



## **Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD**

**Sinta<sup>1</sup>, Ramanata Disurya<sup>2</sup>, Imelda Ratih Ayu<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas PGRI Palembang  
e-mail: [sintaspl1@gmail.com](mailto:sintaspl1@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji pengaruh media animasi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 224 Palembang, untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas yang menerapkan media animasi dengan kelas yang tidak menerapkan media animasi sebagai alat bantu menyampaikan materi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen menggunakan desain (*Nonequivalent Control Group Desain*). Pada penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 67 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes 15 soal pilihan ganda, dan dokumentasi. Berdasarkan penemuan hasil penelitian ini diperoleh thitung > ttabel ( $4.672 > 2.461$ ), taraf signifikansi 0,05 yang berarti  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Hal itu juga terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang sudah dan sebelum menerapkan media animasi yaitu 54,66 menjadi 75,56 melalui perhitungan *Sample t-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 224 Palembang.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Animasi, IPA

### **Abstract**

This study examines the effect of animation media which aims to determine the effect of student learning outcomes in class V SD Negeri 224 Palembang, to determine the difference in student learning outcomes in classes that apply animation media with classes that do not apply animation media as a tool to add material. This research is a quantitative research with a quasi-experimental type using a design (*Nonequivalent Control Group Design*). In this study, the sample used was 67 students. The data collection technique used a test of 15 multiple choice questions, and documentation. Based on the findings of this study, it was obtained that  $t_{count} > t_{table}$  ( $4,672 > 2,461$ ), a significance level of 0.05, which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It can also be seen from the average value of student learning outcomes that have been and before applying animation media, which is 54.66 to 75.56 through the calculation of the *Sample t-test*. So it can be said that animation learning media can affect the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 224 Palembang.

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

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan dunia yang semakin cepat dan semakin kompleks di berbagai sektor kehidupan, menjadi tantangan bagi bangsa ini dalam hal mendidik generasi mendatang. Dalam bidang pendidikan peserta didik dituntut untuk memiliki kompetensi-kompetensi dasar guna menghadapi dinamika dan mengantisipasi persoalan-persoalan yang ada. Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa. Menurut (Purwono & Astuti, 2021, p. 240) Proses belajar mengajar adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Tugas utama guru adalah mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah dan mengembangkan potensi siswa. Pendidikan merupakan hal penting untuk meningkatkan kualitas manusia di era globalisasi.

Hal ini senada dengan pendapat (Abdullah, 2016, p. 35) yang menyatakan bahwa tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi supaya siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Pada umumnya tahap pertumbuhan kognitif siswa sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkrit maka menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa merupakan salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ketika media pembelajaran yang sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa digunakan, proses penyampaian pembelajaran oleh Guru dapat dioptimalkan dan tujuan yang ditentukan sebelumnya dapat terpenuhi.

Media Pembelajaran Menurut pendapat (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020, p. 24) bahwa Media berasal dari Bahasa latin *medist* yang secara herfiiah berarti "tengah" atau "pengantar". Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Salah satu media yang dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat belajar dan memperhatikan topik pembelajaran salah satunya adalah media animasi.

Media Animasi menurut (Hambali., dkk, 2020, p. 185) bahwa animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam hal ini (Purwono & Astuti, 2021, p. 24) juga mengatakan Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang sudah peneliti lakukan terhadap kelas V di SD Negeri 224 Palembang, fakta yang ditemukan dilapangan terungkap bahwa pada saat proses kegiatan pembelajaran guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan selama pembelajaran berlangsung guru jarang menerapkan media pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran bersifat *teacher centre*, yang dimana proses pembelajaran hanya berfokus pada guru saja sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan pembelajaran kurang bervariasi, selain itu mengingat fasilitas yang disediakan dalam menumpu proses pembelajaran sudah cukup memadai yaitu adanya proyektor untuk menampilkan *Powerpoint*, menampilkan video-video pembelajaran serta adanya laboratorium, akan tetapi ada beberapa hambatan guru dalam memanfaatkan laboratorium salah satunya ialah ketersediaan alat dan bahan praktikum masih kurang dan dikarenakan materi pelajaran IPA cukup padat sehingga guru lebih memilih metode konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA cenderung bersifat teoritis sehingga siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan hal ini berdampak pada tingkat ketuntasan hasil belajar.

Selanjutnya, diperoleh informasi melalui wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 224 Palembang yaitu Ibu Sri Wahyuni tentang masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA dan diperoleh informasi bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk muatan IPA yang ditentukan oleh sekolah adalah 68, dari jumlah siswa 67 yang terdiri dari kelas VC dan VD hanya ada 35% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 68, sedangkan ada 64% siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM 68. Berikut rumus mencari persentase(%):

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas/tidak tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100$$

Tabel 1. Ketuntasan Siswa

Kelas	Mencapai KKM	Tidak Mencapai KKM
Kelas V.C	19	13
Kelas V.D	5	30
Jumlah	24	43

Melihat realistik yang ada maka untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, media animasi menjadi salah satu pilihan guru untuk memberikan informasi kepada siswa melalui tayangan video yang disajikan dengan bantuan media proyektor. Guru dapat lebih mudah menarik perhatian siswa terhadap konten pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi.

Beberapa permasalahan yang serupa telah dibuktikan dengan menggunakan media animasi oleh (Rahman., dkk, 2019, p. 25) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pre-test* berpresentase sebesar 38,75%, dan setelah diberikan perlakuan dengan media animasi rata-rata hasil *post-test* mengalami peningkatan menjadi 71%. Berdasarkan perhitungan hasil

analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan temuan dari penelitian tersebut, diharapkan penggunaan media video animasi juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi Zat Tunggal dan Campuran, maka dari itu Penelitian ini mencoba untuk menerapkan media animasi ke dalam pembelajaran IPA sehingga dapat diketahui dampak atau relevansi penggunaan media berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa setelahnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 224 Palembang”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Adakah pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi Suhu dan Kalor di SD Negeri 224 Palembang”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi Zat Tunggal dan Campuran di SD Negeri 224 Palembang.

Menurut Arsyad (Abdullah, 2016, p. 38) Kata media berasal dari kata Latin '*medius*', yang berarti 'tengah, perantara, atau pengantar.' Antara pengirim dan penerima pesan, media bertindak sebagai perantara (atau pembawa pesan). Berdasarkan pengertian tersebut, lingkungan pendidikan, buku teks, dan guru semuanya merupakan media. Media lebih baik didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau lisan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016, p. 2) bahwa “media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima”.

Senada dengan pendapat Tafonao (Puspita Hapsari & Zulherman, 2021, p. 2385) Dalam suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Menurut (Yuliyanti & Mintohari, 2021, p. 2) Media pembelajaran adalah bagian dari kegiatan pendidikan yang berbentuk instrumen nyata yang digunakan guru untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dalam bentuk bahan pembelajaran dan membangkitkan minat mereka untuk belajar. Hal ini senada dengan pendapat (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020, p. 24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Adapun pendapat senada mengenai media pembelajaran disampaikan oleh (Novita & Novianty, 2019, p. 48)

menurutnya “media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik secara fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan peran media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidak dapat dipungkiri, karena dengan media dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Selain itu, beberapa ucapan atau kalimat yang tidak mampu guru ungkapkan maka media inilah yang mewakili untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Menurut (Astuti & Mustadi, 2014, p. 254) Salah satu jenis media audio visual adalah yang memiliki animasi. Secara umum, media animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar muncul dan bergerak serta video kartun yang bergerak. Animasi berasal dari bahasa latin *anima* yang berarti jiwa (*soul*), atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (menggerakkan kehidupan). Selain itu, (Astuti & Mustadi, 2014, p. 252) juga berpendapat bahwa video animasi merupakan media yang menghasilkan ilusi gerak karena merekam rangkaian gambar yang menunjukkan perubahan posisi. Media animasi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audiovisual dengan disertai unsur gerak.

Berkaitan dengan media animasi, maka Mayer dan Moreno (Sukiyasa & Sukoco, 2013, p. 29) mengemukakan “animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek” Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut beberapa sudut pandang di atas, media animasi adalah kumpulan gambar yang dapat bergerak dan kemudian berubah posisi, mengandung suara dan warna, dan kemudian dapat disajikan. Selain itu, Ahmad Susanto (Astuti & Mustadi, 2014, p. 254), mengemukakan beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media animasi yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran, antara lain: (1) durasi waktu yang singkat, (2) kosakata yang tidak sulit atau dapat digunakan dalam percakapan sehari-hari, (3) pelafalan tokoh yang tidak terlalu cepat, dan (4) memiliki pesan moral yang baik.

Menurut Ganged and Discroll (Ekawarna, 2017:69) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Menurut (Fatahullah, 2016, p. 241), Secara umum hasil belajar digambarkan sebagai perubahan dalam diri siswa

yang berlangsung sebagai akibat dari proses pembelajaran, dan (Ferdiansyah,dkk, 2020, p. 64) berpendapat Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan pendapat (Sukiyasa & Sukoco, 2013, p. 129) "Hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik" dalam hal ini Nawawi (Fatahullah, 2016, p. 241) juga mendefinisikan hasil belajar sebagai besarnya keberhasilan seorang siswa dalam memahami materi yang diajarkan bila dihubungkan dengan proses penilaian yang diperoleh melalui skor dari hasil tes untuk mata pelajaran tertentu. Selain itu, Menurut (Susanti & Apriani, 2020, p. 29) "Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu".

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam hal ini, Bloom (Fatahullah, 2016, p. 241) mengidentifikasi tiga ranah dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. "Ranah Kognitif mencakup *knowledge* (pengetahuan,ingatan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (mengurai), *evaluating* (menilai), *creating* (mencipta), sedangkan ranah afektif mencakup *receiving* (menerima), *responding* (merespon), *valuating* (menilai), *organization* (mengorganisasi), *characterization* (karakterisasi) serta ranah keterampilan meliputi *initiatory*, *pre-routine*, *rountinized*". Menurut Bloom hasil belajar pada domain kognitif berfokus pada perilaku yang berhubungan dengan aktivitas berpikir.

Menurut (Kharini, dkk, 2021, p. 795) "IPA merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap ilmiah dan meningkatkan pemahaman konsep pada peserta didik melalui kegiatan observasi dan eksperimen,sehingga dapat memupuk rasa ingin tahu peserta didik dan berdampak kepada pengamalannya pada kehidupan sehari-hari" Ilmu Pengetahuan Alam, sering disebut sebagai ilmu *natural science*, adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari semua aspek alam semesta. IPA menurut Trianto (Khairini, Hendawati, & Pratomo, 2021, p. 797) adalah kumpulan informasi yang diorganisasikan secara metadis dan sering digunakan untuk mempelajari kejadian-kejadian alam. Selain itu, Susanto (Susanti & Apriani, 2020, p. 28) juga berpendapat "Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskandengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan."

Adapun ruang lingkup untuk disiplin ilmu yang diajarkan disekolah dasar menurut Arif (Khairini, Hendawati, & Pratomo, 2021, p. 797) meliputi: (1) semua

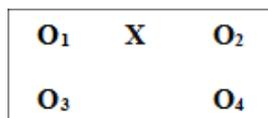
keberadaan makhluk hidup dan bagaimana mereka berinteraksi dengan alam; (2) kualitas barang dan cara penggunaannya; (3) energi dan bagaimana perubahannya; dan (4) sifat alam semesta dan apa yang ada di dalamnya.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan IPA mempelajari kejadian-kejadian alam yang tersusun secara logis berdasarkan temuan eksperimen dan pengamatan. Anak-anak dapat berlatih berpikir kritis dan objektif dengan melakukan eksperimen dan observasi, serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Quasi Experimental Design*, dengan desain penelitiannya yaitu *Nonequivalent Control Group Desain* Peneliti mendesain penelitian berdasarkan rancangan yang sesuai dengan desain penelitian. Menurut (Sugiyono, 2019) desain nonequivalent control group design digambarkan seperti berikut :

### ***Nonequivalent Control Group Design***



Gambar 1. Rancangan perlakuan

Keterangan :

- X : Perlakuan dengan menggunakan metode
- O<sub>1</sub> : Nilai *pretest*(Kelas Experimen V.C)
- O<sub>3</sub> : Nilai *pretest* (Kelas Kontrol V.D)
- O<sub>2</sub> : Nilai *posttes* (Kelas Experimen V.C)
- O<sub>4</sub> : Nilai *posttes* (Kelas Kontrol V.D)

Menurut (Sugiyono, 2019, p. 110) Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan untuk dapat menemukan, mengembangkan, dan mengkonfirmasi pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah di bidang pendidikan. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi Kelas V SD Negeri 224 Palembang berjumlah 132 orang. Populasi yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019, p. 126). Sampel dalam penelitian ini adalah 67 siswa di SD Negeri 224 Palembang. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 127) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu

sample yang diambil dari populasi harus betul-betul representatis (mewakili). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu purposive sampling. Purposive sampling digunakan sebagai teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu.

Rancangan yang dilakukan oleh peneliti melihat apakah ada pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V. Dalam penelitian ini memiliki rancangan perlakuan yaitu untuk perlakuan disebut kelas eksperimen dan yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol. Tahap-tahap yang akan dilakukan dalam peneliti ini yaitu: a). Deskripsi Pretest Eksperimen, b). Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Animasi di Kelas Eksperimen pada tanggal 12 Juli 2022. c). Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Animasi di Kelas Eksperimen pada tanggal 13 Juli 2022. d). Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Animasi dan Pemberian Posttest Kelas Eksperimen tanggal 14 Juli 2022. e). Deskripsi *Pretest* Kontrol. f). Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol pada tanggal 19 Juli 2022. g). Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol pada tanggal 20 Juli 2022. h). Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol pada tanggal 21 Juli 2022.

Teknik prosedur pengumpulan data adalah dokumentasi dan tes. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 296) teknik pengumpulan data adalah Strategi yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang dapat dipercaya dari responden, serta bagaimana mereka memilih metode terbaik untuk mengumpulkan data dan selanjutnya menarik kesimpulannya. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan analisis uji-t dengan menguji persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 318) Teknik analisis data yaitu aktivitas setelah data yang diteliti atau sumber data terkumpul dari seluruh responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas bertujuan melihat data berdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan aplikasi *Statistical Product and Service Solution 23* (SPSS 23) dengan taraf signifikannya 0,05. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila memenuhi kriteria pengujian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* data dikatakan berdistribusi normal jika:

- a. Jika probabilitas atau nilai signifikan  $\geq 0,05$  maka varians sampel dinyatakan berdistribusi normal
  - b. Jika probabilitas atau nilai signifikan  $< 0,05$  maka varians sampel dinyatakan tidak berdistribusi normal
- Berikut hasil output pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Data Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti					
Kelas		c	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest eksperimen	,130	32	,180	,918	32	,019

belajar	posttes eksperimen	,145	32	,086	,909	32	,010
siswa	pretest kontrol	,139	35	,084	,904	35	,005
	posttest kontrol	,148	35	,051	,903	35	,005

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2022)

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol. Untuk mengetahui data tersebut signifikan atau tidak bisa dilihat dari kolom ke 5 pada tabel *Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup>* terlihat nilai di atas 0,05 yaitu:

- Pada *pretest* eksperimen mendapat 0,180 maka dikatakan normal karena melebihi dari 0,05
- Pada *posttest* eksperimen mendapat 0,086 maka dikatakan normal karena melebihi dari 0,05
- Pada *pretest* kontrol mendapat 0,084 maka dikatakan normal krena melebihi dari 0,05
- Pada *posttest* kontrol 0,051 maka dikatakan normal karena melebihi 0,05

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa kelompok populasi adalah sama atau tidak, dengan menggunakan *Statistical Product and Service Solution 23* (SPSS 23) dengan menguji Levene dan taraf signifikansinya 0,05 jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data kelompok tersebut homogen dan jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data kelompok tersebut tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa	Based on Mean	1,213	3	130	,308
	Based on Median	,850	3	130	,469
	Based on Median and with adjusted df	,850	3	117,182	,469

Berdasarkan tabel tersebut data yang diperoleh dinyatakan homogen karena pada nilai Sig semuanya memiliki nilai lebih dari 0,05. sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data awal dan akhir adalah sama (homogen). Setelah data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Untuk mengetahui apakah media animasi memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 224 Palembang maka dilakukannya uji hipotesis menggunakan Uji Independent *sample t-test* (sampel tidak berpasangan) dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23, adapun kriteria pengujian hipotesis pada penelitian ini, adalah:

- Jika nilai Sig. (*2-tailed*) pada tabel sampel tidak berpasangan < 0,05 maka Ho ditolak Ha diterima.
- Jika nilai Sig. (*2-tailed*) pada tabel sampel tidak berpasangan > 0,05 maka Ho diterima Ha ditolak.

Hipotesis yang di uji pada penelian ini adalah sebagai berikut:

- 1)  $H_a$  : Ada peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA melalui media animasi.
- 2)  $H_o$  : Tidak Ada peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA melalui media animasi.

Berdasarkan pengujian yang telah diperhitungkan, maka mendapatkan hasil melalui *Statistical Product and Service Solution 23* (SPSS 23) sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Hipotesis *Independent Sample t Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	2,216	,142	-4,672	62	,000	-20,906	4,475	-29,852	-11,961
	Equal variances not assumed			-4,672	58,429	,000	-20,906	4,475	-29,862	-11,950

Dari tabel tersebut, untuk memastikan adakah peningkatan setelah melakukan *treatment* maka dilihat pada tabel *samples test* yang memiliki data Sig. ,000 dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Artinya, ( $0,00 < 0,05$ ) dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menerima  $H_a$  dan menolak  $H_0$ . Bernilai  $t_{hitung} = 4.672$  dan  $t_{tabel} = 2.461$  dengan  $\alpha = 5\%$  kriteria pengujian hipotesis yaitu  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada penelitian ini, diperoleh  $t_{hitung} = 4.672 > t_{tabel} = 2.461$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka bisa disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 224 Palembang.

Peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu dengan menggunakan rumus product moment dan dari 15 soal tes yang di ujicobakan semuanya terdapat nilai  $r_{Hitung} > r_{Tabel}$  yang berarti 15 soal pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Setelah uji validitas, selanjutnya peneliti melakukan uji realibilitas untuk melihat data yang dihasilkan reliabel atau tidak dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach dan data yang diperoleh yaitu  $0,896 > 0,60$  sehingga  $r_{Hitung} > r_{Tabel}$  sehingga data dinyatakan reliabel. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas sampel dimana dalam menentukan sampel penelitian dengan Teknik Purposive Sampling dimana kelas VC menjadi kelas eksperimen dan kelas VD menjadi kelas kontrol. Hasil penelitian ini diperoleh dari siswa-siswi dengan sampel penelitian 67 siswa, dengan kelas VC (eksperimen) sebanyak 32

siswa dan kelas VC (kontrol) sebanyak 35 siswa. Setelah melakukan uji validitas tes dan tes dinyatakan dapat digunakan untuk penelitian.

Peneliti memberikan pretest dan posttest ke kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah pretest dan posttest dikerjakan oleh siswa, peneliti menganalisis data nilai dari pretest dan posttest siswa. Hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari aplikasi SPSS 23 bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi mendapatkan hasil yang lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan data hasil posttest siswa kelas eksperimen (VC) didapat nilai rata-rata 75,56. Sedangkan data hasil posttest kelas kontrol (VD) didapat nilai 59,74. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Adapun diketahui nilai KKM siswa di kelas eksperimen sudah banyak siswa yang terlampaui dibanding kelas kontrol, diketahui dari hasil posttest eksperimen (VC) terdapat 22 siswa terlampaui KKM sedangkan hasil dari kelas posttest kontrol (VD) 10 siswa yang terlampaui KKM hal ini membuktikan dari penerapan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA

Selanjutnya, hasil perhitungan uji normalitas data dengan Kolmogorov Smirnov data yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan  $>(0,05)$ , sesuai dengan kriteria pengujian normalitas apabila signifikan lebih besar dari pada 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kemudian hasil uji homogenitas data dengan uji levene yang sudah dilakukan perhitungan oleh peneliti, didapat hasil bahwa data yang dihasilkan homogen. Hal ini dikarenakan nilai signifikan lebih besar dibandingkan dengan nilai  $\alpha$  yaitu  $0,308 \geq 0,05$  maka, data yang berasal dari sampel ini mempunyai varians yang homogen.

Setelah mendapatkan hasil data yang normal dan homogen, untuk mengetahui peningkatan maka dilakukan uji t disini peneliti menggunakan independent sample t test karena sampel ini merupakan sampel tidak berpasangan dan bertujuan untuk melihat peningkatan. Saat peneliti menggunakan independent sample t test peneliti mendapatkan hasil yang menyatakan adanya peningkatan dengan nilai Sig. 0,00 karena kriteria untuk melihat adanya peningkatan yaitu jika nilai Sig. yang di peroleh melebihi 0,05 maka tidak ada peningkatan tetapi jika nilai Sig. dibawah 0,05 adanya peningkatan, maka kriteria dalam uji hipotesis yaitu nilai Sig. $< 0,05$  maka  $H_a$  terima dan  $H_0$  ditolak. Jika dilihat dari thitung = 4.672 dan ttabel= 2.461 dengan  $\alpha=5\%$  kriteria pengujian hipotesis yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika thitung  $>$  ttabel , pada penelitian ini diperoleh thitung=4.672  $>$  ttabel = 2.461 yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Dari pembahasan tersebut dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi, maka penelitian ini sejalan dengan (Aini., dkk,2021, p. 424) yang berjudul "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur" dengan Hasil perhitungan uji hipotesis didapatkan data posttest sebesar 3.195 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$  dengan peroleh = 2,0099 pada data posttest  $>$  maka ditolak

dan diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh rata-rata nilai hasil belajar untuk mata pelajaran IPA siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwasanya media animasi audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Rahman., dkk,2019, p. 26) yang berjudul "Pengaruh Media Animasi pada Pembelajaran Suhu dan Kalor terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama". Dengan hasil analisis data nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $2.204 > 1.729$ ), dengan besarnya taraf signifikansi 0,05, yakni ( $0,040 < 0,05$ ) maka Hipotesis diterima, maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran suhu dan kalor terhadap hasil belajar kognitif IPA Siswa Kelas V SD Negeri 14 Waigama Misool Utara.

Penelitian yang dilakukan oleh (Alannasir,2018, p. 28) yang Berjudul "Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang" dengan analisis data diperoleh  $t_{hitung} = 3,125 > t_{tabel} = 2,00172$  pada taraf Signifikan  $\alpha = 0.05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif  $H_1$  diterima. Maka, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang diberikan Penerapan media animasi dan kelompok siswa yang diberikan media buku. Hal ini berarti penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari ketiga penelitian diatas terdapat peningkatan yang signifikan.

## **KESIMPULAN**

Berlandaskan pengkajian yang sudah dikerjakan, dapat dirangkumkan bahwa penggunaan media animasi terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA di SD Negeri 224 Palembang. Hal tersebut berdasarkan hasil uji perhitungan uji t menggunakan SPSS Versi 23 diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4.672 dan diperoleh  $t_{tabel}$  dengan  $df = 62$  menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4.672 > 2.461$ ), dengan besarnya taraf signifikansi 0,05 sehingga hipotesis nihil ( $H_0$ ) di tolak dan hipotesis alternatif  $H_a$  di terima. Hal tersebut juga didukung dengan perbedaan nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen diperoleh sebelum dan sesudah menerapkan media animasi memiliki peningkatan dengan rata-rata 54,66 sebelum diterapkannya media animasi, sedangkan setelah penerapan media animasi memiliki rata-rata 75,56. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA melalui media animasi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih diberikan kepada guru-guru sekolah SD Negeri 224 Palembang, Rektor Universitas PGRI Palembang, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang yang telah membantu dalam penyelesaian jurnal ini yang merupakan produk dari skripsi. Kemudian terima kasih juga kepada teman-teman mahasiswa Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang dan semua pihak yang telah membantu penulisan dan penerbitan jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam persepektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 38.
- Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang. *jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 28.
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 252.
- Ekawarna. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)
- Fatahullah, M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 241.
- Ferdiansyah, Ambiyar, Zagoto, M., & Darma Putra, I. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Musik. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 64.
- Hambali, S., Akib, E., & Azis, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 183.
- Jalinus, N dan Ambiyar. (2016) *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Khairini, F., Hendawati, Y., & Pratomo, S. (2021). Penerapan Model E-Learning Berbantuan Whatsapp Group untuk Meningkatkan pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Zat Tunggal dan Campuran. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 797.
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran. *JTIEE*, 47.
- Purwono, A., & Astuti, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Muatan IPA Subtema Benda Tunggal dan Campuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Setia Bhakti trawas. *Jurnal Program Studi PGMI*, 241.
- Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2385.
- Rahman, E. P., Asrul, Fathurrahman, & Ramadhani, I. A. (2019). Pengaruh media animasi pada pembelajaran suhu dan kalor terhadap hasil IPA kelas V SD Negeri 14 Waigama. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D* (26 ed.). Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 | 743

Bandung:

- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 129.
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Tema Cita-citaku Menggunakan Media Audio Visual pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 28.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *jurnal Ilmu pendidikan*, 24.
- Yuliyanti, R., & Mintohari. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Materi *Siklus* Air Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2