



Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD N 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah

The Effect of Animated Learning Media on Student Learning Outcomes in Science Class IV SD N 1 Poncowati Terbanggi Besar District, Central Lampung Regency



Vintara Amanda^a
Qomario^b
Nureva^c

Article history:

Submitted: 20 October 2023

Revised: 30 October 2023

Accepted: 28 November 2023

Keywords:

Learning Animation, Natural Science, Student Learning Outcomes

Abstract

Learning media is an information medium for teaching and learning activities so that it can provide effectiveness and interactivity in learning. The research objective in writing this is to determine the effect of animated media on student learning outcomes in science subjects for fourth grade students at SDN 1 Poncowati, Terbanggi Besar District, Central Lampung Regency. This study uses a type of quantitative research. With a quasi-experimental approach. The population in this study were all students of class IV B and class IV C of SDN 1 Poncowati, Terbanggi Besar District, Central Lampung Regency. The instruments used are test and non-test. using independent simple t-test hypothesis testing. This data collection technique uses observation, test and documentation methods. The results of this study indicate that the value of learning outcomes obtained after applying animation media to the experimental class has increased compared to the class that was not given treatment, namely animation media. This can be seen from the mean or average value of the experimental class, namely 79.93 with 96.6% completeness. And there is a significant influence between Animation Media on student learning outcomes. In this study researchers. This assessment results in a sig (2-tailed) value of 0.014 <0.05, which means 0.014 is smaller than 0.05. So it can be concluded that the hypothesis is accepted, namely that there is an influence of animation media on the learning outcomes of fourth grade students at SD N 1 Poncowati, Terbanggi Besar District, Central Lampung Regency.

Jurnal Ilmu Pendidikan © 2023.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

^a STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Lampung, Indonesia

^b STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Lampung, Indonesia

^c STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Lampung, Indonesia

Corresponding author:

Vintara Amanda

STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Lampung, Indonesia

Email address: mandatara629@gmail.com**1. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha guna memperoleh pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah, maupun secara informal melalui pendidikan dalam rumah dan masyarakat, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Menurut Suardi dan Syofrianisda (2018: 164), Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti, Wibowo E.J (2013). Maka dari itu, materi pelajaran yang akan disampaikan mudah diterima oleh siswa, serta guru membutuhkan suatu media dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah. Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya banyak 1) Siswa yang kurang tertarik dalam penyampaian materi yang disampaikan guru, 2) Siswa kurang fokus saat dijelaskannya materi, 3) Sehingga siswa terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar, 4) Asik sendiri bahkan pada pembelajaran IPA dalam hal ini banyak berkaitan dengan lingkungan, serta berbagai macam makhluk hidup sehingga saat disampaikannya materi 5) Siswa terlihat berfikir abstrak. Sehingga hasil belajar siswa pada pelajaran IPA khususnya kelas IV SDN 1 Poncowati masih tergolong kurang maksimal khususnya pada pelajaran IPA, adapun KKM yang ditetapkan yaitu 70. Terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1. Nilai KKM pelajaran IPA

No	KKM	Kelas IV B	Kelas IV C
1	> 70	13	8
2	< 70	17	21
	Jumlah Siswa	30	29

(Sumber : Rekapitulasi Nilai Siswa)

Data diperoleh dari hasil penilaian harian mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah, kurang maksimal yakni hanya 65% dari 38 orang terdiri dari IV B berjumlah 17 siswa dan IV C berjumlah 21 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan juga optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjadi perantara atau sarana dari guru untuk di berikan kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, memproses, menyampaikan informasi atau pesan serta mampu menjawab berbagai persoalan. Selain daripada itu juga siswa akan menjadi lebih interaktif karena pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media animasi tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pembelajaran.

Menurut Abdurrahman (Jihad & Haris, 2013 : 14) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan tujuan intruksional. Media media pembelajaran animasi dirancang untuk melibatkan respon pemakai secara aktif dan memberikan hubungan aksi yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung. Dan juga saling menggabungkan elemen seperti suara (audio), gambar animasi (visual), dan teks untuk

mengkomunikasikan pesan sehingga melibatkan pemakai secara keseluruhan baik menerima serta memberikan masukan yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dibuat khusus agar dapat memberikan respon peserta didik yang aktif. Animasi adalah suatu tampilan yang disusun dengan menggabungkan teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerakan, Munir (widjayanti, dkk 2018).

2. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dengan pendekatan Quasi eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment) dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua dibulan Januari – Februari tahun 2023, di SDN 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung.

Menurut Sugiyono (2017: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atau objek/ subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenaanya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan Kelas IV B SDN 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah. yang berjumlah 59 orang yang terdiri dari 38 laki-laki dan 21 perempuan. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Desain digunakan dalam penelitian sampel jenuh adalah Nonequivalent control group design, dengan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi.

Instrumen penelitian melalui Tes dan non tes, tes yang diberikan yakni, tes pretest dan posttest hasil belajar IPA pada materi Energi. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 butir dengan 4 pilihan jawaban. Non tes pada penelitian ini yakni observasi dan dokumentasi yang berupa lembar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, serta dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan meneliti dokumen yang berkaitan dengan siswa, guru dan sekolah. Teknik Pengumpulan Data meliputi Observasi, tes dan dokumentasi. Teknik Analisis Data meliputi Uji validitas dan Reliabilitas. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis yaitu : (a) analisis deskriptif, (b) analisis kuantitatif (analisis regresi,serta (c) analisis koefisien determinasi). Untuk memudahkan pengolahan data, maka data diolah menggunakan komputer program SPSS.

3. Hasil dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pemberian tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Pretest merupakan test awal yang diberikan kepada siswa, baik siswa pada kelas kontrol maupun siswa pada kelas eksperimen dengan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas sebelum diberikan perlakuan yang berbeda. Sedangkan posttest yaitu tes yang diberikan kepada siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik			
	<i>pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Ukuran sampel	30	29	30	29
Skor minimum	10	20	67	60
Skor maksimum	77	50	93	87
Skor Rata-rata (Mean)	34.83	30.28	79.65	75.75
Median	33.00	30.00	80.00	77.00
Standar Deviasi	13.765	6.512	6.495	7.355

(Sumber: diolah dari SPss Versi 25)

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan perlakuan yakni media interaktif animasi, dengan rata-rata 79.65 dan nilai maksimum 93. Hasil belajar siswa, disusun menggunakan empat skala, yaitu: sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Skor hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan persentase untuk menentukan kategori penilaian hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Pretest Dan Posttest Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	(%)
93-100	Sangat Baik	0	0	1	2,5	0	0	0	0
84-92	Baik	0	0	5	17,5	0	0	3	12,5
75-83	Cukup	1	2,5	16	62,5	0	0	12	47,5
<75	Kurang	29	97,5	7	17,5	30	100	14	40,0
Jumlah		30	100	29	100	30	100	29	100

(Sumber: olahan penulis dr hasil perhitungan SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan berjumlahkan masing-masing 30 siswa terdapat 29 siswa dengan persentase (97,5%) yang memiliki kategori kurang dan 1 siswa dengan persentase (2,5%) yang memiliki kategori cukup. Sedangkan kelas kontrol, terdapat 30 siswa dengan persentase (100%) yang memiliki kategori kurang.

Tabel 4. Tabel Deskripsi Ketuntasan Pretest Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Pretest				Posttest			
		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%	F	%	F	%
0-69	Tidak Tuntas	29	97,5	29	100	4	10.0	8	20.0
70-100	Tuntas	1	2,5	0	0	26	90.0	21	80.0
Jumlah		30	100	29	100	30	100	29	100

Berdasarkan dari tabel 4.5 diatas nilai ketuntasan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol banyak siswa yang tidak tuntas. Dan ketuntasan *posttest* hasil belajar pada kelas eksperimen 4 siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dan 26 siswa yang masuk dalam kategori tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki 8 siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dan 21 siswa masuk dalam kategori tuntas dengan rata-rata persentase 80.0 %. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil ketuntasan nilai murid pada masing-masing kelas eksperimen yang berikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif animasi. Uji Hipotesis Tingkat signifikan menggunakan $\alpha = 5\%$ (signifikan 5% atau 0,5 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian). Rumus menghitung T tabel :

Tabel 5. T tabel

Variabel	thitung	t-tabel	Sig.
Hasil Belajar	2,514	1,991	0,014

Berdasarkan Tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima dan berpengaruh, disebabkan nilai thitung hasil belajar sebesar 2,514 dan memiliki nilai signifikan 0,014, sedangkan nilai tabel yang diperoleh sebesar 1,991. Artinya nilai $T_{hitung} \geq$ dari nilai T_{tabel} . Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD N 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah dengan menggunakan media interaktif animasi menunjukkan adanya peningkatan tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan hasil belajar siswa pada tabel yang telah dijelaskan bahwa nilai tes akhir (*posttest*) meningkat dibandingkan nilai tes awal (*pretest*). Teori yang dikemukakan oleh Phillips (Janner:2019), media interaktif animasi adalah frasa penangkapan semua untuk menggambarkan gelombang baru perangkat lunak komputer yang terutama berkaitan dengan penyediaan informasi yang ditandai dengan kehadiran teks, gambar, audio, dan animasi video untuk mengendalikan lingkungan oleh komputer. Dan menurut Hastuti (2011), Media interaktif adalah segala alat bantu dalam pembelajaran untuk menyalurkan informasi yang diperlukan dalam belajar serta dapat merangsang keaktifan peserta didik yang berbentuk media ganda seperti teks, audio, gambar diam dan gambar hidup (animasi).

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Simpulan yang lebih rinci terkait media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD N 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah, Analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan.

1. Nilai hasil belajar yang didapatkan setelah menerapkan media animasi pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan kelas yang tidak diberikan perlakuan yakni media animasi. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 79,93 dengan ketuntasan 96,6%.
2. Terdapat pengaruh media animasi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah, hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai sig (2-tailed) adalah $0,014 < 0,05$ yang berarti 0,014 lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada pihak sekolah dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, agar kiranya pihak sekolah lebih memperhatikan fasilitas sekolah seperti disediakannya media elektronik yang menunjang pembelajaran.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan guru agar diharapkan membuat media pembelajaran agar lebih kreatif, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan dengan berbantuan media animasi.

5. Daftar Pustaka

- Hastuti, P. (2011). Pengaruh Media Interaktif Animasi 3 Dimensi dalam Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPA Anak Tunarungu Kelas D6 di SLB-B YRTRW Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011.
- Janner, S. 2019. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Jihad, A., & Haris, A. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Suardi M, dan Syofrianisda. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. Parama Ilmu
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wibowo, E. J. (2013, March). Media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa sekolah dasar kelas IV. In Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer (Vol. 2, No. 1).
- Suharsimi, Arikunto, 2006, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Triyono, 2014, Media Komunikasi Pendidikan, Jakarta : Bumi Aksara.
- Wardhani, Igak dan Kuswaya Wihardit, 2008, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta.
- Wijana, Widarmi D, dkk. 2011. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka

Yatim, Riyanto, 2010, Penelitian Tindakan Kelas, edisi revisi, cetakan keempat, Yogyakarta: CV. Cipta Media.