



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD IT AL IHSAN WAHDAH ISLAMIYAH
KABUPATEN BANTAENG**

Andi Makkasau¹ Latri² Masyita³

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

^{1*} E-Email: andi.makkasau@unm.ac.id

^{2*} E-Email unmlatri2014@gmail.com

^{3*} E-Email: Bhakti.Prima.Findiga.Hermuttaqien@unm.ac.id

(Received: tgl-bln-thn; Reviewed: tgl-bln-thn; Revised: tgl-bln-thn; Accepted: tgl-bln-thn; Published: tgl-bln-thn)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract

This research was carried out because of the low learning outcomes of students in class V science subjects at SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Bantaeng Regency. Based on the problem formulation: (1) What is the description of the use of animation media in class V science subjects at SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Bantaeng Regency?; (2) What is the description of student learning outcomes in class V science subjects at SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Bantaeng Regency?; (3) Is there an influence of the use of animation media on student learning outcomes in class V science subjects at SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Bantaeng Regency? So this research aims: (1) To find out an overview of the use of animation media in class V science subjects at SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Bantaeng Regency; (2) To find out the description of student learning outcomes in class V science subjects at SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Bantaeng Regency; (3) To determine the effect of using animation media on student learning outcomes in class V science subjects at SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Bantaeng Regency. The type of research used is experimental research with a Quasi Experimental Research Design, namely to determine the effect of treatment in the form of the use of animation media on science learning outcomes. The population used in this research was class V, totaling 56 students, while the samples used were class VA as the control class, totaling 28 students and class VC as the experimental class, totaling 28 students. Data collection techniques were observation, tests, and documentation. . The analysis techniques used are descriptive and inferential statistics. The results of descriptive statistical analysis show that student learning outcomes after using animation media are in the very high category. Meanwhile, the results of inferential statistical analysis stated that there were differences in student learning outcomes obtained after using animation media. It can be concluded that during the learning process using animation media it influences student learning outcomes.

Keywords: Use of Animation Media, Student Science Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan manusia sejak dilahirkan. Sejak saat itu pula pendidikan menunjukkan keberadaannya karena pendidikan merupakan proses interaksi antara individu dengan objek lainnya seperti orang, masyarakat maupun lingkungannya. Pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui suatu proses pelatihan dan mendidik. Menurut Edward Humrey (Yusuf, 2018) bahwa pendidikan adalah peningkatan keterampilan atau perkembangan pengetahuan dan pemahaman pendidikan sebagai pembelajaran atau pengalaman. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk “mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dalam menyampaikan materi sehingga banyak siswa kurang mengerti dan memahami maksud dari materi yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPA. Materi pembelajaran yang seharusnya disajikan dengan cara menarik dapat menambah rasa ingin tahu dan pemahaman siswa terhadap materi juga dapat meningkat sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar (Arsyad, 2017).

Pembelajaran IPA tidak hanya ditekankan pada aspek kognitif saja tetapi juga ditekankan pada aspek afektif agar dapat menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, yang dengan adanya media animasi maka pengetahuan siswa pada materi pembelajaran akan meningkat sehingga mempengaruhi hasil belajarnya pula.

Animasi adalah media yang memuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, audio maupun teks yang bergerak. Video animasi ini juga dapat berupa gambar yang nyata bahkan kartun yang bergerak. Dengan penggunaan media video animasi ini pembelajaran jauh lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, secara khusus media animasi yang digunakan mempunyai tujuan memberikan kemudahan bagi siswa untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media animasi yang tepat menurut karakteristik materi yang akan disampaikan.

Penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA dapat membantu siswa untuk menggambarkan kenyataan tentang alam dan dapat menentukan hubungannya dengan fakta-fakta yang ada di bumi yang tidak bisa dilakukan secara nyata dan langsung, melalui media animasi ini bisa terwujud tanpa harus terjun langsung ke lapangan. Salah satu konsep yang sesuai untuk penyampaian materi menggunakan animasi adalah Siklus Air. Siklus air merupakan salah satu materi pada kelas V Tema 8 tentang urutan siklus air yang terjadi di bumi dan manfaatnya bagi makhluk hidup.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara etimologi, media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang berarti penghubung atau perantara. Menurut Bastian dkk dalam (Batubara, 2020), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Sedangkan kata yang kedua dari media pembelajaran adalah kata pembelajaran. Menurut Gagne dkk, pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan guna untuk mencapai hasil belajar (Batubara, 2020).

Azikiwe dalam (Hasan dkk, 2021) media pembelajaran melibatkan semua panca indera yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap digunakan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajarannya. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemp & Dayton (Hasan dkk, 2021), media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama jika media itu digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang jumlahnya banyak. Fungsi pertama, untuk mendorong minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat diaplikasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan yaitu menumbuhkan minat dan membangkitkan para siswa untuk bertindak. Fungsi kedua, untuk menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan semua siswa. Isi dan bentuk penyajiannya bersifat umum, memberikan pengantar, ringkasan laporan, atau latar belakang pengetahuan. Penyajian juga dapat berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi. Fungsi Ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan pembelajaran, akan tetapi informasi pada media pembelajaran harus melibatkan siswa baik secara mental maupun intelektual dalam bentuk kegiatan nyata agar pembelajaran dapat berlangsung.

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan indera yang dikemukakan oleh Rudi Bretz (Kumala, 2016) menjadi 4 bagian, yaitu (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, dan (4) multimedia.

2.2. Media Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara sistematis atau dengan istilah kerangka dan satu kerangka terdiri dari satu gambar. Ketika rangkaian gambar tersebut ditayangkan dengan cepat maka akan terlihat bergerak. Menurut Agustien dalam (Sunami & Aslam, 2021) video animasi adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berupa gambar bergerak seperti gambar yang hidup. Menurut pendapat beberapa para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sekumpulan gambar yang dirangkai sedemikian rupa sehingga dapat bergerak menjadi sebuah video.

Menurut Munir (2013: 327), karakter animasi telah berkembang menjadi beberapa jenis animasi, yaitu sebagai berikut:

1) Animasi 2D

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi 2 dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun seperti Doraemon, Tom and Jerry, dan lain sebagainya.

2) Animasi 3D

Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D yang dikembangkan menjadi animasi 3D karakter seperti tampak hidup dan nyata bahkan dapat mendekati wujud manusia aslinya, contohnya pada film Toy Story buatan Disney.

3) Stop Motion Animation

Animation stop motion adalah suatu teknik dalam pembuatan film atau video yang objeknya dipindahkan sedemikian rupa secara fisik. Selanjutnya, direkam pada satu waktu dan disimpan menjadi sebuah frame yang apabila digabungkan maka akan tercipta seolah objek tersebut bergerak atau hidup.

4) Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Animasi ini dikenal dengan sebutan Claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Animasi ini menggunakan bahan plastisin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan kerangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, difoto gerakan demi gerakan kemudian digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak.

5) Animasi Jepang (Anime)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari computer.

6) Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

2.3. Hasil Belajar

Menurut Kunandar (Juniyanto dkk, 2021), hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar menurut Sudjana (Asiah dkk, 2015) adalah siswa pada dasarnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Tingkah laku sebagai hasil dari belajar dalam arti luasnya mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang telah diperoleh oleh siswa dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar..

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya:

- a) Faktor jasmani, seperti kesehatan dan kondisi fisik.
- b) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan.

2. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar siswa. Yang termasuk faktor eksternal, diantaranya:

- a) Keluarga meliputi cara didik orang tua kepada anaknya, keadaan ekonomi, dan latar belakang keluarga.
- b) Sekolah meliputi kualitas pengajaran oleh guru, sarana dan prasarana sekolah.
- c) Masyarakat meliputi teman bergaul siswa dilingkungan tempat tinggalnya.

2.4. Pembelajaran IPA di SD

Powler (Kumala, 2016) menyatakan IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen yang sistematis yang tersusun dalam suatu system yang memiliki satu kesatuan.

Puskur (Ramadhani, 2019), merujuk pada pengertian IPA, hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu:

- 1) Sikap: sikap yang didasari seorang ilmuan selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, sikap tersebut terdiri dari rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar bersifat open minded.
- 2) Proses: yaitu prosedur pemecahan melalui metode ilmiah, yang terdiri dari penyusunan hipotesis, perancangan

eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.

- 3) Produk: yaitu berupa fakta, prinsip, teori dan hukum. Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), pengetahuan procedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori dan model). Dan keempat adalah dimensi pengetahuan metakognitif.
- 4) Aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Konsep IPA yang telah didapatkan dalam proses menggunakan metode ilmiah, selanjutnya dapat digunakan dalam kehidupan untuk kemaslahatan umat manusia.

Ruang lingkup pembelajaran IPA untuk SD/MI menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional bahwa standar kompetensi lulusan mata pelajaran IPA meliputi aspek-aspek, antara lain:

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungannya.
- b) Benda, materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi cair, padat dan gas.
- c) Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya (Ramadhani, 2019).

Keterampilan-keterampilan dasar IPA menurut Adam (Ramadhani, 2019) terdiri dari, yaitu: (1) Mengamati. Mengamati diartikan sebagai proses yang menggunakan indera untuk mengamati objek dan kejadian; (2) Mengklasifikasi. Mengklasifikasi merupakan pengelompokkan objek-objek tertentu dan kejadian berdasarkan persamaan dan perbedaannya biasanya disajikan dalam bentuk daftar, table atau grafik; (3) Mengukur. Mengukur adalah membandingkan nilai atau ukuran yang belum diketahui dengan standar dalam satuan panjang, waktu, dan ataupun suhu; (4) Menyimpulkan. Adalah kegiatan membuat kesimpulan berdasarkan data-data dari hasil pengamatan; (5) Meramalkan. Meramalkan merupakan sesuatu yang belum diketahui (bukan menebak) dengan keyakinan bahwa yang akan terjadi didasarkan pada pengetahuan dan pemahaman, pengamatan serta kesimpulan yang didapatkan; (6) Mengkomunikasikan. Mengkomunikasikan dapat dituangkan melalui lisan ataupun tertulis dalam bentuk laporan, grafik, tabel dan gambar.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitikberatkan pada pengukuran dan analisis hubungan sebab-akibat antara bermacam-macam variabel, bukan prosesnya, penyelidikan dipandang berada dalam kerangka bebas nilai. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen..

3.2. Variabel dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yaitu sebagai berikut:

- a. Variabel Bebas (X) merupakan variabel yang menjadi sebab atau yang mempengaruhi timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media animasi.
- b. Variabel Terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *quasi-eksperimen design* dengan bentuk *non equivalent control group design*. Didalam desain ini, penelitian diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada kedua kelas, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kedua kelas.

3.3. Populasi dan Sampel

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 56 orang yang terdiri dari kelas VA sebanyak 28 orang dan kelas VC sebanyak 28 orang di SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng. Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VC sebanyak 28 orang.

3.4. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) Observasi, dengan menggunakan lembar observasi saat melakukan kegiatan pengamatan yang bertujuan untuk memperoleh data. 2) Tes, dalam penelitian ini tes terbagi atas dua bagian, yaitu tes awal (pre-test) dan test akhir (post-test). 3) Dokumentasi, diperlukan untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti untuk menunjang kelengkapan data dalam penelitian ini sehingga lebih akurat.

Prosedur pengumpulan data dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, diantaranya:

- a) Pertemuan pertama, yaitu pemberian pretest sebagai tes awal kepada siswa sebelum diberikan perlakuan penggunaan media animasi untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

- b) Pertemuan kedua dan ketiga, yaitu pemberian treatment dengan menggunakan media animasi yang dilaksanakan didalam kelas.
- c) Pertemuan keempat, yaitu pemberian posttest sebagai tes akhir untuk membandingkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah diberikan perlakuan.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran, video animasi sebagai media pembelajaran dan tes objektif untuk mengumpulkan data dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada materi Siklus Air. Adapun tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal. Sebelum instrument penelitian dan media yang digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas oleh dosen ahli media Hartoto, S.Pd., M.Pd. dan dosen ahli materi Amri Amal, S.Pd., M.Pd.

3.6. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti. Data yang telah diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

1. Gambaran Penggunaan Media Animasi

Pelaksanaan proses pembelajaran IPA dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan I pemberian pretest pada kelas eksperimen dan 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. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran dilaksanakan secara luring di kelas VC sebagai kelas eksperimen. Adapun materi yang disajikan dalam media animasi adalah siklus air.

2. Gambaran Hasil Belajar IPA

Hasil penelitian yang diperoleh di SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dapat dilihat sebagai berikut.

a. Data *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 1 Deskripsi Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	60
Rata-rata (Mean)	42,5
Modus (Mode)	45
Rentang (Range)	30
Standar Deviasi	8,55267
Variance	73,148

Sumber: IBM SPSS Statistics Version 25

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dapat diketahui jumlah sampel 28 dengan perolehan nilai rata-rata (mean) sebelum penggunaan media animasi pada kelas eksperimen sebesar 42,5. Nilai terendah (minimum) yang diperoleh siswa adalah 30 dan nilai tertinggi (maximum) yang didapatkan siswa adalah 60. Adapun modus (mode) sebesar 45 yang berarti nilai kebanyakan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dengan rentang (range) atau selisih antara nilai tersebut yaitu 30. Kemudian simpangan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 8,55267 dan variance adalah 73,148. Hasil analisis statistik deksriptif untuk hasil pretest siswa kelas eksperimen terbagi atas 5 kategori yang dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa sebelum penggunaan media animasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
61 – 80	Tinggi	0	0%
41 – 60	Sedang	14	50%
21 – 40	Rendah	14	50%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 2 distribusi frekuensi, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sedang sebanyak 14 orang dengan persentase sebesar 50% dan jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 14 orang dengan presentase 50%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif tersebut menunjukkan bahwa pretest kelas eksperimen berada pada kategori rendah dan sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa melalui pretest kelas eksperimen sebelum penggunaan media animasi adalah 42,5.

b. Data *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol

Tabel 3 Deskripsi Data *Pretest* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	60
Rata-rata (Mean)	44,82
Modus (Mode)	40
Rentang (Range)	30
Standar Deviasi	8,21946
Variance	67,86

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 25*

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui jumlah sampel sebanyak 28 dengan perolehan nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 44,82. Nilai terendah (minimum) yang diperoleh oleh siswa adalah 30 dan nilai tertinggi (maximum) yang diperoleh adalah 60. Adapun modus (mode) sebesar 40 yang berarti nilai kebanyakan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dengan rentang (range) atau selisih antara nilai tersebut adalah 30. Kemudian simpanan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 8,21946 dan variance adalah 67,86. Hasil analisis statistik deskriptif pretest pada kelas kontrol yang dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi untuk melihat persentase pencapaian hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	0	0%
61 – 80	Tinggi	0	0%
41 – 60	Sedang	16	57%
21 – 40	Rendah	12	43%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 4 distribusi frekuensi. Diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sedang sebanyak 16 orang dengan persentase sebesar 57% dan jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 12 orang dengan persentase sebesar 43%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil pretest kelas kontrol berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) pretest kelas kontrol dengan nilai 44,82.

c. Data *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 5 Deskripsi Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata (Mean)	83,75
Modus (Mode)	80
Rentang (Range)	25
Standar Deviasi	7,65277
Variance	58,565

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 25*

Berdasarkan tabel 5 tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) posttest setelah penggunaan media animasi pada kelas eksperimen sebesar 83,75. Adapun nilai terendah (minimum) yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai tertinggi (maximum) yang diperoleh siswa adalah 95. Adapun modus (mode) yaitu 80 yang berarti nilai kebanyakan siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dengan rentang (range) atau selisih antara nilai tersebut yaitu 25. Kemudian simpanan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 7,65277 dan variance yang diperoleh adalah 58,565. Hasil analisis statistik deskriptif hasil jawaban posttest siswa pada kelas eksperimen dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi untuk melihat persentase pencapaian hasil belajar siswa pada tabel berikut.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	15	54%
61 – 80	Tinggi	13	46%
41 – 60	Sedang	0	0%
21 – 40	Rendah	0	0%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 6 distribusi frekuensi, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 15 orang dengan persentase sebesar 54% dan jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 13 orang dengan persentase sebesar 46%. 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 83,75.

d. Data *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol

Tabel 7 Deskripsi Data *Posttest* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata (Mean)	72,68
Modus (Mode)	70
Rentang (Range)	45
Standar Deviasi	11,09572
Variance	123,115

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 25*

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa rata-rata (mean) pada kelas kontrol (*posttest*) sebesar 72,68. Nilai terendah (minimum) yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi (maximum) yang diperoleh siswa adalah 95. Adapun nilai modus (mode) yaitu 70 yang berarti nilai kebanyakan siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dengan rentang (range) atau selisih nilai tersebut adalah 45. Kemudian simpangan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 11,09572 dan variance sebesar 123,115. Hasil analisis statistik deskriptif hasil jawaban *posttest* siswa pada kelas kontrol dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi untuk melihat persentase pencapaian hasil belajar siswa pada tabel berikut.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	5	17,9%
61 – 80	Tinggi	19	67,9%
41 – 60	Sedang	4	14,2%
21 – 40	Rendah	0	0%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 8 distribusi frekuensi, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 17,9%, jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 19 orang dengan persentase sebesar 67% dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 4 orang dengan persentase 14,2%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) dari hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah 72,68.

Tabel 9 Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Pretest dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	42,5	83,75
	Rendah, Sedang	Sangat Tinggi
Kontrol	44,82	72,68
	Sedang	Tinggi

Dari hasil perbandingan pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa perubahan nilai yang signifikan terjadi pada kelas eksperimen yang hasil belajarnya berawal dari nilai rata-ratanya 42,5 menjadi 83,75 yaitu dari

kategori rendah dan sedang ke kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol yang rata-rata hasil belajarnya berawal dari 44,82 menjadi 72,68 yaitu dari kategori sedang menjadi kategori tinggi.

3. Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD

Hasil analisis statistik inferensial bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang dirumuskan oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu melakukan uji analisis prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Tabel 10 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,200	0,143 > 0,05 = normal
Posttest Eksperimen	0,095	0,095 > 0,05 = normal
Pretest Kontrol	0,108	0,108 > 0,05 = normal
Posttest Kontrol	0,045	0,045 > 0,05 = normal

Sumber: IBM SPSS Statistics version 25

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa data hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol serta data hasil posttest kelas eksperimen dan 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 penyebaran data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah melakukan uji normalitas dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Tabel 11 Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	0,679	0,679 > 0,05 = homogen
Posttest Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	0,183	0,183 > 0,05 = homogen

Sumber: IBM SPSS Statistics version 25

Berdasarkan tabel 11 tersebut, diketahui bahwa data hasil uji homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai probabilitas sebesar 0,679 dan data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai probabilitas sebesar 0,183. Yang artinya dengan nilai tersebut dikatakan bersifat homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05. Jadi dari hasil uji homogenitas untuk pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

1) Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 12 Hasil Uji Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,036	54	0,305	0,305 > 0,05 = Tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistics version 25

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan penggunaan media animasi (*treatment*). Nilai t_{hitung} adalah 1,036 dan nilai t_{tabel} diperoleh berdasarkan nilai ketentuan t_{tabel} dengan melihat $\alpha = 0,05$ dan $df = 54$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,005. Jika perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , t_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari t_{tabel} ($1,036 < 2,005$). Sehingga berdasarkan kedua perbandingan tersebut maka dapat menunjukkan bahwa data pretest yang diperoleh tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

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

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	-4,346	54	0,000	$0,000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistics version 25

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perilaku penggunaan media animasi (*treatment*). Jika perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , t_{hitung} adalah -4,346 yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,005 sehingga nilai yang dimiliki t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari t_{tabel} ($-4,346 > 2,005$). Nilai t_{tabel} tersebut diperoleh berdasarkan nilai ketentuan t_{tabel} dengan melihat nilai $\alpha = 0,05$ dan $df = 54$. 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

1. Gambaran Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) pada pertemuan pertama, kemudian dipertemuan kedua dan ketiga dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan perlakuan berupa media animasi (*treatment*) pada kelas eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelas kontrol. Selanjutnya pada pertemuan keempat diberikan tes akhir berupa *posttest* pada kedua kelas tersebut. Adanya *pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media animasi. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi guru menjelaskan materi siklus air. Guru menampilkan media pembelajaran berupa video animasi kepada seluruh siswa menggunakan proyektor dan pengeras suara.

Dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dengan materi siklus air dan manfaatnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta siswa dapat lebih memahami konsep siklus air. Adapun keterlaksanaan penggunaan media animasi berdasarkan hasil lembar observasi diperoleh sebesar 89% dan berada pada kategori sangat efektif. Hal ini sejalan dengan Isti dkk (2020) menunjukkan bahwa “pembelajaran sangat efektif dengan penggunaan media belajar berbentuk video animasi.”

2. Gambaran Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng

Adapun hasil belajar IPA siswa berdasarkan analisis statistik deskriptif pada kelas eksperimen sebelum pemberian *treatment* (*pretest*) berada pada dua kategori yaitu rendah dan sedang sebesar masing-masing 50%, sedangkan pada kelas kontrol juga berada pada kategori sedang sebesar 57%. Artinya bahwa hasil belajar siswa sebelum penggunaan media animasi masih rendah. Kemudian setelah pemberian *treatment* dengan penggunaan media animasi (*posttest*) diperoleh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi sebesar 54% sisanya berada pada kategori tinggi sebesar 46%, sedangkan pada kelas kontrol dengan kategori tinggi sebesar 67,9% artinya bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang disebabkan karena penggunaan media animasi pada kelas eksperimen mencapai kategori sangat tinggi selama proses pembelajaran. Sehingga berdasarkan perolehan data statistik deskriptif dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi. Hal ini sependapat dengan Liana dan Agung (Dewi & Negara, 2021) yang menyatakan bahwa “media video animasi dapat menarik siswa, memberikan motivasi untuk memahami materi pembelajaran yang berdampak pada meningkatkan hasil belajar siswa”.

3. Gambaran Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng

Selanjutnya diperlukan analisis statistik inferensial untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar. Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu, kedua uji asumsi tersebut dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Adapun hasil dari uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas dari kedua kelas tersebut dinyatakan homogen. Kemudian barulah dilanjutkan dengan

menguji hipotesis.

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} serta membandingkan nilai probabilitas signifikan. Sehingga diperoleh hasil belajar siswa (posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang nilai probabilitasnya 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang jika dirumuskan menjadi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak, H_a diterima artinya media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng. Sependapat dengan Nisa dan Efendi (2023) yang menyatakan bahwa “dengan adanya bantuan media audio visual berupa media video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.”

5.1 Kesimpulan

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

1. Gambaran penggunaan media animasi pada mata pelajaran IPA kelas V SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran diperoleh kategori yang sangat efektif.
2. Hasil belajar siswa sebelum pemberian treatment berada pada kategori rendah dan setelah pemberian treatment penggunaan media animasi mengalami peningkatan menjadi kategori sangat tinggi. Hal tersebut terbukti dari hasil perbandingan nilai rata-rata hasil pretest dan posttest.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD IT Al Ihsan Wahdah Islamiyah Kabupaten Bantaeng. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu nilai probabilitas 0,000 yang nilainya lebih kecil dari 0,05 yang artinya ada perbedaan hasil tes belajar yang diperoleh setelah penggunaan media animasi pada proses pembelajaran.

5.2 Saran

1. Bagi Kepala Sekolah, mendukung serta memfasilitasi lebih kepada guru dalam pengadaan media pembelajaran beserta fasilitas pendukung lainnya agar dapat menunjang keberhasilan belajar siswa.
2. Bagi Guru, hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai kebutuhan materi dalam proses pembelajaran demi menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, ikutilah proses pembelajaran lebih aktif lagi dan antusias juga memperhatikan pembelajaran agar ilmu yang diterima bisa diterima dengan baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, perluaslah wawasan peneliti sebelumnya, ikuti dan nikmatilah proses ini, semangat menjalaninya dan selesaikanlah dengan baik. Karena sejatinya skripsi tidak ada sempurna, melainkan s kripsi yang selesai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asiah, A., & dkk. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Kelas Ii. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(6), 1–12. <https://core.ac.uk/download/pdf/289708148.pdf>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Dewi, N.M.L.C & Negara, I.G.A.O. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, (Volume 8, Nomor 1). pp 122-130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Hasan, M., Milawati, Darotjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana, Indra P, IM. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Isti, L. A., Agustningsih, Wardoyo, A.A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream Jurnal Pendidikan Dasar*, (Volume 1, Nomor 1), 2614-4417 <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Juniyanto, A., Istihapsari, V., Afriady, D. (2021). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah MRISI Pada Muatan IPA Tema 5 Ekosistem Dengan Model Cooperative Learning. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*. [https://eprints.uad.ac.id/21491/1/34.%20A%20gus%20Juniyanto%20\(1468-1474\)](https://eprints.uad.ac.id/21491/1/34.%20A%20gus%20Juniyanto%20(1468-1474))
- Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Malang: Ediiide Infografika.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nisa, L.R. & Efendi, N. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V.8(1), <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8750>
- Ramadhani, S.P. (2019). *Konsep Dasar IPA*. Depok: Yiesa Media Karya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Pinisi Journal PGSD, Vol. 1 No. 1 April 2021

Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Jakarta: Landasan Yuridis Pendidikan.

Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.