627>

Pingge, H. D. (2018). Jurnal Faktor Hasil Belajar. *Jurnal Faktor Hasil Belajar*, 6(2), 166–176. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/14288/pdf>

Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

Pendidikan Manajemen Perkantoran,
2(2), 79.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>

Sadiman, S Arief. (2018) *Media Pendidikan*. Depok. PT Raja Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta. Prinameia Group

Smp, D. I., Muaro, N., Basuki, F. R., Pangestu, M. D., Asmara, N., & Prasetya, D. (2019). *Prodi Pendidikan Fisika Universitas Jambi , Jambi , Indonesia* Email : alfattahmiko@gmail.com *Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika Volume 4 Nomor 2 , Desember 2019. 4.*

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta

Sumarni, Muklas. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta

Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>

Thobroni. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media

Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur. Cerdas Ulet Kreatif

Widiantono, N. (2017). Penerapan

Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p199-213>

Yuanita, Liza. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam. *Skripsi*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

