

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo

Nursafika^{1*}, Mahmud Alpusari², Zariul Antosa³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Riau

Email: nursafika5009@student.unri.ac.id^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan kegiatan yang dilakukan guru selama 3 kali pertemuan mengalami peningkatan meskipun belum menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas control skornya jauh lebih baik dari tahap pretest. Hasil respon siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata 2,83 dengan kriteria Setuju, pada kelas kontrol memperoleh rata-rata 3,23 dengan kriteria Sangat Setuju. Nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat dengan diterapkan media animasi dibandingkan dengan metode konvensional. Data posttest untuk kelas kontrol adalah 0,134 dan kelas eksperimen adalah 0,223 berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo.

Kata Kunci: *Pengaruh, Media Pembelajaran, Media Animasi, Kelas V, Sekolah Dasar*

Abstract

This study aims to determine the effect of animated learning media on science learning outcomes for fifth grade students at SDN 001 Kampung Baru Sentajo. This research was conducted using quantitative methods with a quasi-experimental design. The results of the research conducted showed that the activities carried out by the teacher during 3 meetings had increased even though it had not shown a good enough increase. The pretest and posttest scores in the experimental class and control class were much better than the pretest stage. The results of the experimental class student responses obtained an average of 2.83 with Agree Criteria, in the control class obtained an average of 3.23 with Strongly Agree Criteria. The average value of the posttest in the control class is lower than the average value of the posttest in the experimental class. This shows that student learning outcomes are improved by applying animation media compared to conventional methods. The posttest data for the control class is 0.134 and the experimental class is 0.223 with normal distribution. So it can be said that there is an effect of using animated learning media on the learning outcomes of Science Class V SDN 001 Kampung Baru Sentajo.

Keywords: *Influence, Learning Media, Media Animation, Class V, Elementary School*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut hakikatnya adalah untuk mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. Mutu pembelajaran bidang studi IPA sangat ditentukan oleh bagaimana cara guru mengelola pembelajaran IPA itu sendiri (Stiawan, 2016). Beranjak dari sini, maka dapat dirumuskan bahwa mutu pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat menentukan mutu siswa dalam penguasaan mata pelajaran IPA, dan pengembangan serta pemanfaatannya di kemudian hari (Portanata et al., 2017).

Salah satu tujuan belajar adalah dengan tercapainya hasil belajar yang maksimal bagi siswa. Menurut Bloom dalam (Suprijono, 2013) "Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas,

contoh), application (menerapkan), analysis menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara menurut Lindgren (Suprijono, 2013) "Hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap".

Hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa (Novita et al., 2019). Namun demikian, perubahan tingkah laku seluruh ranah itu khususnya ranah murid sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat intangible (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat menceminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa (Juita, 2019).

Usaha-usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami siswa dengan baik sehingga IPA menjadi mata pelajaran yang diminati dan dikuasai oleh siswa (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa (Pratiwi & Meilani, 2018). Dalam proses pembelajaran, masih sering dijumpai adanya kecenderungan siswa untuk tidak mau bertanya meskipun belum paham akan materi yang disampaikan oleh guru (Sabtaningrum et al., 2020). Ketika guru bertanya tentang materi yang belum dipahami oleh siswa, siswa hanya diam. Maka, dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar (Wahyu et al., 2020). Media yang diterapkan oleh lembaga pendidikan sekarang ini belum didaya gunakan secara optimal, melihat kenyataan yang ada dilapangan, guru jarang sekali menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dikelas (Supardi, 2017). Guru lebih sering menggunakan metode konvensional, sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi dan murid hanya mendengar, memperhatikan serta mencatat tanpa ada variasi yang lain, yang akhirnya membiasakan diri tidak kreatif dalam mengemukakan ide-ide dan pemecahan masalah yang efektif akan dibawa anak-anak dalam kehidupan sehari-hari (Sunami & Aslam, 2021).

Terlebih lagi dimasa pandemik Covid-19 ini seluruh pembelajaran menjadi tertunda bahkan kabarnya sekolah akan dibuka kembali pada tahun 2021 mendatang (Permata & Nugraheni, 2021). Melihat kondisi ini tentunya seluruh siswa merasa dirugikan oleh adanya hal tersebut yang berakibatkan tertundanya perkembangan pengetahuan anak. Namun, tentunya pihak sekolah juga memiliki kebijakan masing-masing di mana proses pembelajaran dapat dilakukan secara online atau daring.

Proses belajar mengajar di SDN 001 Kampung Baru Sentajo telah menggunakan layar proyektor sebagai media bantu dalam belajar, namun pemanfaatan media tersebut kurang dijalani oleh guru tersebut karena keterbatasan pengetahuan mengenai media pembelajaran melalui proyektor, padahal sistem kurikulum 2013 telah menganjurkan kepada guru untuk mengajar menggunakan media yang berbentuk visual dan menyerukan kepada guru yang masih menggunakan *teacher centre*.

Berhubungan dengan sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, maka dari itu peneliti akan melakukan tindakan eksperimen dengan menggunakan media animasi tentang siklus air yang diperoleh dari Youtube yang mana akan dilaksanakan secara daring melalui perangkat bantuan aplikasi Zoom yang mendukung proses pembelajaran daring. Adapun tujuan dilaksanakannya pembelajaran bersifat daring ini selain dikarenakan masa pandemic Covid-19 ini dan juga untuk membantu perkembangan pengetahuan siswa yang selama beberapa bulan terakhir stuck dikarenakan seluruh sekolah diliburkan dan siswa hanya diberi tugas di rumah dengan bantuan orang tua (Handayani & Jumadi, 2021). Tentunya hal tersebut sangat tidak efektif untuk siswa karena salah satu kewajiban siswa adalah mendapatkan ilmu pengetahuan dari guru yang mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen. Metode ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya suatu variabel yang dilakukan (Rogers & Revesz, 2019), dalam penelitian ini perlakuan yang dilakukan adalah dengan pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo. Penelitian ini tidak akan mengambil subjek secara acak dari populasi, tetapi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok yang utuh (intact group) untuk diberi perlakuan (treatment) kepada kelas yang dijadikan kelas eksperimen, karena tidak memungkinkannya pengambilan subjek penelitian secara acak dari populasi yang ada karena subjek (siswa) secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok (satu kelas).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah the static group pretest-posttest (Mustami, 2016). Desain ini menggunakan dua kelas yang dimanakelas pertama diberi perlakuan dan kelas kedua tidak menerima perlakuan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo. Peneliti berinisiatif untuk melaksanakan penelitian yaitu dengan berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan dengan cara memberikan materi menggunakan media animasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Artinya seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Suliyanto & MM, 2017). Kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yaitu masing-masing berjumlah 25 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa posttest dan dilakukan pada kedua kelas yang diteliti untuk memenuhi kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2015). Baik untuk memperoleh data fakta dan informasi yang mengungkapkan dan menjelaskan permasalahan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini dilakukan uji normalitas yang mengacu kepada hasil uji ShapiroWilk karena data sampel lebih kecil dari 50. Pada penelitian ini juga dilakukan uji homogenitas dengan teknik uji Levene untuk pengambilan keputusan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Animasi

Media yang digunakan penelitian ini adalah media yang menggunakan animasi dengan aplikasi online pembuat video animasi dalam suatu pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan, dalam hal ini peneliti mengambil materi mata pelajaran IPA pokok bahasan mengenal "Suhu dan Kalor" untuk Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo. Cara pengoperasian media video animasi pembelajaran cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Media video animasi pembelajaran menampilkan cerita seperti guru yang sedang mengajar siswa-siswanya di dalam kelas dengan menggunakan video sebagai salah satu media pembelajarannya.

Pada saat pembelajaran berlangsung, kegiatan guru pada penggunaan Media Animasi diamati oleh observer. kegiatan yang dilakukan guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi pemahaman materi pada siswa. Hasil observasi mengenai penggunaan media animasi yang dilakukan oleh guru pada Siklus I selama 3 kali pertemuan.

Tabel 1: Lembar Observasi Guru Pembelajaran Menggunakan Media Animasi

	Pertemuan			Rata – Rata	Ket
	I	II	III		
Jumlah Penilaian	27	28	32	6,1	Sedang
Rata – rata	1,93	2	2,28	2,03	
Persentase	64,28	66,66	76,19	69,04	

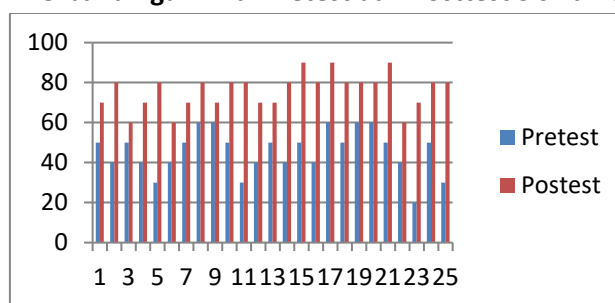
Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kegiatan guru pada saat proses pembelajaran di setiap pertemuannya mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama di peroleh rata – rata 1,93 dengan prosentase angka mencapai 64,28%, sehingga dapat dikategorikan sedang/cukup. Pada pertemuan kedua di peroleh angka rata – rata 2 dengan prosentase angka mencapai 66,66%, sehingga dapat dikategorikan sedang/cukup. Pada pertemuan ketiga diperoleh rata – rata 2,28 dengan prosentase angka mencapai 76,19%, sehingga dikategorikan

sedang/cukup. Dan pada siklus I secara keseluruhan diperoleh rata-rata 2,03 dengan prosentase angka mencapai 69,04% dengan kategori sedang/cukup. Kegiatan yang dilakukan guru selama 3 kali pertemuan mengalami peningkatan meskipun belum menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Untuk itu perlu diadakan perbaikan supaya guru dalam menggunakan media animasi dapat meningkat dan lebih baik lagi, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pretest dan Posttest

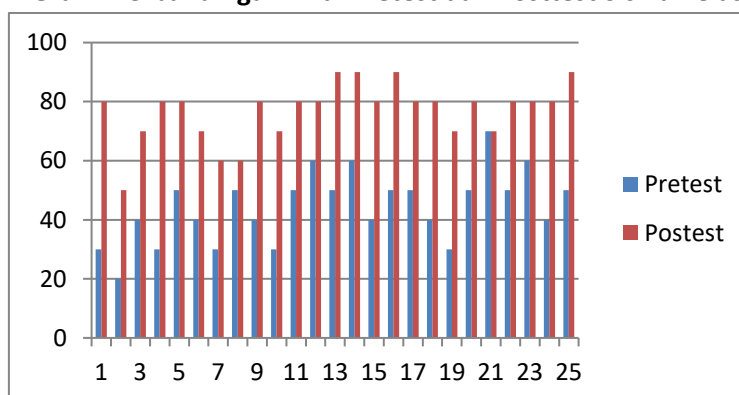
Pada tahap pretest, siswa di minta untuk menjawab 10 soal mengenai materi gerak lurus. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan dasar dari siswa sebelum diberi perlakuan. Setelah mendapatkan nilai dasar, siswa diberi perlakuan dua kali dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi. Untuk melengkapi data tersebut, siswa kemudian diberi posttest dimana mereka diminta untuk menjawab 10 soal mengenai “Suhu dan Kalor” seperti yang dilakukan pada tahap pretest. Tindakan ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa setelah diajar menggunakan media animasi.

Grafik 1: Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen



Data pada grafik 1 menunjukkan bahwa pada tahap pretest skor jangkauan siswa berkisar dengan nilai 20-60, hal ini tidak dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM), karena nilai mereka berada di bawah 75. Sedangkan pada tahap posttest skor jangkauan siswa berkisar dengan nilai 50-90, Itu menunjukkan bahwa skornya jauh lebih baik dari tahap pretest. Hal ini terlihat bahwa setelah diberi perlakuan dengan media animasi siswa yang mendapat skor di bawah 75 berkurang yaitu 10 orang, skor yang mereka dapatkan jauh lebih baik dari sebelumnya. Siswa yang berhasil mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah 15 orang dengan nilai tertinggi adalah 90.

Grafik 2: Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas Kontrol



Pada grafik 2 dapat dilihat bahwa pada tahap pretest skor jangkauan siswa berkisar dengan nilai 20-70, hal ini tidak dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM), yang berarti nilai mereka berada di bawah 75. Sedangkan pada tahap posttest skor jangkauan siswa berkisar dengan nilai 50-90, Itu menunjukkan bahwa skornya jauh lebih baik dari tahap pretest. Hal ini terlihat bahwa setelah diberi perlakuan dengan media animasi siswa yang mendapat skor di bawah 75 yaitu 13 orang, skor yang mereka dapatkan jauh lebih baik dari sebelumnya. Siswa yang berhasil mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 12 orang dengan nilai tertinggi adalah 90.

Data Respon Siswa

Untuk memperoleh data respon siswa dilakukan dengan menyebarkan angket yang berisi 16 pernyataan yang akan diisi oleh siswa dengan skala nilai 1 sampai 4. Indikator yang dinilai dalam respon siswa ini yaitu; 1) Fungsi Atensi, 2) Fungsi Afektif, 3) Fungsi Kognitif, 4) Fungsi Kompensitoris, dan 5) Sesuai dengan kurikulum 2013

(saintifik).

Tabel 2: Data Hasil Respon Siswa Kelas Eksperimen

Indikator	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kriteria
Fungsi Atensi	213	2,84	Setuju
Fungsi Afektif	193	2,57	Setuju
Fungsi Kompensitoris	210	2,80	Setuju
Fungsi Kognitif	214	2,85	Setuju
Sesuai dengan Kurikulum 2013	310	3,10	Sangat Setuju
Total Rata-rata Kelas Eksperimen		14,16	
Rata-rata		2,83	
Kriteria		Setuju	

Indikator pembelajaran dengan fungsi atensi dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 2,84, yang artinya sebagaia besar atau rata-rata responden menyatakan baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk indikator pembelajaran dengan fungsi afektif dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 2,57, yang artinya sebagian besar atau rata-rata responden menyatakan baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator fungsi kognitif dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 2,80, yang artinya sebagian besar atau rata-rata responden menyatakan baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi hendaknya dilakukan secara berkelompok.

Indikator fungsi kompensatoris dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 2,85, yang artinya sebagian besar atau rata-rata responden menyatakan baik mengenai pembelajaran dengan media animasi dapat diterapkan untuk pembahasan pada materi lain. Indikator pembelajaran dengan media animasi sesuai dengan kurikulum 2013 (saintifik) dengan 4 butir pernyataan diperoleh rata-rata 3,10, yang artinya sebagian besar atau rata-rata responden menyatakan sangat baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi dapat diterapkan untuk pembahasan pada materi lain.

Untuk kelas eksperimen, secara keseluruhan mengenai pembelajaran animasi yang diberikan maka diperoleh rata-rata dari respon siswa mengenai pembelajaran animasi yang diberikan adakah sebesar 2,83 sehingga dapat diambil kesimpulan responden menyatakan baik mengenai pembelajaran animasi yang diberikan.

Tabel 3: Data Hasil Respon Siswa Kelas Kontrol

Indikator	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kriteria
Fungsi Atensi	251	3,35	Setuju
Fungsi Afektif	229	3,05	Setuju
Fungsi Kompensitoris	245	3,27	Sangat Setuju
Fungsi Kognitif	246	3,28	Sangat Setuju
Sesuai dengan Kurikulum 2013	330	3,20	Setuju
Total Rata-rata Kelas Kontrol		16,15	
Rata-rata		3,23	
Kriteria		Sangat Setuju	

Indikator fungsi atensi dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 3,35, yang artinya sebagaia besar atau rata-rata responden menyatakan sangat baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator fungsi afektif dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 3,05, yang artinya sebagian besar atau rata-rata responden menyatakan baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator fungsi kognitif dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 3,27, yang artinya sebagian besar atau rata-rata responden menyatakan sangat baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi hendaknya dilakukan secara berkelompok.

Indikator fungsi kompensatoris dengan 3 butir pernyataan diperoleh rata-rata 3,28, yang artinya sebagian

besar atau rata-rata responden menyatakan sangat baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi dapat diterapkan untuk pembahasan pada materi lain. Indikator pembelajaran dengan media animasi sesuai dengan kurikulum 2013 (saintifik) dengan 4 butir pernyataan diperoleh rata-rata 3,20, yang artinya sebagian besar atau rata-rata responden menyatakan sangat baik mengenai indikator pembelajaran dengan media animasi dapat diterapkan untuk pembahasan pada materi lain.

Untuk kelas kontrol, secara keseluruhan mengenai pembelajaran animasi yang diberikan maka diperoleh rata-rata dari respon siswa kelas mengenai pembelajaran animasi yang diberikan adakah sebesar 3,23 sehingga dapat diambil kesimpulan responden menyatakan sangat baik mengenai pembelajaran animasi yang diberikan. Pernyataan tertinggi berdasarkan respon siswa kelas kontrol adalah indikator pembelajaran dengan media animasi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 3,35 dan pernyataan terendah menurut respon siswa kelas kontrol adalah pembelajaran dengan media animasi merupakan proses pembelajaran yang baru bagi siswa dengan rata-rata 3,05.

Hasil uji Statistik Deskriptif

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa yang diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4:Hasil Deskripsi Data Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Eks	25	20.00	60.00	45.6000	10.83205
Posttest_Eks	25	60.00	90.00	76.0000	8.66025
Pretest_Kontrol	25	20.00	70.00	44.4000	11.93035
Posttest_Kontrol	25	50.00	90.00	76.8000	9.88264
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa pada kelas ekeperimen rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 45,6000 dan rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 76,0000. Sedangkan kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 44,4000 dan rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 76,8000. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol.Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat dengan diterapkan media animasi dibandingkan dengan metode konvensional.

Uji Normalitas

Pengujian perbedaan nilai kemampuan kognitif siswa pada tahap pretest dan posttest dimulai dengan analisis uji normalitas (uji Shapiro-Wilk).Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan distribusi data nilai hasil belajar 25 orang siswa.

Tabel 5:Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_IPA Kelas_Ek	.218	25	.113	.904	25	.223
Kelas_Ko	.201	25	.181	.938	25	.134

Berdasarkan hasil output uji normalitas varians dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk pada Tabel 5 nilai probabilitas pada kolom signifikansi data Posttest untuk kelas kontrol adalah 0,134 dan kelas eksperimen adalah 0,223. Karena nilai probabilitas kedua kelompok lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas digunakan teknik uji Levene, dengan pengambilan keputusan yaitu jika angka signifikansi di atas 0,05 maka Ho diterima, tetapi jika angka signifikansi di bawah 0,05 maka Ho ditolak.

Tabel 6:Uji Homogenitas Dua Varians

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.264	1	48	.610

Adapun pedoman pengambilan keputusan mengenai uji normalitas menurut Santoso (Septi, 2013:43) adalah sebagai berikut: a) Nilai signifikansi < 0,05 berarti data tidak homogen. b) Nilai signifikansi > 0,05 berarti data tersebut homogen. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada Tabel 5 Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene pada Tabel 6 nilai probabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,610. Karena nilai probabilitas signifikansinya lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Setelah kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dua rerata dengan uji-t satu pihak yaitu uji pihak kanan melalui program SPSS 23.0 for Windows menggunakan Independent Sample T-Test dengan asumsi kedua varians homogen (equal varians assumed) dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 7:Uji-t Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	T	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pre test Eks - <i>Posttest</i> Eks	12.249	24	.000
Pair 2 Pre test Kontrol - <i>Posttest</i> Kontrol	14.356	24	.000

Pada Tabel 7 terlihat bahwa nilai probabilitas (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,000. Menurut Santoso (Septi, 2013:46), "Untuk melakukan uji hipotesis satu pihak nilai sig.(2-tailed) harus dibagi dua". Sehingga $0,000/2 = 0,000$. Karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak atau terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo. Atau dapat membandingkan nilai thitung dengan t-tabel.

Pada t-tabel hasilnya adalah 2,01. Dari hasil tabel 6 diketahui bahwa nilai t-hitung masing-masing kelas yakni nilai t-hitung kelas eksperimen adalah 12,249 dan kelas kontrol adalah 14,356. Nilai ini thitung kelas eksperimen dan kelas kontrol ini lebih besar daripada t-tabel (2,01). Hal ini menyebabkan H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara rata-rata skor dengan hasil analisis uji-t dua sampel independen diperoleh nilai thitung masing-masing kelas yakni nilai thitung kelas eksperimen adalah 12,249 dan kelas kontrol adalah 14,356. Nilai ini thitung kelas eksperimen dan kelas kontrol ini lebih besar daripada t-tabel (2,01). Hal ini menyebabkan H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo.

Angket yang dibagikan kepada siswa terhadap penggunaan media animasi pada materi suhu dan kalor dapat diketahui untuk kelas eksperimen, secara keseluruhan mengenai pembelajaran animasi yang diberikan maka diperoleh rata-rata dari respon siswa mengenai pembelajaran animasi yang diberikan adakah sebesar 2,83 sehingga dapat diambil kesimpulan responden menyetujui pernyataan yang diajukan mengenai pembelajaran animasi yang diberikan. Pernyataan tertinggi berdasarkan respon siswa kelas eksperimen adalah indikator pembelajaran dengan media animasi sesuai dengan kurikulum 2013 (saintifik) diperoleh rata-rata 3,10.

Untuk kelas kontrol, secara keseluruhan mengenai pembelajaran animasi yang diberikan maka diperoleh

rata-rata dari respon siswa kelas mengenai pembelajaran animasi yang diberikan adalah sebesar 3,23 sehingga dapat diambil kesimpulan responden sangat menyetujui pernyataan yang diajukan mengenai pembelajaran animasi yang diberikan. Pernyataan tertinggi berdasarkan respon siswa kelas kontrol adalah indikator pembelajaran dengan media animasi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh rata-rata 3,35.

Rekomendasi dari penelitian ini yaitu agar guru bidang studi IPA diharapkan dapat menerapkan media animasi pada proses pembelajaran IPA dan peneliti lain sebaiknya menggunakan pengalokasian waktu dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bisa terlaksana dengan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, N. A., & Jumadi, J. (2021). Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 217–233.
- Juita, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Kota Mukomuko. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 43–50.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Permata, C. W., & Nugraheni, N. (2021). Proses Pembelajaran Tematik Selama Masa Pandemi COVID-19 Siswa Kelas III Di SDN Mangkang Kulon 01. *Prosiding Seminar Nasional Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya*, 3, 126–132.
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 337–348.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/11762>
- Sabtaningrum, F. E., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). E-book Tematik Terpadu Berbasis Multikultural Dalam Kegiatan SFH (School from Home). *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24796>
- Stiawan, B. (2016). Pengelolaan Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Menanggulangi Miskonsepsi Di SD Kepahiang. *Manajer Pendidikan*, 10(6).
- 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.
- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 1(2), 160–171.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Mustami, M. (2016). *Metodologi penelitian pendidikan*.
- Rogers, J., & Revesz, A. (2019). Experimental and quasi-experimental designs. In *The Routledge handbook of research methods in applied linguistics* (pp. 133–143). Routledge.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suliyanto, S. E., & MM, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif*.