

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Salma Rachmadhina Aulia ¹⁾, Fitri Alyani ^{*2)}

^{1,2)} Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia
e-mail: salmaaulia2311@gmail.com ¹⁾, fitrialyani@uhamka.ac.id ^{*2)}

* Corresponding author

Received: June 18th, 2023; Revised: July 21th, 2023; Accepted: Aug. 12th, 2023; Published: January 04th, 2024

ABSTRAK

Peneliti melakukan observasi, guru masih monoton menggunakan pembelajaran ceramah yang membuat kurang menarik, tentunya hal ini dapat menurunkan minat belajar yang berakibat rendahnya nilai siswa. Penelitian ini bertujuan melihat dampak keberhasilan media animasi pada perubahan belajar IPA di kelas V SDN Tengah 01 Pagi. Metode *Quasi experimental tipe nonequivalent control group design*, data populasi diambil dari 2 kelompok sampel eksperimen dan kontrol. Sampel penelitian berjumlah 58 siswa, terdapat kelas eksperimen 29 siswa dan kelas kontrol 29 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*, dengan analisis data meliputi uji analisis statistik deksriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil didapatkan kelas eksperimen memiliki rata-rata 76,21 lebih tinggi dipadankan kelas kontrol 71,38. Pengujian dengan uji-T dapat melihat dampak keberhasilan media animasi pada belajar IPA. Hasil uji-T mendapat 0,024 maka sig. (2-tailed) > 0,05 menyatakan media animasi memberikan dampak pada keberhasilan perubahan belajar IPA siswa kelas V SDN Tengah 01 Pagi.

Kata Kunci : media animasi; hasil belajar; IPA

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat tenaga pengajar diharuskan mampu dalam memahami, menguasai dan dapat memanfaatkan alat yang sudah ada bertujuan untuk pengajaran yang lebih baik, pengajar juga diharuskan memiliki pengetahuan yang luas dan pemahaman yang cukup dengan media pembelajaran (Mhd Saleh, 2021). Hal ini diperkuat dengan pandangan menurut Hemat (Tafonao, 2018) bahwa teknologi pembelajaran mengalami perkembangan yang sangat cepat seiring dengan perubahan zaman. Pelaksanaan pembelajaran yang kita jumpai sehari-hari memanfaatkan dari perkembangan teknologi dunia pendidikan, seperti guru atau dosen dengan mengkombinasikan alat teknologi dalam proses pembelajarannya.

Dalam memahami pembelajaran materi IPA dibutuhkan sebuah penggunaan media, hal ini merujuk pada pendapat tentang penggunaan media. Menurut (Gowasa et al., 2019) pembelajaran menggunakan media dapat menyebarkan pesan yang jelas agar pesan mudah diterima, dapat mengatasi keterbatasan dan sikap pasif para siswa. Berbagai macam jenis media pada pembelajaran dapat bermanfaat salah satunya menjadi sumber ilmu pengetahuan yang dapat membantu para guru dalam pembelajar yang di berikan untuk memperluas wawasan pengetahuan bagi siswa, (Nurrita, 2018).

Terdapat berbagai macam aplikasi komputer untuk proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media animasi. Hal tersebut dijelaskan oleh (Sawitri et al., 2019) bahwa macam-macam teknologi aplikasi dapat mudah diakses

dengan komputer secara online maupun offline seperti teknologi untuk presentasi yang terdapat di *Microsoft PowerPoint* dengan menggunakan media layar proyeksi, ruang informasi di jejaring global, konferensi secara web, pada multimedia contohnya teks, suara, foto maupun animasi, serta *tools* yang dapat menilai tugas para siswa, dalam permainan dan lainnya. Menurut (Suryana & Hijriani, 2021) media adalah perantara ataupun pengantar pesan yang dikirimkan oleh pengirim kepada penerima, media pembelajaran teknologi dapat membawa pesan yang dimanfaatkan sebagai keperluan pembelajaran. Sedangkan animasi menurut (Farida et al., 2022) kumpulan dari gambar akan diolah sedemikian rupa yang dapat menghasilkan gambar yang lebih menarik atau hidup. Jadi media animasi adalah media yang di dalamnya terdapat suara, tulisan dan gambar-gambar yang dapat bergerak (Munandar et al., 2018).

Media animasi diperlukan serta diharapkan dapat menjadi media yang membantu dalam proses belajar mengajar, kemudian dapat menambah beragam sumber belajar IPA, sebagai untuk meningkatkan hasil belajar dan sebagai daya tarik dan prestasi pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil peneliti yang melakukan observasi serta wawancara bersama guru kelas V SDN Tengah 01 Pagi, diperoleh hasil bahwasannya guru masih monoton hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga menimbulkan rasa bosan dan kurang menarik. Selain itu guru masih menggunakan media buku cetak dan lebih banyak kegiatan menulis daripada menggunakan media, tentunya hal ini dapat berdampak rendahnya hasil belajar para siswa (Maya Ayuningdyah, 2018).

Media animasi menjadi salah satu media yang berhasil untuk meningkatnya hasil pembelajaran para siswa. Hal ini terdapat pada penelitian (Gita Herawati, Ida Bagus Kade Gunayasa, 2013) dengan menggunakan metode *Quasy Eksperimental* (eksperimen semu) diketahui bahwa menggunakan media untuk pembelajaran dengan animasi dapat mempengaruhi hasil dari belajar para siswa kelas IV SDN 8 Sokong. Sejalan pada keberhasilan media belajar animasi. Dirasakan juga oleh peneliti (Madang et al., 2017) dengan menggunakan penerapan pendekatan SAVI melibatkan fisik tubuh (somatik), indra pendengaran (auditori), indra penglihatan (visual) dan pembelajaran (intelektual) pada media animasi, diketahui dalam penggunaannya dapat mempengaruhi secara signifikan pada hasil belajar para siswa 89,48% dengan materi IPA di kelas XI SMA Negeri 6 Palembang. Berdasarkan kedua pengujian yang sudah dipaparkan, menunjukkan keberhasilan media animasi memberikan dampak bagi pembelajaran IPA.

Dengan demikian, pemanfaatan media animasi ini akan membantu peserta didik dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain hal tersebut media animasi akan memberikan kesenangan dan hiburan kepada siswa, pesan yang terdapat didalam media animasi mudah tersampaikan sehingga mempengaruhi usaha siswa belajar ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan melihat bagaimana pengaruh penerapan media animasi bagi pembelajaran akan keberhasilan usaha belajar IPA di kelas V SDN Tengah 01 Pagi.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tengah 01 Pagi Jakarta Timur. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *Quasi experimental tipe nonequivalent control group design* yang dipilih peneliti, sehingga dilakukan dengan 2 kelompok yakni kelompok eksperimen akan diberikan media dan kelas kontrol sebagai pembandingan.

Penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel terikat adalah hasil belajar dan variabel bebas yaitu media animasi, variabel bebas pada penelitian ini menggunakan hasil data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol, lalu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, homogenitas dan uji Hipotesis. Teknik data analisis penelitian ini memakai *SPSS versi 26.0*. Sampel yang diujikan pada kelas V D adalah kelas eksperimen dengan perlakuan proses belajar dengan media animasi dan pada kelas V C adalah kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan peneliti untuk mengetahui pengaruh dari proses sebelum dan sesudah belajar dengan media animasi.

Ukuran Sampel diambil sebanyak 58 siswa yaitu kelas V D eksperimen dan kelas V C kontrol. Penjelasan lebih jelas penyebaran anggota sampel dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Penyebaran Anggota Sampel

Kelas	Populasi	Sampel	Keterangan
V C	29	29	Kelas kontrol dengan metode ceramah
V D	29	29	Kelas eksperimen dengan media animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melakukan penelitian pada tahap awal sebelum ambil data, peneliti melakukan uji validitas dengan memberikan 20 butir soal pilihan ganda di kelas V A SDN Jatimekar II dengan jumlah siswa 30 siswa. Dari hasil uji validitas yang dilakukan peneliti pada kelas V A, ditemukan dari 20 soal yang terbukti valid yaitu 15 soal. Setelah melakukan uji validitas, tahapan selanjutnya peneliti menguji hasil realibitas. Menurut Yusup (2018) menyatakan bahwa instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* lebih dari 0,70. Berikut hasil penelitian pada uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS versi 26.0*.

Tabel 2. Hasil Uji Realiabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.700	21

Sumber: (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan tabel 2, maka dapat disimpulkan bawa uji coba soal dinyatakan valid dan reliabilitas dengan butir soal 20 menjadi 15 soal. Dari hasil uji reliabilitas diperoleh *Alfa Cronbach* 0,70 sehingga terbukti reliabel.

Proses berikutnya pengambilan data di SDN Tengah 01 Pagi dengan perlakuan diberikan berbeda dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap kedua sampel. Kelas V D sebagai kelas eksperimen diberikan sebuah media yaitu media animasi, namun kelas V C yang menjadi kelas kontrol tidak diberikan sebuah media animasi. Pada tahap awal pertemuan, mekanisme pembelajaran kelas eksperimen dan kontrol akan dikasih *pretest*, ketika di akhir pertemuan akan diberikan *posttest* untuk mengukur seberapa besar pengaruh pemberian media dan tidak diberikan media pada masing-masing kelas.

Penelitian ini, menggunakan data yang di dapatkan melalui test yaitu *pretest* dan *posttest*. Soal yang dibagikan sebelum proses pembelajaran (*pretest*) dan soal yang dbagikan setelah proses pembelajaran sebagai bahan evaluasi (*posttest*). Test ini bisa menilai keberhasilan pengetahuan siswa mengenai materi yang telah diberikan dan diamati bagi mencapai tujuan dalam pembelajaran (Donuata, 2019).

Bentuk *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada para siswa dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal. Peneliti menggunakan hasil tes belajar IPA kelas V SDN Tengah 01 Pagi pada materi benda tunggal dan campuran.

Berikut hasil penelitian pada analisis statistik deksriptif *SPSS versi 26.0* pada tabel *Descriptive Statistics*.

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest_ Eksperimen	29	40.00	80.00	58.4483	9.55281
Posttest_ Eksperimen	29	60.00	90.00	76.2069	7.97935
Pretest_ Kontrol	29	40.00	70.00	53.2759	8.04850
Posttest_ Kontrol	29	55.00	85.00	71.3793	7.89400
Valid N (listwise)	29				

Sumber: (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan penjelasan tabel 3 *Descriptive Statistic*, dilihat nilai kelas eksperimen *posttest* lebih tinggi (90.00) dari kelas eksperimen *pretest* (80.00) dan pada kelas kontrol *posttest* (85.00) lebih tinggi dari kelas kontrol *pretest* (70.00).

Dalam analisis statistik inferensial melakukan uji hipotesis, peneliti menggunakan uji-T. Penelitian ini dimulai dengan pengujian analisis prasyarat yakni

uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis dimana melakukan pengolahan data dengan aplikasi *SPSS versi 26.0*

Berikut ini merupakan hasil uji prasyarat:

A. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan analisis statistik yang dilangsungkan untuk melihat dan memperhitungkan sebaran data pada kelompok atau variabel, bahwa didapatkan memiliki distribusi normal atau tak normal (Fahmeyzan et al., 2018).

Analisis normalitas data dapat diaplikasikan *test of normality Shapiro willk* dengan aplikasi *SPSS versi 26.0*. Kriteria distribusi normal dengan melihat signifikan $sig \geq 0,05$ bahwasannya data dapat dinyatakan berdistribusi normal, untuk lebih jelas maka dapat dilihat penjelasan pada tabel *Test Of Normality*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelompok Hasil Belajar	Stat	df	Sig.	Statis	df	Sig.	
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Pre-test	.158	29	.062	.955	29	.250
	Post-test kelas Eksperimen	.131	29	.200*	.953	29	.220
	Pre-test kelas kontrol	.210	29	.002	.932	29	.064
	Post-test kelas kontrol	.170	29	.032	.942	29	.113

Sumber: (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan tabel 4 *Test Of Normality*, dilihat pada seluruh *pretest* dan *posttest* dalam kelas eksperimen dan kontrol, memenuhi kriteria nilai $sig \geq 0,05$ dinyatakan bahwa data peneliti adalah data yang memiliki sebaran distribusi yang normal.

B. Uji Homogenitas

Menurut Usmadi (2020) Uji homogenitas adalah analisis statistik yang dapat dilakukan untuk melihat sama atau tidaknya dari varian data populasi. Uji homogenitas pada penelitian ini dihitung dengan analisis *Homogeneity Of Variance Test* dengan aplikasi *SPSS versi 26.0*. Kriteria pada uji homogenitas dikatakan sama bila perhitungan $sig. \geq 0,05$.

Berikut ini tabel analisis homogenitas dengan menggunakan *Homogeneity Of Variance*.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.029	1	56	.865
	Based on Median	.020	1	56	.888
	Based on Median and with adjusted df	.020	1	55.689	.888
	Based on trimmed mean	.030	1	56	.863

Sumber: (Data diolah peneliti 2023)

Berdasarkan penjelasan tabel 5 *Test Of Homogeneity Of Variance*, maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas kelas kontrol dan eksperimen memenuhi kriteria

yaitu dengan mendapatkan nilai signifikan yaitu 0,865. Dari hasil uji homogen tersebut pada kelas kontrol dan eksperimen, maka dapat dinyatakan data penelitian ini mempunyai variasi data yang bersifat homogen.

C. Uji Hipotesis

Dalam teknik pengumpulan data, penguji melakukan uji hipotesis menggunakan Independent sampel *T-test* buat melihat apakah adanya atau perbedaan erat pada suatu variabel terikat antar 2 kelompok dalam mengarahkan variabel lain yang berimbas akan variabel terikat. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS versi 26.0*, kriteria pada pengujiannya ialah jika nilai $sig. (2 - tailed) \leq 0,05$ menyatakan media animasi berdampak dengan keberhasilan pembelajaran para siswa, namun jika $sig. (2 - tailed) > 0,05$ menyatakan media animasi tidak bisa mempengaruhi dengan hasil pembelajaran para siswa.

Berdasarkan hasil tabel 6 *Independent Samples Test*, didapatkan sig. 0,024 sehingga $sig. (2 - tailed) \leq 0,05$ dilihat bahwa penelitian media dengan animasi yang dilakukan dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar para siswa, sehingga media animasi dapat dikategorikan sebagai media yang efektif. Sehingga hal ini dapat diputuskan, bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples 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	95% Confidence Interval of the Difference

								Differen ce	Lower	Upper
hasil_ belajar	Equal variances assumed	.029	.865	2.316	56	.024	4.828	2.084	.652	9.003
	Equal variances not assumed			2.316	55.994	.024	4.828	2.084	.652	9.003

Sumber: (Data diolah peneliti 2023)

Tabel 7. Hasil Group Statistics
Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PostTest Eksperimen	29	76.21	7.979	1.482
PostTest Kontrol	29	71.38	7.894	1.466

Sumber: (Data diolah peneliti 2023)

Jika dilihat pada tabel 7 *Group Statistics* diatas, maka dapat dilihat bahwa *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata siswa adalah 76,21, namun untuk kelas kontrol siswa mendapatkan nilai rata-rata yaitu 71,38. Dari paparan penjelasan sebelumnya, maka proses pembelajaran dengan media animasi bisa menjadi pilihan para peserta didik untuk meningkatkan hasil pembelajaran para siswa. Nurrita (2018) menjelaskan bahwa proses pembelajaran sangat penting dengan adanya media belajar, karena dapat menjadi salah satu solusi untuk menciptakan kondisi kelas yang mampu meningkatkan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan dari siswa.

KESIMPULAN

Pada analisis data dan dari hasil pembahasan, peneliti berkesimpulan menggunakan media animasi dapat mempengaruhi hasil yang baik terhadap proses belajar para siswa kelas V SDN

Tengah 01 Pagi. Dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen 76,21 dan hasil uji hipotesis dengan nilai sig. 0,024 ($\leq 0,05$) sehingga dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut, maka pembelajaran dengan media animasi dapat menjadi unsur yang berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi sebuah solusi untuk guru dalam menciptakan kondisi kelas yang mampu untuk meningkatkan ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan dari siswa.

Penulis memberikan saran kepada guru untuk hendaknya jika dalam proses pembelajaran guru dapat memberikan sebuah media salah satunya dengan pemanfaatan media animasi, khususnya dalam pembelajaran IPA dengan efektif. Selain itu guru juga diharapkan dapat lebih variasi, kreatif dan inovatif dalam melakukan proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih untuk:

1. Orang tua dan kakak yang senantiasa memebagikan rasa cinta, sayang dan semangat serta doa tulus yang diberikan pada penelitian ini.
2. Teman-teman yang telah membagikan semangat dan doa untuk penelitian ini.
3. Fitri Alyani, S. Pd, M.Si., G.Sert banyak membantu serta memberikan motivasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Pimpinan sekolah beserta guru kelas V SDN Tengah 01 Pagi membantu dan ikut berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Donuata, P. B. (2019). Efektivitas Pemberian Pre Test dan Post Test Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa. *Chemur*, 2(1).
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Gita Herawati, Ida Bagus Kade Gunayasa, S. I. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2423>
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Sd. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27.
- Madang, K., Santoso, L., & Pasela, W. (2017). Pengaruh Pendekatan Somatik, Auditori, Visual dan Intelektual (savi) Berbantuan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 1, 71–78. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/964>
- Maya Ayuningdyah, K. K. (2018). Pengembangan Media Animasi Pelajaran Matematika Materi Bidang Datar Simetris Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Jatikalen 3 Nganjuk. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 0, 1–5.
- Mhd Saleh, L. W. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. 73(1), 99–107.
- Munandar, H., Sutrio, S., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMAN 5 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 111–120. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.526>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.

- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>