

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA DI KELAS V SD MUHAMMADIYAH 21 MEDAN

Najiha, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: *iznajiha22@gmail.com*

Indah Pratiwi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: *indahpratiwi@umsu.ac.id*

Abstract

This research aims to see the influence of animation media on students' science learning outcomes in class V of SD Muhammadiyah 21 Medan. In this research, the Pre-Experimental or Pre-Experimental method was used with a one-group pre-test-post-test design. The subjects in this research were fifth grade students at SD Muhammadiyah 21 Medan with a total sample of 27 students consisting of 16 male students and 11 female students. Based on the research results, it shows that there is an influence of animation media on the science learning outcomes of students at SD Muhammadiyah 21 Medan. It is known that based on the output that has been tested in SPSS, a description of the value with an average mean in the pretest of 60.59 and posttest data of 77.78 is obtained. So it can be concluded that there is a real influence between learning outcomes on animation media on pretest and posttest data.

Keywords : Animation Media, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Dalam penelitian ini menggunakan metode Pre-Experiemental atau Pra Eksperimen dengan desain one-group pre-test-post-test. Subyek dalam penelitian ini yakni siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa adanya pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa SD Muhammadiyah 21 Medan. Diketahui berdasarkan output yang telah diuji dalam SPSS diperoleh deskripsi nilai dengan rata-rata mean pada pretest 60,59 dan data posttest 77,78. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

pengaruh yang nyata antara hasil belajar terhadap media animasi pada data pretest dan posttest.

Kata Kunci: Media Animasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 2 Tahun 1989, Pendidikan adalah proses sistematis mempersiapkan siswa untuk karir masa depan mereka melalui bimbingan, pendidikan, dan/atau pelatihan.

Salah satu cara yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) adalah pendidikan; ini memastikan kemajuan bangsa dan negara. Ini dapat dicapai dalam menghadapi persaingan global saat ini. (Alannasir, 2018).

Menurut Mahmudi (2022:31) Pendidikan adalah segala kegiatan atau upaya sadar yang dilakukan guru kepada peserta didik dalam segala aspek pengembangan kepribadian, sosial dan spiritual, formal, informal dan informal, dan yang terus-menerus mencapai kebahagiaan dan nilai-nilai luhur, baik kemanusiaan maupun sosial.

Jika pendidikan begitu sangat pentingnya dalam hal meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satu yang paling berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia yaitu tenaga pendidik dalam hal ini guru yang sangat berperan penting dan bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan kepada peserta didik. Pendidik memiliki peran penting dalam

membentuk karakter dan keterampilan peserta didik.

Di bidang pendidikan, para pelajar diharapkan memiliki keterampilan dasar untuk Fokus pada aktivitas yang dinamis dan mengantisipasi permasalahan yang ada saat ini. Pendidikan merupakan salah satu sektor terpenting di dunia bagi pembangunan negara. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membangun karakter, kemampuan intelektual, kesehatan jasmani dan rohani bahkan gaya kepemimpinan Pancasila.(Aini et al., 2021)

Menurut Kustawan (2013:14), Hasil belajar merupakan keterampilan dan kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar siswa adalah hasil yang dicapai siswa dalam belajar melalui ujian dan pemberian tugas dengan cara bertanya dan menjawab pertanyaan - pertanyaan yang menunjang tercapainya hasil belajar tersebut. (Somayana, 2020)

Setelah mempertimbangkan secara cermat berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan positif yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses belajar. Perubahan yang dimaksud dapat berupa seperti

perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia saat ini telah membawa perubahan yang sangat signifikan pada hampir setiap aspek dalam kehidupan ini.

Menurut Dua (2011:53) Secara kasat mata kita mengalami bahwa teknologi menyelimuti kalender hidup kita, interaksi kita dengan teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dalam ruang-ruang tempat kita tidur, mandi, berolahraga dan bekerja.

Pada hakikatnya perkembangan dunia pendidikan semakin pesat, canggih dan mencakup berbagai macam teknologi. Ada banyak alat dan program yang membantu berjalan dengan lancarnya proses pembelajaran, misalnya seperti platform pembelajaran digital, aplikasi seluler, permainan pembelajaran AR (*Augmented Reality*). Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mengakses lebih banyak sumber daya interaktif yang membantu mereka belajar lebih baik dan lebih cepat.

Kurangnya minat dan motivasi siswa untuk mengetahui dapat dinilai dari aspek transfer pengetahuan yang selama ini dilakukan guru, seperti penggunaan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran berupa media. Media yang digunakan akan mengubah cara pandang dan sudut pandang pembelajaran. mengubah cara seseorang belajar, memproses, dan memperoleh informasi menurut

Saputra, dkk (Dalam Zakirman et al., 2022)

Menurut Pratiwi (2021:82) Media mengacu pada metode yang digunakan untuk mentransmisikan pengetahuan dari guru ke siswa. Tempat pembelajaran merupakan salah satu bagian pendukung proses pembelajaran. Di sinilah pendekatan pembelajaran berperan dan dapat menentukan kualitas pembelajaran yang baik. Karena peran guru itu penting. Penggunaan bahan pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran membantu siswa dan guru memahami dan lebih memahami pembelajarannya. Pencapaian tujuan yang ditetapkan selama penelitian tergantung pada strategi penyampaian dan cara yang digunakan.

Hal inilah yang menyebabkan perlunya alat dan media pendidikan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran itu harus bersifat menarik, menstimulus, interaktif, dan efektif, sehingga siswa dapat memahami apa yang mereka pelajari dan mencapai standart yang lebih tinggi dalam proses belajar mereka.

(Menurut Indrawan et al. (2020:14) animasi adalah teknologi yang memungkinkan gambar bergerak, bergerak, bertindak dan menimbulkan suara seperti gambar hidup.

Menurut Ramadani (2021:22), media animasi dapat diartikan sebagai gambar: Karena kumpulan gambar berubah dan berubah secara teratur, di

dalamnya terdapat objek-objek yang tampak hidup. (Afni, 2019) Menurut Afni, media pembelajaran adalah suatu wadah yang dirancang untuk Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk melanjutkan proses belajar. itu sesuai dengan definisinya (Miranda, 2022) Tujuan dari animasi adalah untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keberhasilan belajar. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa platform animasi adalah platform pendidikan tersusun dari video.

Menurut Pratiwi (2021:1), IPA bukan hanya sekedar kumpulan pengetahuan saja, melainkan suatu pencarian sistematis dan mencakup berbagai strategi untuk menghasilkan kumpulan pengetahuan yang dinamis.

Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2013:10), program pendidikan sains menitikberatkan pada inkuiri, yang terjadi ketika pendidikan sains dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa untuk memahami keadaan dunia. Pembelajaran IPA terjadi melalui banyak cara, salah satunya adalah dengan meningkatkan motivasi belajar. Dalam hal belajar, siswa berhasil bila ia menikmati pembelajaran dan mempunyai keinginan atau motivasi untuk melakukannya. Karena motivasi belajar lebih memotivasi siswa dan membimbing sikap serta perilakunya terhadap belajar. Kasus pembelajaran IPA (Hamdu dan Agustina, 2011).

Saat ini menurut Suja 2020 dalam (Ayu 2022) proses pembelajaran

IPA di setiap bidang pembelajaran hendaknya dilakukan secara interaktif dan Menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi. Terdapat spontanitas, kreativitas dan kemandirian yang kuat dan luas, tergantung pada kemampuan, minat dan perkembangan fisik dan mental siswa.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, dan apa yang terjadi dengan kondisi sekarang dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dimana pembelajaran IPA masih bersifat hafalan dan kurang menekan pada keterampilan proses, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang memadai dan juga penerapan media pembelajaran yang kurang interaktif dapat menyebabkan kurangnya hasil belajar siswa. Maka dari itu sebagai seorang guru seharusnya dapat memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Sekolah tersebut beralamat di Jl Mesjid Taufiq Gg Madrasah No 5, Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan.

Menurut Sani (2019 : 173) Penelitian eksperimental merupakan salah satu metodologi penelitian yang paling sesuai untuk menguji dampak dari sebuah perlakuan. Jadi metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan

jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian ini adalah *Pre- Experimental* atau *Pra Eksperimen*.

Metode ini dipergunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini menggunakan media animasi. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan *pretest*, kemudian diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media animasi, dan diakhir pembelajaran diberikan *posttest*.

Subyek dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan tahun ajaran 2023/2024. Dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan menggunakan teknik tes dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode tes dan dokumentasi. Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran Sanjaya (2013 : 251). Jadi metode tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa Sd Muhammadiyah 21 Medan. Sebelum digunakan, tes dianalisis *validitas* dan *reliabilitas* butir soal terlebih dahulu. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *normalitas* dan uji *Pairid Sample T-*

Test dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Dalam menganalisis uji *hipotesis* tersebut peneliti menggunakan bantuan aplikasi software *SPSS v23.0.0*

Menurut (Setiyaningsih et al., 2020) Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data yang sudah ada. Sedangkan menurut Sari Lubis (2017 : 36) Dokumentasi berisikan tentang catatan atau karangan seseorang secara tertulis tentang tindakan, pengalaman, dan kepercayaannya.

Tes obyektif adalah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes itu dapat dinilai secara obyektif, dinilai oleh siapapun akan menghasilkan skor yang sama (Magdalena et al., 2021). Tes obyektif tersebut didesain untuk mengukur kemampuan atau pengetahuan seseorang dengan jawaban yang benar atau salah. Tes tersebut dapat berupa pilihan ganda, benar salah, menjodohkan atau mencocokkan, uraian dan lain-lain. Bentuk tes obyektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes pilihan ganda. Jika jawaban benar skor 5, jika salah 0.

Untuk melihat hasil belajar menggunakan tes *pretest* dan *posttest* dari masing-masing peserta didik. Menurut Ibrahim (2018 : 61) Desain penelitian eksperimen menggunakan *one group pretest-posttest design* hasil perlakuan dapat diketahui dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi

perlakuan. Maka tes dalam penelitian ini adalah tes *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 14 butir pilihan ganda.

Dalam penelitian ini diperlukan dokumentasi untuk melihat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas saat mengerjakan *pretest* dan *posttest*. Siswa mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan media animasi. Dimana media animasi tersebut ditampilkan menggunakan laptop, proyektor dan lespeaker.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel Hasil nilai *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aidil Maulana	78,6	Tuntas
2	Aira Adelia	78,6	Tuntas
3	Alif Pramudya	64,3	Tidak Tuntas
4	Attyqa Aliya	78,6	Tuntas
5	Danu Derma	57,1	Tidak Tuntas
6	Dinda Azzahra	64,3	Tidak Tuntas
7	Dzaky Almair	50	Tidak Tuntas
8	Farah Farjatul	78,6	Tuntas
9	Farhan Habibi	50	Tidak Tuntas
10	Faris Zidan	42,9	Tidak Tuntas
11	Fauzi Arman	35,7	Tidak Tuntas
12	Habib Maulana	64,3	Tidak Tuntas
13	Hari Bayhaqi	64,3	Tidak Tuntas

14	Hasby Alkhairi	78,6	Tuntas
15	Jian Nur Indah	78,6	Tuntas
16	M. Ray Fharlevi	78,6	Tuntas
17	M. Rehan	35,7	Tidak Tuntas
18	Marwah Indri	57,1	Tidak Tuntas
19	Mhd. Raffa	78,6	Tuntas
20	Naura Zahrana	50	Tidak Tuntas
21	Nurfadilla	78,6	Tuntas
22	Rizky Maulana	57,1	Tidak Tuntas
23	Rizky Prasetyo	50	Tidak Tuntas
24	Siti Zahira	50	Tidak Tuntas
25	sofiah Kayla	42,9	Tidak Tuntas
26	Sri Rezeki	42,9	Tidak Tuntas
27	Taufiq Ilham	50	Tidak Tuntas

Penelitian diawali dengan memberikan soal *pretest*. Soal *pretest* ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sejauh mana siswa telah menguasai materi sistem pencernaan pada manusia. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2023. Soal *pretest* yang diberikan kepada siswa adalah berjumlah 14 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 27 siswa. Data hasil nilai *pretest* Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dilihat pada tabel berikut.

Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan

No	Nilai Siswa	Frekuensi
1	78,6	9
2	64,3	4
3	57,1	3
4	50,6	6
5	42,9	3
6	35,7	2
	Jumlah	27

Berdasarkan tabel nilai *pretest* di atas tersebut, diketahui 9 siswa memperoleh nilai 78,6 4 siswa memperoleh nilai 64,3 3 siswa memperoleh nilai 57,1 6 siswa memperoleh nilai 50 3 siswa memperoleh nilai 42,9 dan 2 siswa memperoleh nilai 35,7

Hasil nilai *pretest* Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di atas dapat diketahui bahwa kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu $\geq 75,00$. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pada ujian *pretest* adalah 9 siswa dan 18 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM.

Tabel Hasil *Posttest*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aidil Maulana	85,7	Tuntas
2	Aira Adelia	92,9	Tuntas
3	Alif Pramudya	78,6	Tuntas
4	Attyqa Aliya	92,9	Tuntas
5	Danu Dermaw	78,6	Tuntas
6	Dinda Azzahra	78,6	Tuntas
7	Dzaky Almair	71,4	Tidak Tuntas

8	Farah Farjatul	85,7	Tuntas
9	Farhan Habibi	64,3	Tidak Tuntas
10	Faris Zidan	71,4	Tidak Tuntas
11	Fauzi Arman	78,6	Tuntas
12	Habib Maulana	85,7	Tuntas
13	Hari Bayhaqi	78,6	Tuntas
14	Hasby Alkhairi	92,9	Tuntas
15	Jian Nur Indah	85,7	Tuntas
16	M. Ray Fharlevi	85,7	Tuntas
17	M. Rehan	57,1	Tidak Tuntas
18	Marwah Indri	78,6	Tuntas
19	Mhd. Raffa	85,7	Tuntas
20	Naura Zahrana	71,4	Tidak Tuntas
21	Nurfadilla	78,6	Tuntas
22	Rizky Maulana	78,6	Tuntas
23	Rizky Prasetyo	64,3	Tidak Tuntas
24	Siti Zahira	78,6	Tuntas
25	sofiah Kayla	64,3	Tidak Tuntas
26	Sri Rezeki	78,6	Tuntas
27	Taufiq Ilham	57,1	Tidak Tuntas

Penelitian dilanjutkan dengan memberikan soal *posttest*. Soal *posttest* ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa

dan sejauh mana siswa telah menguasai materi sistem pencernaan pada manusia. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2023. Soal *posttest* yang diberikan kepada siswa adalah berjumlah 14 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 27 siswa. Data hasil nilai *posttest* Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Nilai Siswa	Frekuensi
1	92,9	3
2	85,7	6
3	78,6	10
4	71,4	3
5	64,3	3
6	57,1	2
	Jumlah	27

Berdasarkan tabel nilai *posttest* di atas tersebut, diketahui 3 siswa memperoleh nilai 92,9 6 siswa memperoleh nilai 85,7 10 siswa memperoleh nilai 78,6 3 siswa memperoleh nilai 71,4 3 siswa memperoleh nilai 64,3 dan 2 siswa memperoleh nilai 57,1.

Hasil nilai *pretest* Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di atas dapat diketahui bahwa kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu $\geq 75,00$. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pada ujian *posttest* adalah 19 siswa dan 8 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM.

Hasil Analisis Data

Menurut (Sanaky, 2021) Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat valid dari penelitian yang digunakan. Sebuah penelitian

dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat. Sedangkan menurut (Suryadana & Agusiady, 2021, p. 159) Untuk penelitian yang memiliki alat ukur yang valid, maka proses pengembalian kesimpulan menjadi tidak sulit dilakukan

Uji validitas dilaksanakan di SD Muhammadiyah 21 Medan dengan jumlah responden 30 siswa dengan soal yang digunakan berjumlah 20 soal

Uji Validitas

Hasil	Jumlah	Nomor Soal
Valid	14	1,2,4,5,6,8,9,10, 11,12,14,16,19,20
Drop	6	3,7,13,15,17,18

Berdasarkan tabel di atas, maka didapatkan hasil 14 soal yang dikatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan 6 soal yang tidak valid dikarenakan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Menurut (Slamet & Wahyuningsih, 2022) Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.

Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan

Uji Reliabilitas

Nilai <i>r_{hitung}</i>	n	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
0,849	30	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$ Instrumen Reliabel

Setelah dilakukan perhitungan hasil yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa $0,849 > 0,361$, sehingga instrumen ini dapat dikatakan “reliabel” dengan berdistribusi “Tinggi” dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Untuk melihat hasil penelitian ini berdistribusi normal atau tidak, maka diperlukan uji normalitas yang dilakukan dengan ketentuan $I_{hitung} < I_{tabel}$ maka data bisa dikatakan berdistribusi normal. Tabel dibawah ini merupakan hasil dari uji normalitas yang telah dilakukan.

Uji Normalitas

Test	<i>I_{hitung}</i>	<i>I_{tabel}</i>	Keterangan
Pretest	0,218	0,254	Normal
Posttest	0,236	0,254	Normal

Berdasarkan dari data diatas dapat disimpulkan bahwa baik *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal.

Menurut (Duli, 2019) Hipotesis diartikan sebagai dugaan terhadap hubungan anatara dua variabel atau lebih. Uji hipotesis menggunakan uji t dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0.000 < 0.05$ untuk melihat hasil akhir

dalam penelitian ini berpengaruh atau tidaknya media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V

Uji T

Test	n	Statistika deskriptif	Paired T-Test		
			t	df	Sig (2-tailed)
Pretest	27	60.593 (15.0)	-9.339	26	0,000*
Posttest	27	77.785 (9.98)	-9.339	26	0,000*

* $p < 0,05$: nilai signifikansi

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V

PEMBAHASAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mencari Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA SD Muhammadiyah 21 Medan. Penelitian ini menggunakan satu kelas, yaitu kelas V sebagai eksperimen

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Media Animasi di kelas V sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 siswa.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan soal

tes terdiri dari 14 butir soal (Pilihan ganda). Diketahui bahwa pengaruh Media Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hasil yang diperoleh dalam uji reabilitas tes soal diperoleh nilai 0,849 kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} signifikansi 5 % diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,361. Jadi kesimpulannya $\alpha = 0,849 > r_{tabel} = 0,361$. Sedangkan hasil yang diperoleh dalam Uji *Hipotesis Paired Sampel T Test* diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.

Penggunaan media animasi ini dapat membantu dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dikarenakan media animasi ini didesain sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan konsep secara lebih menarik, efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Media animasi tersebut menggunakan gambar yang bergerak untuk menampilkan materi pembelajaran. Media animasi juga dapat menjelaskan konsep-konsep yang lebih konkret dan nyata serta dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dan dapat dilihat dari data hasil penelitian dan hasil analisis SPSS yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan yaitu

adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Dikatakan meningkat dengan uji *validitas* dalam kategori normal terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan, hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji *validitas* 14 soal yang dikatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan 6 soal yang tidak valid dikarenakan nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Reabilitas yang diperoleh dari nilai koefisien Croanbachs α sebesar $= 0,848$. Sedangkan uji *Normalitas* data yaitu *pretest* $0,128 < 0,254$ dan *posttest* $0,236 < 0,254$ maka data-data tersebut berdistribusi normal, dan uji *hipotesis paired sampel T Test* dimana nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata antara hasil belajar terhadap media animasi pada data *pretest* dan *posttest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas Xi Ipa Sma Negeri 5 Binjai. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 95–105.
<https://doi.org/10.37755/sjip.v5i2.224>
- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. *NUSANTARA: Jurnal*

- Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 417–426.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 23.
<https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.133>
- Ayu, W. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Dua, M. (2011). *Kebebasan Ilmu Pengetahuan & Teknologi*. Kanisius.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). * Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 25–33.
- Ibrahahim, A., Haq Alang, A., Madi, Baharuddin, Ahmad Aswar, M., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (I. Ismail (ed.)). Gunadarma Ilmu.
- Indonesia, P. republik. (2003). UU Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan NASIONAL. *Pusdiklat Perpusnas*, 18(1), 6.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Arsa Wiguna, I. M., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (M. Latif (ed.)). Pena Persada.
- Kustawan, D. (2013). *Analisis Hasil Belajar Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus*.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 276–287.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/22206>
- Mahmudi. (2022). *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan*. Deepublish.
- Miranda, V. S. (2022). Pengaruh penggunaan media animasi berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(November 2022), 1300–1315.
- Pratiwi, I. (2021). *IPA Untuk Pendidikan Guru sekolah Dasar* (Amalia Nadra (ed.)). umsu press.
- Ramadani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (F. Rinda (ed.)). Farha Pustaka.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1),

- 432-439.
<https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sani, R. A. (2019). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Sari Lubis, M. (2017). *Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Setiyaningsih, D., Rosmi, F., Santoso, G., & Virginia, A. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 279. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.693>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51-58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350-361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Suryadana, B., & Agusiady, R. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Wisudawati, W. A., & Sulistyowati, E. (2013). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Zakirman, Z., Rahayu, C., & Gusta, W. (2022). E-Animation Media to Improve The Understanding of Elementary School Science Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3411-3419. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2595>