

Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri No 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar

The Effect Of Animation Media To Students Learning IPA In 4th Grade Of Science At SD Negeri No 141 Inpres Pa'rappunganta II Polut District Takalar Regency

Faisal Salim¹, Syamsiah D², Rosdiah Salam³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
faisal30052000@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Tujuan pada penelitian ini, yaitu: (1) untuk mengetahui gambaran penggunaan media animasi pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar; (2) untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA; (3) untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan dengan desain *quasi experimental*. Adapaun populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar, sedangkan sampelnya adalah kelas IV B dengan jumlah 13 orang siswa dengan teknik pengambilan sampel *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat setelah penggunaan media animasi. Kemudian berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai Sig. (2-tailed) dari hasil uji *independent sample t-test* sebesar 0,049 dan nilai tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi yang telah ditentukan $\alpha = 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar.

Kata Kunci: Media Animasi, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA

Abstract

This study examines the effect of using animation media on student learning outcomes in science subjects. The aims of this study are: (1) to find out the description of the use of animation media in the fourth grade science subjects of SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Polut District, Takalar Regency; (2) to find out the description of student learning outcomes by using animation media in science subjects; (3) to determine the effect of using animation media on student learning outcomes in science subjects. The approach used in this research is quantitative with the type of experimental research and with a quasi-experimental design. The population in this study were fourth grade students of SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II, Polut District, Takalar Regency, while the sample was class IV B, which consisted of 13 students using purposive sampling technique. Data collection techniques used are tests, observations, and documentation. The data analysis technique used descriptive statistical analysis and inferential statistics. Based on the results of descriptive statistical analysis showed that the experimental class student learning outcomes increased after the use of animation media. Then based on the results of inferential statistical analysis obtained the value of Sig. (2-tailed) from the results of the independent sample t-test of 0.049 and this value is smaller than the predetermined significance value of $= 0.05$. It can be concluded that animation media has a significant influence on student learning outcomes in science subjects for class IV SD Negeri no. 141 Inpres Pa'rappunganta II, Polut District, Takalar Regency.

Keywords: Animation Media, Learning Outcomes, Science Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai media pembentuk karakter yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berakhlak mulia sehingga dapat bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. (Basri et al., 2018) menyatakan bahwa pendidikan adalah sarana meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dilakukan demi menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu distabilkan agar kondisi pembelajaran dapat tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal tersebut berdasarkan standar proses pendidikan yang telah ditetapkan dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Berbagai macam cara dan kebijakan yang telah ada dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan tersebut dilakukan dari usaha peningkatan kualitas guru, pengembang kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kelengkapan sarana dan prasarana. Guru akan selalu dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif seiring dengan perkembangan teknologi. Bukan hanya RPP, materi ajar, dan LKPD, akan tetapi guru juga membutuhkan alat bantu dalam menyampaikan informasi berupa pelajaran untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran. Alat bantu yang dimaksud adalah berupa media pembelajaran.

Media adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan atau mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dengan tujuan untuk menyampaikan informasi yang bersifat instruksional atau mengandung unsur pengajaran disebut dengan media pembelajaran. Sanjaya (2016) mendefinisikan bahwa media Pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan-pesan kepada siswa yang mengandung pesan terkait pendidikan. Lebih lanjut media pembelajaran memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah media animasi. Yudhanto & Purnomo (2017) menyatakan bahwa media animasi merupakan salah satu bagian dari multimedia yang terdiri dari rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian.

Animasi dalam dunia pendidikan digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan suatu

konsep agar dapat mudah dipahami. Hal ini dikarenakan media animasi terdiri dari unsur media lain seperti audio, teks, video, grafik, dan sound menjadi kesatuan penyajian, sehingga sesuai dengan gaya belajar siswa.

Media animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dan sulit untuk dijelaskan dengan hanya secara verbal. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu objek yang tidak dapat terlihat oleh mata secara nyata, oleh karenanya dengan melakukan visualisasi melalui media animasi sehingga objek yang dijelaskan dapat tergambarkan secara konkret, hal ini sangat di butuhkan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih efektif, media berbasis video animasi ini dianggap lebih efektif karena dalam proses pembelajaran melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Semakin banyak indera yang terlibat dalam suatu pembelajaran maka semakin baik pula pembelajaran yang terjadi.

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Bundu menyatakan bahwa “sasaran ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah cara mengetahui alam secara sistematis baik berupa konsep, prinsip, hukum dan proses penemuan”(Amran & Muslimin, 2017, p 69). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan untuk mengembangkan kompetensi siswa agar mampu memahami secara ilmiah. Agar tujuan tersebut tercapai maka perlu adanya perkembangan dalam sistem pendidikan, khususnya guru yang memiliki kedudukan paling utama dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Melihat hal tersebut, perlu adanya inovasi dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif untuk memusatkan perhatian siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Salah satu cara yang lebih baik dan dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran kooperatif, salah satunya ialah media animasi. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. hal ini sudah terbukti dari beberapa penelitian yang sudah ada, seperti penelitian oleh Rahmayanti (2018) menyatakan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. juga penelitian oleh Khomaidah & Harjo (2019) menyatakan bahwa penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Ramadhan (2020) menyatakan bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran IPA siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran IPA yang dilakukan sebagai observasi awal pada tanggal 14-24 Februari 2021, pada kelas IV SD Negeri No 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar, terlihat aktivitas guru yang kurang memperhatikan penggunaan media dalam proses pembelajaran dan bahkan guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Oleh sebab itulah, pembelajaran IPA berlangsung secara monoton atau kurang bervariasi sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat memusatkan perhatian siswa dan menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang masih tergolong rendah terlihat dari KKM. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menerapkan dan mengkaji pengaruh penggunaan media animasi melalui penelitian yang berjudul Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD No. 144 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran pada umumnya dijadikan sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Alat bantu yang dimaksud dapat berupa gambar, video, objek, model, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman baru serta memotivasi siswa dalam belajar. Arsyad (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan-pesan pelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Gagne menyatakan bahwa "media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar" (Sumantri, 2016, p. 303). Selain itu, Mudlofir & Rusdiyah (2017, p. 124) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa cetak maupun non-cetak

Fungsi utama media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang lebih efektif dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Sanjaya (2016)

mengemukakan lima fungsi media pembelajaran, berikut penjelasan dari setiap fungsi media pembelajaran: (1) fungsi komunikatif yang dapat dilihat dari segi kegunaan yakni untuk mempermudah guru selaku pengirim pesan dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa sebagai penerima pesan; (2) fungsi motivasi yang dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar dibanding dengan tidak menggunakan media yang dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa sebagai penerima pesan; (3) fungsi kebermaknaan dengan melalui penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna karena dengan media pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan menganalisis dan mencipta berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya; (4) fungsi penyamaan persepsi untuk menyamakan persepsi banyaknya siswa sehingga dengan media siswa diharapkan memiliki pandangan yang sama terhadap materi yang diberikan; (5) fungsi individualitas yang dapat menyamakan perbedaan siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda sehingga dengan media diharapkan dapat melayani kebutuhan setiap siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Media Pembelajaran memiliki ciri-ciri yang menjadi dasar mengapa media digunakan. Gerlach & Ely mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran, yaitu "ciri fiksatif (*fixsative property*), ciri manipulatif (*manipulative property*), dan ciri distribusi (*distributive property*)" (Arsyad, 2019, p. 15)".

Media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, pengelompokan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memilih media. Kustandi & Darmawan (2020) juga mengemukakan tujuh klasifikasi media, yaitu "media audio-visual gerak, media audio-visual diam, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak" (p.77).

2.2. Media Animasi

Animasi atau animation berasal dari kata dasar to anime, dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan atau kegiatan menghidupkan benda mati. Yudhanto & Purnomo (2017) mendefinisikan bahwa Animasi adalah sebuah elemen multimedia yang menarik karena animasi dapat membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Selain itu Munandar et al., (2018) menyatakan bahwa media animasi merupakan salah satu jenis multimedia yang mengandung unsur tulisan, suara, dan gambar yang dapat bergerak. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan rangkaian dari beberapa gambar yang dibuat bergerak agar dapat terlihat hidup dan dilengkapi dengan

tulisan serta suara sehingga dapat memperjelas pesan-pesan yang disampaikan seperti pada kejadian yang sebenarnya. Sejalan dengan kemajuan teknologi, animasi telah berkembang menjadi beberapa jenis. Adapun jenis-jenis animasi menurut Yudhanto & Purnomo (2017), yaitu “media animasi 2D, animasi 3D, dan animasi *stop motion*” (p. 184).

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan. Sanjaya (2016) juga mengemukakan beberapa kelebihan dalam penggunaan animasi dalam pembelajaran, yaitu: (1) menggunakan multimedia berbasis animasi dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam belajar; (2) media animasi dapat menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran yang dikemas sesuai tujuan pembelajaran, baik afektif, kognitif maupun psikomotor; (3) menggunakan media animasi lebih efisien dibandingkan harus menghadirkan pemeran sesungguhnya yang memerlukan biaya yang lebih besar; (4) membuat media animasi akan lebih mudah diatur sesuai dengan kehendak penulis, akan tetapi tetap mempertahankan makna dari objek atau kejadian yang sebenarnya. Disamping beberapa keuntungan atau kelebihan penggunaan media animasi. Sanjaya (2016) juga mengemukakan keterbatasan yang dimiliki media animasi tersebut, yaitu: (1) membuat animasi membutuhkan keahlian khusus dan bukan pekerjaan yang mudah; (2) membuat animasi membutuhkan fasilitas yang mendukung seperti komputer dengan spesifikasi khusus; (3) karakter dalam animasi harus disesuaikan dengan usia siswa.

2.3. Pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris yakni *natural science (sains)*. Secara harfiah *Science* diartikan sebagai ilmu yang berarti pengetahuan yang ilmiah. Pagarra & Idrus (2018) menyatakan bahwa dengan mata pelajaran IPA siswa dapat memiliki pengetahuan dan wawasan terkait kejadian di alam beserta sebab akibatnya. Sulistyorini juga mendefinisikan bahwa “pembelajaran IPA di SD merupakan kegiatan belajar yang lebih menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah” (Widiantono, 2017, p. 200). Berdasarkan beberapa uraian pengertian IPA di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pembelajaran yang menekankan pada prinsip-prinsip dan proses yang menumbuhkan sikap ilmiah melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana terkait alam sekitar.

Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar sebagaimana tujuan pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran IPA dalam Badan Nasional Standar pendidikan (Susanto, 2019, p. 171) adalah 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 memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan, lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala ketaraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

2.4. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan yang dirasakan sebagai suatu keharusan untuk dipenuhi sejak lahir hingga akhir hayatnya. Menurut E.R. Hilgard Mengemukakan “belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan” (Susanto, 2019, p. 3). Lebih lanjut, W. S. Winkel (Susanto, 2019, p. 4) juga mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah mendefinisikan pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sesuai dengan perkembangannya yang berlangsung secara terus menerus sesuai dengan perkembangan psikis pada dirinya. Belajar merupakan proses yang sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Wasliman menyatakan bahwa “hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal, maupun faktor eksternal” (Susanto, 2019, p. 12). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal dapat berupa kecerdasan, motivasi belajar, minat, perhatian, kebiasaan belajar, ketekunan sikap,

kondisi fisik dan kesehatan. Dan faktor eksternal berasal dari lingkungan individu seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif karena ingin mengetahui pengaruh penggunaan dari media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri No 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar.

3.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Non Equivalent Control Group Design*. Desain yang digunakan melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan menggunakan media animasi dan kelompok kontrol sebagai kelas pendamping. Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar IPA. Pengukuran pertama yang dilakukan dengan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal siswa terkait pemahaman materi hubungan gaya dengan gerak benda sebelum diberikan perlakuan dengan media animasi. Selanjutnya pemberian *treatment* dengan menggunakan media animasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan media animasi. Kemudian pada akhir penelitian, peneliti memberikan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi. Secara jelas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
R ₁	O ₁	X ₁	O ₂
R ₂	O ₃	X ₂	O ₄

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu Observasi, tes, dan dokumentasi. "Instrumen penelitian adalah alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati" Sugiyono (2019, p. 156). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan instrumen penelitian bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap terkait masalah, fenomena alam maupun sosial.

3.4 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari dua, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

statistik deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil belajar siswa. Adapun statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengajuan hipotesis dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat data dengan uji normalitas data dan uji homogenitas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri No 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar akan dideskripsikan gambaran penggunaan media animasi, gambaran hasil belajar siswa, dan pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Data hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan hasil penelitian, dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis dengan *uji independent sample t test*.

Gambaran Penerapan Media Animasi

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan I dengan pemberian *postest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, pertemuan ke II dan ke III pemberian *treatment* berupa penggunaan media animasi pada kelas eksperimen, dan pertemuan ke IV pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan media animasi dalam pembelajaran diterapkan secara luring di kelas selama dua kali pertemuan atau dua kali pembelajaran. Materi yang diajarkan dalam media animasi adalah hubungan gaya terhadap gerak benda.

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan media animasi dan aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama pemberian perlakuan/*treatment* yaitu 75%, dan pada pertemuan kedua pemberian perlakuan/*treatment* yaitu 83%, dalam artian bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media animasi mengalami peningkatan dari efektif menjadi sangat efektif.

Data Pretest Siswa tentang Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen

Data hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kualifikasi dan Interval *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	13
Nilai Terendah	25
Nilai Tertinggi	70
Rata-rata (Mean)	45,38
Rentang (Range)	45
Standar Deviasi	13,301
Variance	176,923

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23*

Berdasarkan tabel 1, diketahui jumlah sampel 13 dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebelum penggunaan media animasi pada kelas eksperimen sebesar 45,38. Nilai tersebut menunjukkan rata-rata *pretest* hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum penggunaan media animasi berada pada kategori sedang. Adapun nilai terendah (minimal) yang diperoleh siswa adalah 25 dan nilai tertinggi (maksimal) yang didapatkan siswa adalah 70 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 45. Kemudian simpangan baku (*standar deviasi*) yang merupakan sebaran data sebesar 13,301 dan variance adalah 176,923. Semakin besar nilai sebarannya maka data akan semakin bervariasi, begitu pula sebaliknya. Adapun data distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
81% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%
61% - 80%	Tinggi	2	15,4%
41% - 60%	Sedang	4	30,8%
21% - 40%	Rendah	7	53,8%
0% - 20%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		13	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 2, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 15,4%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 30,8%, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 7 orang dengan persentase 53,8%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif tersebut menunjukkan bahwa *pretest* kelas eksperimen berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar siswa melalui *pretest* kelas eksperimen sebelum penggunaan media animasi adalah 45,38.

Data *Pretest* Siswa tentang Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol

Data hasil *pretest* siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kualifikasi dan Interval *Pretest* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	12
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (Mean)	43,75
Rentang (Range)	55
Standar Deviasi	14,001
Variance	196,023

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23*

Berdasarkan tabel 3, diketahui jumlah sampel 12 dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 43,75. Artinya nilai tersebut juga menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol berada pada kategori sedang. Adapun nilai terendah (minimal) yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai tertinggi (maksimal) yang didapatkan siswa adalah 75 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 55. Kemudian simpangan baku (*standar deviasi*) yang merupakan sebaran data sebesar 14,001. Semakin besar sebaran datanya maka data akan semakin bervariasi, sehingga variance yang diperoleh adalah 196,023. Adapun data distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada *pretest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
81% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%
61% - 80%	Tinggi	1	8,3%
41% - 60%	Sedang	5	41,7%
21% - 40%	Rendah	5	41,7%
0% - 20%	Sangat Rendah	1	8,3%
Jumlah		12	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 23*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 4.4, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 8,3%, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 41,7%, jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 41,7%, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat rendah sebanyak 1 orang dengan persentase 8,3%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan

bahwa hasil *pretest* kelas kelas kontrol berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol secara keseluruhan dengan nilai 43,75.

Data Posttest Siswa tentang Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen

Data hasil *posttest* siswa pada kelas Eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Kualifikasi dan Interval *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	13
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	81,54
Rentang (Range)	40
Standar Deviasi	10,875
Variance	118,269

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) setelah penggunaan media animasi (*posttest*) pada kelas eksperimen sebesar 81,54. Artinya nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi berada pada kategori sangat tinggi. Adapun nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 40. Kemudian simpanan baku (*standar deviasi*) yang merupakan sebaran data sebesar 10,875 dan variance yang diperoleh adalah 118,269. Adapun data distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
81% - 100%	Sangat Tinggi	6	46,2
61% - 80%	Tinggi	6	46,2
41% - 60%	Sedang	1	7,7
21% - 40%	Rendah	0	0%
0% - 20%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		13	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 6 frekuensi, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 6 orang dengan persentasi sebesar 46,2%, jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 46,2%, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 1 orang

dengan persentase sebesar 7,7%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar secara keseluruhan dengan jumlah 81,54.

Data Posttest Siswa tentang Hasil Belajar IPA Kelas Kontrol

Data hasil *posttest* siswa pada kelas Kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Kualifikasi dan Interval *Posttest* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	12
Nilai Terendah	45
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	70,42
Rentang (Range)	55
Standar Deviasi	15,588
Variance	242,992

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel 7, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol (*posttest*) sebesar 70,42. Artinya bahwa nilai tersebut menunjukkan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media animasi berada pada kategori tinggi, akan tetapi nilai yang diperoleh tersebut masih lebih tinggi dibanding dengan kelas eksperimen yang menerapkan media animasi. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi lebih baik dibanding dengan tidak menggunakan media animasi. Adapun nilai terendah (minimal) yang diperoleh siswa adalah 45 dan nilai tertinggi (maksimal) yang didapatkan siswa adalah 100 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 55. Kemudian simpanan baku (*standar deviasi*) yang merupakan sebaran data sebesar 15,588, sehingga variance yang diperoleh adalah 242,992. Adapun data distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kualifikasi dan Interval *Posttest* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
81% - 100%	Sangat Tinggi	2	16,7%
61% - 80%	Tinggi	6	50%
41% - 60%	Sedang	4	33,3%
21% - 40%	Rendah	0	0%
0% - 20%	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		12	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 8, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 16,7%, jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 50%, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 33,3%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas kontrol berada pada kategori tinggi.

Uji Kategori N-Gain

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui tingkat peningkatan dari kedua kelas tersebut maka dapat digunakan rumus N-Gain yang diolah menggunakan bantuan program SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Deskripsi N-Gain	Satistik
Jumlah Sampel	13
Terendah	0,47
Tertinggi	1,00
Rata-rata (<i>mean</i>)	0,6897
Rentang (<i>range</i>)	0,53
Standar Deviasi	0,14212
Median	0,6667
Variance	0,020

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Adapun hasil Uji N-Gain pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol

Deskripsi N-Gain	Satistik
Jumlah Sampel	12
Terendah	0,29
Tertinggi	1,00
Rata-rata (<i>mean</i>)	0,5146
Rentang (<i>range</i>)	0,71
Standar Deviasi	0,19793
Median	0,5000
Variance	0,039

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel 9 dan 10, diketahui bahwa nilai rata-rata dari uji N-Gain kelas eksperimen adalah 0,6897 dan rata-rata dari uji N-Gain kelas kontrol adalah 0,5146. Kemudian dari hasil tersebut, peningkatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol dapat digolongkan dalam kategori sedang. Melihat dari hasil Uji N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa dari kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori yang sama, yaitu kategori sedang. Kemudian berdasarkan uji perbandingan dengan uji *t independent* untuk membandingkan nilai keefektifan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi $0,018 < 0,05$. Sehingga dari nilai signifikansi tersebut dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan Program IBM SPSS Statistic Version 23. Adapun hasil output dari uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	0,143	$0,143 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Pretest</i> kelas kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05 = \text{normal}$
<i>Posttest</i> kelas kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 = \text{normal}$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *levne* dengan bantuan program IBM SPSS Statistic Version 23. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,972	$0,972 > 0,05 = \text{homogen}$
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,283	$0,283 > 0,05 = \text{homogen}$

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel 12, diketahui bahwa data hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai probabilitas sebesar 0,972, dan data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai probabilitas sebesar 0,283, artinya dengan nilai tersebut dapat dikatakan data bersifat homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari nilai yang telah ditentukan, yaitu 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selanjutnya dapat dilakukan uji parametrik atau uji-T karena syarat untuk melakukan uji-T adalah dua kelompok yang diuji harus homogen.

Uji Hipotesis

Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji hipotesis *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment* berupa penggunaan media animasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil dari uji *independent sample t-test pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Uji *Independent Sample T-Test Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	0,299	23	0,767	$0,767 > 0,05 =$ Tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai probabilitas pada kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum adanya penggunaan media animasi (*treatment*). Kemudian berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , t_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari t_{tabel} ($0,299 < 2,066$). Nilai tersebut diperoleh berdasarkan nilai ketentuan t_{tabel} dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 23$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,066. Sehingga berdasarkan dua perbandingan tersebut maka dapat menunjukkan bahwa data *pretest* yang diperoleh tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Independent Sample T-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi (*treatment*) pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol tanpa pemberian perlakuan. Adapun hasil dari analisis ini adalah sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji *Independent Sample T-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	2,083	23	0,049	$0,049 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 23

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang berarti ada perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian *treatment* berupa penggunaan media animasi. Kemudian berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , t_{hitung} adalah 2,083 yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,069 sehingga nilai yang dimiliki t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari t_{tabel} ($2,083 > 2,069$). Nilai tersebut diperoleh berdasarkan nilai ketentuan t_{tabel} dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 23$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,066. Sehingga dari kedua perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa data *posttest* yang diperoleh terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.2. Pembahasan

Pemerolahan data gambaran penggunaan media animasi melalui observasi pada proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar selama 2 kali pertemuan, yakni pada pertemuan kedua dan ketiga. Penggunaan media animasi pada pertemuan kedua dengan pokok bahasan pengaruh gaya terhadap gerak benda dan pada pertemuan ketiga penggunaan media animasi dengan pokok bahasa pengaruh gaya terhadap gerak benda yang terjadi dilingkungan sekitar. Adapun keterlaksanaan penggunaan media animasi pada pertemua kedua adalah dengan persentase 75% dan jika dikategorikan maka masuk dalam kategori efektif, dan keterlaksanaan penggunaan media animasi pada pertemuan ketiga adalah 83% dengan kategori sangat efektif. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pelaksanaan proses pembelajaran.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar siswa maka dilakukan teknik analisis data yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden sebelum dan sesudah penggunaan media animasi. Adapun hasil belajar siswa berdasarkan analisis statistik deskriptif

pada kelas eksperimen sebelum pemberian *treatment* (*pretest*) berada pada kategori sedang, dan pada kelas kontrol juga berada pada kategori sedang. Artinya bahwa hasil belajar siswa sebelum penggunaan media animasi masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Kemudian setelah pemberian *treatment* dengan penggunaan media animasi (*posttest*) diperoleh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dalam kategori sangat tinggi, sedangkan pada kelas kontrol dengan kategori tinggi, artinya bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dibanding dengan kelas kontrol, hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media animasi pada kelas eksperimen. sehingga berdasarkan data hasil perhitungan statistik deskriptif tersebut maka dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi. Dan berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa” (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 15). Kemudian berdasarkan data statistik deskriptif dan teori pendukung dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi maka dilakukan dengan analisis statistik inferensial. Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis dengan melakukan uji asumsi terlebih dahulu dengan uji normalitas dan uji homogenitas, kedua uji asumsi tersebut dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Adapun hasil dari uji normalitas yang dilakukan dengan teknik *kolmogrov smirnov* adalah *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan teknik uji *levene's* adalah kedua kelas tersebut dinyatakan homogen

Setelah melakukan uji asumsi maka dilanjutkan dengan menguji hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} serta membandingkan nilai probabilitas signifikansi. Berdasarkan nilai t_{tabel} untuk $N(23) = 2,069$ dan t_{hitung} sebesar 2,083 maka didapatkan perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sedangkan untuk melihat nilai probabilitas signifikansi digunakan uji statistik *independent sample t-test* menggunakan bantuan program *SPSS Version 23* sehingga diperoleh hasil belajar siswa berdasarkan data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari 0,05 dengan nilai signifikansi 0,049, jika dirumuskan

menjadi $0,049 < 0,05$. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak H_a diterima, artinya media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar.

5. KESIMPULAN

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

1. Gambaran penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri No. 141 Inpres Pa'rappunganta II Kecamatan Polut Kabupaten Takalar memberikan pengaruh positif, terbukti dengan hasil pengamatan melalui lembar observasi yang dilakukan setiap pertemuan mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar siswa setelah penerapan media animasi lebih meningkat. Hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan secara signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen lebih meningkat dibanding dengan kelas kontrol.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi, hal ini terbukti dengan adanya perbedaan yang signifikan nilai rata-rata dari *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol setelah menerapkan media animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amran, M., & Muslimin, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media KIT IPA di SD Negeri Mapala Makassar. *Jurnal Office*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3465>
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran* (21rd ed.). Depok: Rajawali Pers
- 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. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i3.5995>
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Indonesian*

- Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>
- Kustandi, S., & Prasetyo, Z. K. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Munandar, H., Sutrio, S., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 5 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 111.
<https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.526>
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30–40.
<https://doi.org/10.26858/PUBLIKAN.V8I1.4362>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Ramadhan, G. (2020). "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Telkom Makassar". Skripsi. FIP, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar.
- Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran* (3rd ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Susanto, A. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (3rd ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- 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>
- Yudhanto, Y., & Purnomo, F. A. 2017. *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*. Surakarta: UNS Press.