

Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bayang Kota Makassar

The Effect of the Using of Animation Media on IV Grade Student's Mathematic Learning Outcomes SDN Bayang Kota Makassar

Reskiyatun Nisa Harnam¹, Rohana², Nurhaedah³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Reskiyatunnh@gmail.com

rohana@unm.ac.id

nurhaedahrahman@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bayang Kota Makassar. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Animasi sedangkan variabel terikat adalah Hasil Belajar Matematika. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN Bayang Kota Makassar dengan jumlah siswa sebanyak 60 Orang. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini Observasi, Tes Hasil Belajar, dan dokumentasi, Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar matematika melalui *google form* yang dilakukan melalui dua tahap yakni *Pre-test* dan *Post-test*. Teknik analisis data yaitu dengan analisis statistik deskriptif dan analisis statistic inferensial. Berdasarkan satitistik inferensial dengan menggunakan *uji paired sample t-test* sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Penggunaan Media Animasi Siswa Kelas IV SDN Bayang Kota Makassar tergolong sangat efektif. (2) Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV sangat tinggi. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bayang Kota Makassar.

Kata Kunci: *Media Animasi, Hasil Belajar, Matematika.*

Abstract

This research is an experimental study that aims to determine the effect of using animation media on the learning outcomes of fourth grade students at SDN Bayang Makassar City. The approach in this research is a quantitative approach with the research design of *Nonequivalent Control Group Design*. The independent variable in this study is Animation Media, while the dependent variable is Mathematics Learning Outcomes. The population of this study were all fourth graders at SDN Bayang Makassar City with a total of 60 students. The data collection techniques used in this study were observation, learning outcomes tests, and documentation. The research data were obtained by giving mathematics learning outcomes tests through *google form* which were carried out in two stages, namely *pre-test* and *post-test*. The data analysis technique is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. Based on inferential statistics using the *paired sample t-test*, 0.00 is smaller than 0.05. Based on the results of the study, it can be concluded that (1) the use of animation media for fourth grade students at SDN Bayang Makassar City is very effective. (2) The Mathematics Learning Outcomes of Class IV Students are very high. (3) There is a significant effect of using Animation Media on Mathematics Learning Outcomes of Class IV Students at SDN Bayang Makassar City.

Keywords: *Animation Media, Learning Outcomes, Mathematics.*

1. PENDAHULUAN

Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Di sekolah tersebut siswa mengalami proses belajar, setelah mengalami proses belajar tersebut diharapkan siswa mengalami perubahan sesuai dengan apa yang dipelajari dari proses belajar tersebut.

Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal (3), bertujuan untuk : Berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Fimansyah (2015), “Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya” (h.37). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu unsur dari sebuah gabungan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan sistem dalam melatih penalarannya. Melalui pengajaran matematika diharapkan akan menambah kemampuan, mengembangkan keterampilan dan aplikasinya. Namun demikian proses belajar mengajar matematika sulit dimengerti oleh siswa. Bahkan banyak yang mengeluh bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik dan susah untuk dipahami. Karena itu hasil belajar matematika lebih rendah dibandingkan pelajaran yang lain. Oleh karena itu untuk mewujudkan pendidikan matematika yang baik banyak permasalahan yang harus diselesaikan terutama pada proses pembelajaran pentingnya penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa memiliki interaksi dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang meningkat bila siswa belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristiknya. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan lebih mendapatkan keuntungan dari menggunakan media visual, media animasi,

seperti film, video, gambar atau diagram. Sedangkan siswa yang memiliki gaya belajar auditif lebih mendapatkan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran auditif, seperti rekaman suara, radio atau ceramah dari guru atau pengajar. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual atau media animasi.

Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar dalam proses pembelajaran matematika guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sehingga siswa lebih cepat bosan, tidak tertarik, dan tidak semangat dalam proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Saat proses pembelajaran berlangsung guru kurang mengaitkan antara kehidupan sehari – hari dengan pembelajaran sehingga hal ini sangat berpengaruh dalam pemikiran siswa dalam memahami materi. Proses pembelajaran cenderung hanya menyimak materi, memberikan tugas, menyampaikan materi dalam bentuk gambar melalui Whatsapp Group. Oleh sebab itu, dapat dilakukan media pembelajaran berupa video animasi agar terciptanya media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.

Menurut Lestari et al., (2017) “Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan” (h.5). Media animasi juga dapat menyampaikan informasi dari sumber ke siswa yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, media animasi digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran dan memberikan motivasi atau penguatan untuk siswa.

Selain itu, kebiasaan guru di Sdn Bayang Kota Makassar dalam menggunakan media animasi juga bermaksud untuk mengatasi lambatnya pemahaman siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Media animasi meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media animasi merupakan cara sistematis yang diterapkan oleh guru. Media animasi pembelajaran sebagai pengganti buku teks atau disebut pembelajaran dengan media animasi. Guru harus tetap selektif dalam menyajikan materinya melalui media animasi, agar tidak monoton dan terasa membosankan bagi siswa.

Penggunaan media animasi akan memberi kesempatan pada siswa agar dapat mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses sesuatu. Penggunaan media animasi juga dapat menumbuhkan cara berfikir rasional dan ilmiah. Penggunaan media animasi yang memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam pembelajaran Matematika merupakan salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran Matematika pada siswa.

Proses pembelajaran dalam jaringan (daring) guru tidak efektif dalam menyampaikan materi, sehingga sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring seperti kondisi saat ini. Hal ini relevan dengan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam pembelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki Tahun 2016. Hasil Penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa kelas IV. Penelitian tersebut juga selaras dengan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa Tahun 2017.

Berdasarkan masalah di atas, maka media dalam pembelajaran diperlukan terutama pembelajaran matematika sesuai dengan kondisi saat ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SDN Bayang Kota Makassar”**

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2011, h.23) mengatakan bahwa; Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Rohana, Syamsuddin (2014, h.223) menyatakan sebagai berikut: Media adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan oleh suatu organisasi untuk mencapai efisiensi dan efektivitas kerja dengan hasil yang

maksimal, dan media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran.

AECT (Association of Education and Communication Technology) mendefinisikan Media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Menurut (Arsyad, 2011) mengatakan, “Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.” (h.23).

2.2. Pengertian Media Animasi

Menurut Simarmata et al., (2019) “Kata Animasi berasal dari kata animation yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus indonesia inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati” (h.12). Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Animasi cocok untuk menciptakan realitas dari sesuatu yang semu, sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh realitas dalam citra visual. Menurut Maretsya dkk (2013), “Media animasi gambar termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara.” (h.21).

Berdasarkan pengertian, dapat disimpulkan animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati atau gambar yang termasuk dalam jenis media visual audio karena terdapat gambar dan suara.

2.3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (Fimansyah, 2015) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya dan evaluasi adalah pemberian cara bekerja, pemecahan, metode, materil dll. Sedangkan Menurut Kristin (2016), “Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya; misal konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari” (h.92).

Berdasarkan beberapa pengertian maka hasil belajar matematika dapat disimpulkan yaitu hasil akhir yang akan dimiliki atau diperoleh siswa setelah terjadinya proses belajar matematika yang diberikan

skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran matematika.

2.4. Pengertian Matematika

Matematika yang diajarkan di jenjang persekolahan yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum disebut Matematika Sekolah. Menurut Rahmah (2013, h.2) mengatakan bahwa: Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalarnya).

Matematika Sekolah adalah unsur-unsur atau bagian-bagian dari Matematika yang dipilih berdasarkan atau berorientasi pada kepentingan. kependidikan dan perkembangan IPTEK. Matematika yang dipilih adalah matematika yang dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah, dan melakukan tugas tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa Matematika Sekolah tidaklah sepenuhnya sama dengan Matematika sebagai ilmu. Dikatakan tidak sepenuhnya sama karena memiliki perbedaan antara lain dalam hal (1) penyajian, (2) pola pikir, (3) keterbatasan semesta, dan (4) tingkat keabstrakan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelas yang digunakan

untuk penelitian, yaitu, satu kelas eksperimen (yang diberi perlakuan) dan satu kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Tujuan digunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar. Dalam design penelitian ini prosedur penelitiannya adalah digunakan satu Kelas subjek. Kelas subjek yang dimaksudkan adalah Kelas eksperimen (yang diberi perlakuan). Subjek yang dimaksudkan adalah siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar, yang dimana subjek diperoleh dari populasi yang digunakan. Bentuk dapat dilihat pada tabel 3.1 dan bagan 3.1 (Sugiyono, 2013)

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ¹	X	O ²
Kontrol	O ³		O ⁴

(Sumber : Sugiyono, 2017)

Keterangan :

O¹ = *Pre Test* pada kelas eksperimen.

O² = *Pre Test* pada kelas kontrol.

O³ = *Post Test* pada kelas eksperimen.

O⁴ = *Post Test* pada kelas kontrol.

X = Perlakuan.

3.3 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan kejadian atau perubahan serta reaksi guru dan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Menurut Mania (2017, h.221), "Observasi merupakan cara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan". Jadi, dalam observasi peneliti melakukan pengamatan dengan lembar observasi secara langsung kepada objek penelitian. Teknik ini dilakukan agar memperoleh data tentang situasi dan proses pembelajaran dengan media animasi di SDN Bayang Kota Makassar. Adapun aspek yang diamati yaitu pembukaan, penyampaian materi menggunakan media animasi, proses diskusi siswa, umpan balik dan penutup. Aspek yang diamati tersebut dikategorikan ke dalam tabel berikut :

Tabel 3.3 Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Skor	Kategori
< 20%	Sangat kurang efektif
21% - 40%	Kurang efektif
41% - 60%	Cukup efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat efektif

(Sumber : Arikunto, 2013)

2) Tes Hasil Belajar

Menurut Calongesi (Wulan, 2007, h.3) menyatakan bahwa Tes merupakan salah satu upaya pengukuran sederhana yang digunakan oleh guru untuk mencoba menciptakan kesempatan bagi siswa dalam memperlihatkan prestasi mereka yang berkaitan dengan tujuan yang telah ditentukan. Setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar. Dengan demikian apabila suatu tugas atau pertanyaan menuntut harus dikerjakan oleh seseorang, tetapi tidak ada jawaban atau cara pengerjaan yang benar atau salah maka tugas atau pertanyaan tersebut bukanlah tes. Tes dalam penelitian ini berupa *Pretest* dan *Posttest* akan dijelaskan sebagai berikut:

a. *Pretest*

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal

siswa pada materi menyelesaikan soal tentang FPB dan KPK.

b. *Posttest*

Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada materi menyelesaikan soal tentang FPB dan KPK.

Tes Hasil Belajar siswa nantinya akan menggunakan skor dalam skala *Guttman* yang digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan. Bentuk skala *Guttman* menurut Sugiyono (2016) menyatakan bahwa memiliki dua jawaban yang alternatif yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidak”; “positif-negatif”; dan lain – lain.

Tabel 3.4 Alternatif jawaban instrumen penelitian hasil belajar

Alternatif Jawaban	Skor
Benar	1

Salah	0
-------	---

(Sumber : Sugiyono, 2016)

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa dokumen – dokumen sebagai penunjang dalam penelitian ini, meliputi daftar jumlah siswa baik laki – laki maupun perempuan, absensi siswa, lembar jawaban tes, gambaran – gambaran kegiatan, data sekolah dan dokumen lainnya. Menurut Hasnah (2017, h.51)“Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar dari seseorang”. Dokumen – dokumen yang digunakan dalam penelitian yaitu nilai *pre test* dan *post test*, LKS (Lembar Kerja Siswa), hasil tes, dokumentasi kegiatan dan persuratan.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, sehingga ada dua macam statistik, yaitu :

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu gugus data sehingga memberikan informasi yang berguna, hal ini sejalan dengan pendapat ahli, sebagai berikut : Nuzula et al., (2020, h.59) mengatakan bahwa: Statistik deskriptif adalah statistik yang mempunyai tugas mengorganisasi dan menganalisis data, angka, agar dapat memberikan gambaran secara teratur, ringkas, dan jelas, mengenai sesuatu gejala, peristiwa atau keadaan, sehingga dapat ditarik pengertian atau makna tertentu.

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi FPB dan KPK. Statistik Deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan data perolehan hasil belajar siswa dalam penelitian seperti nilai rata – rata (mean), Median, modus, standar deviasi, varian, nilai terendah data (minimal), dan nilai tertinggi data (maksimum) dengan menggunakan sistem *Statistical Package For Social Science (SPSS) Versi 20.0*. Hasil belajar siswa diKelaskan dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang. Kategori tersebut dinyatakan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Kategori hasil belajar siswa

Tingkat Penguasaan	Nilai	Keterangan
90% - 100%	90 – 100	Sangat Tinggi
80% - 89%	80 – 89	Tinggi
65% - 79%	65 – 79	Sedang
55% - 64%	55 – 64	Rendah
0% - 54%	0 – 54	Sangat Rendah

(Sumber : Arikunto, 2014)

1) Analisis Statistika Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel uji coba berasal dari populasi uji coba yang berdistribusi normal atau tidak normal. SPSS (2000, h.2) “Uji Normalitas adalah uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana sebaran sebuah data”. Banyak sekali teknik pengujian normalitas suatu distribusi data yang telah dikembangkan oleh para ahli. Berikut ini peneliti menggunakan pengujian normalitas dengan teknik Kolmogorov-Smirnov.

Uji Kolmogorov-Smirnov adalah pengujian normalitas yang banyak dipakai, terutama setelah adanya banyak program statistik yang beredar. Konsep dasar dari uji normalitas Kolmogorov-Smirnov adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Jadi sebenarnya uji Kolmogorov Smirnov adalah uji beda antara data yang diuji normalitasnya dengan data normal baku. Untuk perhitungan analisis Kolmogorov-Smirnov dibantu dengan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan jika signifikansi di atas 0,05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, artinya data yang kita uji normal tidak berbeda dengan normal baku.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih Kelas data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. SPSS (2000, h.16), “Homogenitas digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak, uji ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independen sample t-test dan Anova”. Asumsi yang mendasari dalam analisis of varians (Anova) adalah bahwa varian dari beberapa populasi

adalah sama. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah;

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih Kelas populasi data adalah tidak sama.
- Jika signifikansi $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih Kelas populasi data adalah sama.

c. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan untuk melihat perbedaan hasil observasi sebelum dan setelah diterapkan penggunaan media animasi serta perbedaan yang signifikan dari rata – rata hasil belajar, maka data analisis dengan penggunaan *Paired Sample t – Test*. Analisis *Paired Sample t – Test* merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata – rata dua variabel dalam satu group. Artinya, analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap satu sampel yang mendapatkan *treatment*. Untuk mempermudah melihat bagaimana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dalam penelitian ini digunakan uji hipotesis menggunakan program Statistical Package for Social Science (SPSS) versi 21.0. Hipotesis :

- 1) Hipotesisi Nihil (H_0) yaitu “tidak terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Bayang Kota Makassar”.
- 2) Hipotesis Alternatif (H_a) yaitu “terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Bayang Kota Makassar”.

Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih kecil dari taraf nyata 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan disajikan gambaran mengenai hasil analisis data. Semua data yang diperoleh melalui instrumen – instrumen penelitian dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ada pada rumusan masalah. Jawaban atas pertanyaan – pertanyaan tersebut dapat diperoleh dengan menganalisis data secara deskriptif dan inferensial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tiga hal antara lain yang pertama, untuk mengetahui gambaran media animasi siswa, kedua untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika siswa, dan ketiga untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar.

Data yang diperoleh dianalisis dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest* hasil belajar yang diambil dari 2 kelas di SDN Bayang Kota Makassar yang berjumlah 60 siswa.

1) Gambaran Penerapan Media Animasi

Proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi dapat dikatakan sangat efektif. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. siswa lebih aktif dan bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan media animasi.

Penerapan media animasi pada pembelajaran matematika akan diuraikan melalui lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, adapun langkah-langkah pembelajaran yang diamati adalah (1) persiapan/ perencanaan, (2) pelaksanaan/ penyajian, (3) tindak lanjut. Adapun hasil pelaksanaannya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi lembar keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Kegiatan yang diamati	Skor	
		Pertemuan-1	Pertemuan-2
1.	Pembuka	3	3
2.	Penyampaian materi menggunakan Media Animasi	2	3
3.	Proses belajar siswa	3	3
4.	Umpan balik	2	2
5.	Penutup	2	3
	Total	12	14
	Persentase total	80%	93,3%
	Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas, keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan-1 yaitu 80% termasuk pada kategori efektif dan keterlaksanaan pertemuan-2 yaitu 93,3% termasuk pada kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi efektif karena persentase disetiap pertemuan mengalami meningkat.

2) Gambaran Hasil Belajar dalam Pembelajaran Matematika

Hasil belajar siswa yang digunakan sebelum perlakuan yaitu pemberian *pretest* dan *posttest*. *pretest* dan *posttest* merupakan soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal. Kemudian siswa di minta untuk mengerjakan soal dengan tepat dan setiap jawaban diberikan skor. Berdasarkan hasil analisis sebagaimana yang dilampirkan, maka rangkuman statistik hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika di SDN Bayang Kota Makassar pada Kelas eksperimen dan Kelas Data *Pre-non tes* pada kelas Eksperimen kelas kontrol sebagai berikut :

a. Data *Pre-test* dalam Pembelajaran Matematika Kelas Eksperimen

Pretest hasil belajar Matematika siswa kelas IV pada Kelas eksperimen dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 30 orang. setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan SPSS 13.0 for Windows untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada Kelas eksperimen. Data hasil *pretest* Kelas eksperimen dilihat pada table berikut:

Tabel Data Uji Statistik Deskriptif *Pre-test* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	30
Nilai Terendah	35
Nilai tertinggi	85
Rata-rata (Mean)	58.50
Nilai Tengah (Median)	57.50
Modus (Mode)	55
Rentang (Range)	50
Standar Deviasi	12.875
Variance	165.776

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan tabel di atas, dilihat bahwa rata-rata (mean) *pretest* kelas eksperimen sebesar 58.50 artinya rata-rata nilai yang menunjukkan kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *pretest* kelas eksperimen, dengan nilai standar deviasi sebesar 12.875 artinya hasil belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (mean) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 35 sampai skor tertinggi 85 dengan rentang skor 50.

b. Data *Pre-test* dalam Pembelajaran Matematika Kelas Kontrol

Pretest hasil belajar matematika siswa kelas IV pada Kelas kontrol dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 30 orang. setelah data *pretest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan *SPSS 13.0 for Windows* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada Kelas kontrol. Data hasil *pretest* Kelas kontrol dapat dilihat pada table berikut:

Tabel Deskripsi Data *Pre-test* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	30
Nilai Terendah	35
Nilai tertinggi	85
Rata-rata (Mean)	58.50
Nilai Tengah (Median)	57.50
Modus (Mode)	55
Rentang (Range)	50
Standar Deviasi	12.875
Varians	165.776

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan tabel di atas, dilihat bahwa rata-rata (mean) *pretest* kelas kontrol sebesar 58.50 artinya rata-rata nilai yang menunjukkan kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *pretest* kelas kontrol, dengan nilai standar deviasi sebesar 12.875 artinya hasil belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (mean) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 35 sampai skor tertinggi 85 dengan rentang skor 50.

c. Data *Post-test* dalam Pembelajaran Matematika Kelas Eksperimen

Posttest hasil belajar matematika siswa kelas IV pada Kelas eksperimen dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 30 orang. setelah data *Posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan *SPSS 13.0 for Windows* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *Posttest* siswa pada Kelas eksperimen. Data hasil *Posttest* Kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut:

Tabel Deskripsi Data *Post-test* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	30

Nilai Terendah	60
Nilai tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	80.00
Nilai Tengah (Median)	80.00
Modus (Mode)	75
Rentang (Range)	40
Standar Deviasi	11.064
Varians	122.414

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan tabel di atas, dilihat bahwa rata-rata (mean) *posttest* Kelas eksperimen sebesar 80.00 artinya rata-rata nilai yang menunjukkan kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *posttest* Kelas eksperimen, dengan nilai standar deviasi sebesar 11.064 artinya hasil belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (mean) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 60 sampai skor tertinggi 100 dengan rentang skor 40.

d. Data *Post-test* dalam Pembelajaran Matematika Kelas Kontrol

Posttest hasil belajar matematika siswa kelas IV pada Kelas kontrol dilakukan dengan subjek penelitian sebanyak 30 orang. setelah data *Posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan *SPSS 13.0 for Windows* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *Posttest* siswa pada Kelas kontrol. Data hasil *Posttest* Kelas kontrol dapat dilihat pada table berikut:

Tabel Deskripsi Data *Post-test* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	30
Nilai Terendah	60
Nilai tertinggi	95
Rata-rata (Mean)	74.83
Nilai Tengah (Median)	75.00
Modus (Mode)	70
Rentang (Range)	35
Standar Deviasi	9.421
Varians	88.764

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan table 4.8 di atas, dilihat bahwa rata-rata (mean) *posttest* Kelas kontrol sebesar 74,83 artinya rata-rata nilai yang menunjukkan

kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *posttest* Kelas kontrol, dengan nilai standar deviasi sebesar 9.421 artinya hasil belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (mean) sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang dicapai oleh siswa tersebar dari skor terendah 60 sampai skor tertinggi 95 dengan rentang skor 35.

Hasil Analisis Data Inferensial

1) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data *pretest* dan data *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program *SPSS 13.0 For Windows*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov (a)*. Kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $\geq 0,05$. Sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut ini hasil uji normalitas data *pretest* dan data *posttest* Kelas eksperimen dan Kelas kontrol.

Tabel Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	0,126	$0,126 > 0,05 =$ Normal
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,141	$0,141 > 0,05 =$ Normal
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	0,126	$0,126 > 0,05 =$ Normal
<i>Post-test</i> Kelas kontrol	0,129	$0,129 > 0,05 =$ Normal

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan data pada tabel hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* menggunakan *Kolmogorov-Smirnov (a)* pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai signifikansi lebih dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Homogenitas

Analisis statistik inferensial setelah dilakukan uji normalitas data, kemudian dilanjutkan dengan melakukan homogenitas data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua Kelas memiliki varian yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 13.0 For Windows* dengan kriteria ketika nilai signifikansi $> 0,05$ maka varian sampel dikatakan homogen. Berikut data hasil uji homogenitas *posttest* Kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1.000	$1.000 > 0,05 =$ Homogen
<i>Post-test</i> kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0.375	$0.375 > 0,05 =$ Homogen

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan tabel 4.11 hasil uji homogenitas data nilai *pretest* Kelas eksperimen dan kontrol serta data nilai *posttest* Kelas eksperimen dan kontrol yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* Kelas eksperimen dan Kelas kontrol yang diperoleh homogen.

3) Uji Hipotesis

a. *Independent Sampel T-test Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara Kelas eksperimen dan Kelas kontrol sebelum diberikan treatment. Adapun hasil *Independent Sample T-Test Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol sebagai berikut:

Tabel Data Hasil Uji *Independent Sampel T-test Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-tets</i> Kolompok eksperimen dan kelas kontrol	0.000	58	1.000	$1.000 > 0,05$ tidak ada perbedaan

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan tabel 4.12, diperoleh bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol sebelum diberikan treatment. Jika nilai t hitung sebesar 0.000 dibandingkan dengan nilai t tabel 1,725 dengan yang diperoleh melalui tabel dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 20$, maka t hitung $< t$ tabel maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* Kelas eksperimen dan Kelas kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan.

b. *Independent Sampel T-tes Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.*

Analisis ini dilakukan dengan menguji *posttest* Kelas eksperimen dan Kelas kontrol menggunakan bantuan SPSS 13. Dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Kelas eksperimen dan Kelas kontrol setelah diberikan *treatment* sebagai berikut.

Tabel Data Uji *Independent Sampel T-tes* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Post-test</i> kolompok eksperimen dan kelas kontrol	1.947	58	0,00	0,00 > 0,05 ada perbedaan

(Sumber : SPSS 13.0 for Windows)

Berdasarkan tabel 4.13 diperoleh probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada Kelas eksperimen dan Kelas kontrol setelah pemberian *treatment* pada masing- masing kelas yaitu media audio visual pada Kelas eksperimen dan media konvensional pada Kelas kontrol. Jika nilai t hitung sebesar 1.947 dibandingkan dengan t tabel 1,725 dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 20$, maka t hitung memiliki nilai $> t$ tabel, hal ini berarti bahwa data *posttest* yang diperoleh menunjukkan ada perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis nol (H_0) ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara

penerapan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

1) Penerapan Media Animasi Siswa Kelas IV SDN Bayang Kota Makassar

Pada pertemuan pertama siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan, pertemuan kedua dan ketiga pemberian *treatment* dimana guru menerapkan media animasi kemudian dilanjutkan dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa setelah diberikan *treatment*.

Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IVa SDN Bayang Kota Makassar sebagai Kelas eksperimen dengan menerapkan media animasi terhadap hasil belajar siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media animasi. Pertemuan pertama proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi tergolong efektif dengan perolehan sebesar 80%. pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong sangat efektif karena persentase keterlaksanaan sebesar 93,3%. keterlaksanaan media animasi dari pertemuan pertama sampai kedua mengalami peningkatan yaitu dari 80% menjadi 93,3%. Hal tersebut sejalan dengan Sukiyasa, Sukoco (2013) menyatakan bahwa Penggunaan Animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi pada pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan dan berada pada kategori sangat efektif.

2) Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bayang Kota Makassar

Menurut Sudjana Fimansyah (2015) menyatakan bahwa Hasil Belajar adalah kemampuan – kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya dan evaluasi adalah pemberian cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll. Hal ini dapat dilihat pada hasil analisis deskriptif yang dilakukan pada data *pretest* hasil belajar diketahui bahwa kelas eksperimen pada hasil belajar matematika berada pada kategori rendah dengan rata-rata (mean) 58,50 dan *pretest* hasil belajar matematika kelas kontrol berada pada kategori

rendah dengan rata-rata (mean) 58,50. selanjutnya analisis deskriptif yang dilakukan pada data *posttest* hasil belajar matematika diketahui bahwa kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan rata-rata (mean) 80,00 dan *posttest* hasil belajar matematika kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan rata-rata (mean) 74,83 dari hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata (mean) *posttest* antara kelas eksperimen dengan media animasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan media.

Menurut Anni (Lestari dkk., 2017) menyatakan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua macam yaitu (1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yaitu mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh. Kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. (2) Faktor Eksternal (Faktor dari luar siswa), yaitu variasi dan derajat kesulitan materi (stimulus) yang dipelajari (direspons), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Data *pre-test* dan *post-test* selanjutnya akan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut telah berdistribusi normal. Syarat sebuah data dikatakan normal yaitu jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Data *pre-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen 0.126 dan data *pre-test* yang di dapatkan dari kelas kontrol 0.141, sedangkan data *post-test* yang didapatkan dari kelas eksperimen 0.126 dan data *post-test* yang didapatkan dari kelas kontrol 0.129, sehingga dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen. Data dikatakan homogen jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Data yang didapatkan pada *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1.000 sedangkan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0.375. Sehingga dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

3) Pengaruh penerapan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bayang Kota Makassar

Secara deskriptif, hasil belajar matematika kelas IV mengalami peningkatan. Selanjutnya dilakukan

analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov (a)* yang memperoleh data berdistribusi normal. Pada uji homogenitas menggunakan uji *Tes Of Homogeneity of Variance* yang memperoleh data yang homogen.

Hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penerapan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini tersebut berdasarkan dengan dua cara yaitu membandingkan nilai *t* tabel serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil analisis menunjukkan nilai tes *post-test* hasil belajar menunjukkan nilai *t* hitung = 1.947 > *t* tabel = 1,725 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent sample t-Test* dengan bantuan SPSS versi 13. Hasil uji *Independent sample t-Test* menunjukkan bahwa nilai asymp. Sig.(2-tailed) sebesar 0.00 lebih kecil dari 0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penerapan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Sari, Samawi (2014) yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Brawijaya Smart School Malang.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi (video pembelajaran) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial serta pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pembelajaran yang berlangsung selama empat kali pertemuan dan diobservasi menggunakan lembar keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media animasi (media video pembelajaran), hasil yang diperoleh menunjukkan progres peningkatan disetiap pertemuan dan dikategorikan efektif.
2. Hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada baik dan cukup. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean) *pretest* mengalami peningkatan

ketika diberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 58,50 dan kelas kontrol yaitu 58,50. nilai rata-rata (mean) posttest kelas eksperimen 80,00 dan posttest kelas kontrol yaitu 74,83.

- Setelah dilakukan uji hipotesis dan dianalisis maka diperoleh hasil, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Bayang Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- HASNAH, S. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SD*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kristin, F. (2016). Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–98.
- Lestari, D., Rochadi, D., & Maulana, A. (2017). Pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran menggambar bentuk bidang kompetensi keahlian teknik gambar bangunan di smk 4 tangerang selatan. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 6(2), 51–58.
- Mania, S. (2017). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 11(2), 220–23.
- Maretsya, Y., Kurnia, N., & Sholihah, A. (2013). *Penegalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Animasi Gambar Kelompok B TK Rafflesia Kota Bengkulu* [PhD Thesis]. Universitas Bengkulu.
- Nuzula, M. I. F., Rohadi, E., & Noor, S. A. (2020). Analisa Hasil Klasifikasi Seminar Menggunakan Metode Statistik Deskriptif dan Inferensial. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*, 58–63.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10.
- Ricardo, M., R. I. (t.t.). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2, 188–209.
- Rohana, R., & SYAMSUDDIN, S. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Melalui Penerapan Media Audio Visual Pada Mahasiswa PGSD*.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 140–144.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Simarmata, J., Sibarani, C. G. G. T., & Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis.
- SPSS, S. S. B. L. (2000). *Statistik Parametrik*. PT Elexmedia Komputindo. Jakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatis dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Wulan, A. R. (2007). Pengertian dan esensi konsep evaluasi, asesmen, tes, dan pengukuran. *Jurnal, FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Yunita, L. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam* [PhD Thesis]. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

