Jurnal Elementaria Edukasia
Volume 6, No. 3, September 2023, 1149-1161
DOI: 10.31949/jee.v6i3.6296

p-ISSN 2615-4625
e-ISSN 2655-0857

Pengaruh Media Anıması Terhadap Hasıl Belajar Sıswa Kelas V Sekolah Dasar

Yudi Budianti, Dede Abdul Azis
Universitas Islam 45, Bekasi, Indonesia
Universitas Islam 45, Bekasi, Indonesia
*Corresponding author: yudibudianti24@gmail.com, azisabduldede@gmail.com

ABSTRACT
Animation with class students who do not apply animation media, and to find out students' perceptions of the use of animated media in learning. Animation that does not implement animation media as a tool in the learning process. Delivering material. This research is a quantitative study conducted. The type of experiment used in this study was a quasi-experimental using the Nonequivalent Control Group design. Design). The sample size utilized in this study consisted of 67 students. Technique The data collection process involves the utilization of a 15-item multiple-choice test and documentation. Based on the findings of this research, the calculated t-value (4.672) exceeds the critical t-value (ttable). The obtained p-value of 0.461 indicates that the null hypothesis (Ho) is rejected and the alternative hypothesis (Ha) is accepted at a significance level of 0.05. In this context, it can also be observed through a comparison of the average scores of students' academic achievement before and after the intervention. In order to apply animation media, a calculation is performed to change the number 54.66 to 75.56. The statistical analysis employed in this study is a sample t-test. Thus, it can be concluded that the instructional media in the form of Influence animation can influence student learning outcomes in class V SDIT Patriot, Bekasi Regency.
Keywords: *Animation Medi; Learning Outcomes; Elementary School.*

ABSTRAK
Tujuan dari media animasi ini untuk mengetahui persepsi siswa dalam proses pembelajaran agar interaksi di kelas selalu terarah. Penelitian ini dilakukan dengan sebuah studi kuantitatif yang dengan jenis quasi eksperimen menggunakan desain Nonequivalent Control Group desain. Data sampel yang digunakan adanya 67 siswa. Teknik Proses pengumpulan data melibatkan penggunaan tes pilihan ganda sebanyak 15 soal dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, nilai t hitung (4,672) melebihi nilai t kritis (t tabel). Nilai p-value yang diperoleh sebesar 0,461 menunjukkan hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak. diterima pada tingkat signifikansi 0,05. Dalam konteks ini, hal tersebut Selain itu, dapat diamati pula melalui perbandingan nilai rata-rata prestasi akademik siswa sebelum dan setelah dilakukan intervensi. Dalam rangka menerapkan media animasi, dilakukan perhitungan untuk mengubah angka 54,66 menjadi 75,56. The statistical analysis employed in this study is a sample t-test. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa animasi Pengaruh dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas V SDIT Patriot Kabupaten Bekasi.
Kata Kunci: Media Animasi; Hasil Belajar; Sekolah Dasar

Pendahuluan

Ekspansi yang cepat dan rumit dari berbagai bidang kehidupan dalam skala global menimbulkan masalah yang signifikan bagi bangsa ini dalam memberikan pendidikan kepada generasi mendatang. Dalam bidang pendidikan, sangat penting bagi siswa untuk memiliki kompetensi dasar yang memungkinkan mereka menavigasi lanskap yang selalu berubah dan secara proaktif mengatasi tantangan yang ada. Pendidikan merupakan salah satu unsur vital dalam proses membangun suatu bangsa. Menurut Purwono dan Astuti (2021), proses belajar mengajar merupakan komponen fundamental dari proses pendidikan yang lebih luas, dimana tanggung jawab utama ada pada pengajar. Tanggung jawab utama pendidik adalah untuk

secara efektif mencapai tujuan pendidikan dalam lembaga pendidikan dan mendorong pertumbuhan dan perkembangan kemampuan siswa. Dalam konteks globalisasi, pentingnya pendidikan tidak dapat dilebih-lebihkan karena memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas manusia secara keseluruhan.

Hal ini sejalan dengan perspektif Abdullah (2016), mengatakan bahwa peran seorang guru dalam proses pembelajaran melampaui sekedar transmisi informasi kepada siswa. Secara efektif membantu siswa dalam mengatasi masalah pembelajaran, sangat penting bagi pendidik untuk memiliki kapasitas untuk memahami dan mengakomodasi kebutuhan dan perbedaan yang beragam di antara siswa mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk memiliki kemampuan untuk menawarkan dan menggunakan sumber daya pembelajaran yang beragam yang selaras dengan materi pelajaran, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi siswa dalam proses pembelajaran. Biasanya, siswa sekolah dasar berada di dalam tahap operasional konkret dari perkembangan kognitif. Konsekuensinya, menggunakan materi pembelajaran yang cocok dan selaras dengan fitur siswa dipandang penting dalam mencapai keberhasilan dalam upaya pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang selaras dengan keunikan siswa dapat meningkatkan kemanjuran proses pengajaran dan memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Akuisisi pengetahuan melalui berbagai bentuk media. Menurut Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) istilah "media" berasal dari kata Latin "medis", yang memiliki konotasi literal "tengah" atau "pengantar". Media pendidikan berfungsi sebagai instrumen pedagogis yang digunakan oleh pendidik untuk mengkomunikasikan konten instruksional secara efektif kepada siswa, memfasilitasi pemahaman dan asimilasi pengetahuan. Media animasi dianggap sebagai alat potensial untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dengan masalah pendidikan.

Menurut Hambali dkk. (2020), media animasi mengacu pada media audio-visual yang mencakup elemen visual dan auditori yang dinamis. Ini berfungsi sebagai platform untuk menyajikan konten pendidikan menggunakan proyektor media elektronik, dengan tujuan menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Lebih lanjut Purwono dan Astuti (2021, hlm. 24) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dapat mempermudah retensi informasi dalam memori jangka panjang siswa. Hal ini disebabkan oleh penggabungan animasi, gambar, dan suara dalam media video.

Berdasarkan temuan observasi lapangan yang dilakukan peneliti di SDIT Patriot Kabupaten Bekasi , terungkap bahwa guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam kegiatan pembelajaran di kelas V. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang jarang, mengakibatkan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada guru dimana fokus utamanya adalah guru(Kurino, 2015). Akibatnya, pendekatan ini menghambat efektivitas dan keragaman proses pembelajaran. Selain itu, fasilitas yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran seperti proyektor untuk menampilkan presentasi PowerPoint dan video pendidikan, serta laboratorium dirasa cukup. Namun, ada beberapa kendala yang menghalangi guru untuk memanfaatkan laboratorium secara maksimal. Salah satu kendala tersebut adalah kurangnya ketersediaan alat dan bahan praktikum. Selain itu, karena sifat materi pelajaran IPA yang padat, guru cenderung lebih memilih metode pengajaran konvensional(Meliyanti & Yonanda, 2018). Pengamatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA lebih banyak menekankan aspek teoritis sehingga menyebabkan

penurunan motivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, fenomena ini berimplikasi pada pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan.

Selain itu, data dikumpulkan melalui wawancara yang dilakukan dengan Ibu Sri Wahyuni, guru kelas V SDIT Patriot Kabupaten Bekasi , terkait dengan prestasi akademik siswa yang kurang baik, khususnya bidang IPA. Terungkap bahwa pihak sekolah telah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 68 untuk mata pelajaran IPA. Analisis populasi siswa, yang terdiri dari kelas VC dan VD, menunjukkan bahwa hanya 35% siswa yang mencapai nilai di atas ambang KKM, sementara sebagian besar 64% mendapat nilai di bawahnya. Rumus yang diberikan berusaha untuk menghitung persentase (%).

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

Tabel 1. Ketuntasan Siswa

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

Mengingat keadaan yang berlaku, media animasi telah muncul sebagai pilihan yang layak bagi pendidik yang ingin memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media ini memungkinkan guru untuk menyebarkan pengetahuan secara efektif kepada siswa melalui presentasi video, yang disampaikan dengan bantuan teknologi proyektor. Pemanfaatan media animasi oleh guru dapat memfasilitasi keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran, yang mengarah pada peningkatan prestasi akademik.

Studi sebelumnya telah menunjukkan kemanjuran menggunakan media animasi untuk mengatasi masalah analog (Rahman et al., 2019). Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test adalah 38,75%, dan setelah pemberian media animasi sebagai intervensi, nilai rata-rata post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan menjadi 71%. Temuan dihitung berdasarkan data yang disediakan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi memberikan dampak yang cukup besar terhadap prestasi akademik siswa, khususnya dalam bidang IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi dampak pemanfaatan media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V dalam konteks materi Zat Tunggal dan Zat Campuran. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan efektivitas penggabungan media animasi ke dalam pendidikan sains, sehingga berkontribusi pada pengetahuan yang ada tentang subjek tersebut. Animasi berpusat pada pencapaian hasil belajar siswa setelah pelaksanaannya.

Berdasarkan konteks tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Menelaah Pengaruh Media Animasi Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA di SDIT Patriot Kabupaten Bekasi ".

Berdasarkan konteks di atas, maka permasalahan penelitian yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Sejauh mana dampak pemanfaatan media animasi terhadap prestasi akademik siswa kelas V bidang IPA, khususnya yang berkaitan dengan topik Suhu dan Kalor? , di SDIT Patriot Kabupaten Bekasi ?" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi dampak media animasi terhadap prestasi akademik siswa kelas V

bidang IPA, khususnya pada topik Zat Tunggal dan Zat Campuran di SDIT Patriot Kabupaten Bekasi .

Sesuai dengan temuan Arsyad (Abdullah, 2016), Istilah "media" berasal dari kata Latin "medius", yang menunjukkan konsep "tengah", "perantara", atau "pengantar". Media berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan antara pengirim dan penerima pesan. Menurut pemahaman ini, lingkungan pendidikan, buku teks, dan instruktur semua dapat dianggap sebagai bentuk media. Istilah "media" dapat lebih tepat dicirikan sebagai kumpulan instrumen grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memanipulasi, dan menciptakan kembali data visual atau pendengaran dalam konteks pengajaran dan akuisisi pendidikan. Selanjutnya, Jalinus dan Ambiyar (2016) menegaskan bahwa media dapat dianggap sebagai mediator atau saluran untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut sudut pandang yang diungkapkan oleh Tafonao, sebagaimana dikutip oleh Puspita Hapsari dan Zulherman (2021), Untuk memfasilitasi praktik pengajaran yang efektif, sangat penting untuk menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan inventif. Media pembelajaran mengacu pada banyak alat dan sumber daya yang digunakan untuk secara efektif mengirimkan pesan pengirim ke penerima, sehingga mendorong keterlibatan kognitif siswa, penerimaan emosional, dan motivasi intrinsik terhadap proses pembelajaran.

Perolehan pengetahuan media merupakan determinan yang signifikan dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Menurut Yuliyanti dan Mintohari (2021), media pembelajaran merupakan komponen integral dari praktik pendidikan, berfungsi sebagai alat nyata yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa melalui bahan ajar, sekaligus merangsang keterlibatan dan semangat mereka untuk belajar (hal. 2). Hal ini sejalan dengan sudut pandang yang dikemukakan oleh Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020, p. 24), yang menyatakan bahwa penggabungan media pembelajaran dalam proses pedagogis berpotensi menimbulkan aspirasi dan minat baru, menumbuhkan motivasi, merangsang keterlibatan belajar, dan bahkan memberikan efek psikologis pada siswa. Novita dan Novianty (2019) mengungkapkan sudut pandang yang sebanding pada pokok bahasan media pembelajaran.

Dalam keterangannya, media pembelajaran meliputi unsur fisik dan teknis yang digunakan dalam proses pendidikan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif kepada siswa, sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan sudut pandang tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan dan mengarahkan pesan secara efektif dari berbagai sumber secara sengaja, sehingga menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif. Peran media yang sangat diperlukan sebagai fasilitator dalam proses pendidikan tidak dapat diabaikan, karena membantu guru dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada siswa dan merangsang motivasi mereka untuk belajar. Selanjutnya, ketika guru menemui kesulitan dalam mengartikulasikan ucapan atau kata-kata tertentu, media ini berfungsi sebagai sarana yang representatif untuk menyampaikan konten pendidikan kepada siswa.

Astuti dan Mustadi (2014) berpendapat bahwa salah satu kategori media audio visual termasuk yang menggunakan animasi. Media animasi umumnya dicirikan sebagai bentuk

konten visual yang mencakup visual dinamis dan mobile, serta video kartun animasi. Istilah "animasi" menemukan asal-usulnya dalam bahasa Latin, yaitu dari kata "anima", yang menunjukkan konsep jiwa atau esensi kehidupan. Alternatifnya, itu juga dapat ditelusuri kembali ke kata Latin "animare," yang menandakan tindakan memberikan gerakan atau vitalitas pada bentuk kehidupan. Selanjutnya, Astuti dan Mustadi (2014, p. 252) berpendapat bahwa animasi video berfungsi sebagai media yang menghasilkan persepsi gerakan dengan menangkap urutan gambar yang menggambarkan perubahan posisi. Media animasi secara efektif mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan melalui penyajian audiovisual unsur-unsur dinamis.

Dalam kaitannya dengan media animasi, Mayer dan Moreno (Sukiyasa & Sukoco, 2013) berpendapat bahwa animasi merupakan mode representasi visual yang menawan, yang ditandai dengan penggambaran gerak atau gerakan objek melalui media rangsangan gambar bergerak. Pemanfaatan animasi dalam konteks pendidikan telah terbukti sangat menguntungkan dalam meningkatkan kemanjuran dan produktivitas metode pembelajaran, sementara juga menambah prestasi pendidikan. Selain itu, penggabungan media pendidikan, khususnya animasi, memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam lingkungan pendidikan.

Berdasarkan perspektif di atas, media animasi dapat didefinisikan sebagai kompilasi visual yang dinamis yang mampu bergerak dan berubah posisi, disertai dengan elemen auditori dan kromatik, dan kemudian disajikan kepada audiens. Selanjutnya, Astuti dan Mustadi (2014) mengemukakan sejumlah faktor yang memerlukan pertimbangan yang cermat saat memilih media animasi yang cocok untuk tujuan pendidikan. Faktor-faktor tersebut meliputi: (1) durasi waktu yang singkat, (2) penggunaan kosa kata yang tidak rumit yang mudah digunakan dalam wacana sehari-hari, (3) pelafalan karakter yang tidak terlalu cepat, dan (4) penggabungan pesan moral yang terpuji. Ganged and Discroll (Ekawarna, 2017) menegaskan bahwa hasil belajar mengacu pada kompetensi yang diperoleh siswa melalui keterlibatannya dalam kegiatan pendidikan, yang dapat dinilai dengan mengevaluasi kinerjanya. Menurut Fatahullah (2016), hasil belajar umumnya didefinisikan sebagai transformasi yang diamati pada siswa.

Terjadinya hasil belajar merupakan akibat langsung dari proses belajar. Menurut Ferdiansyah dkk. (2020), hasil belajar mengacu pada modifikasi perilaku dan kemampuan siswa yang diperoleh setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan ini terwujud dalam berbagai bentuk, termasuk kapasitas kognitif, emosional, dan psikomotorik. Menurut Sukiyasa dan Sukoco (2013), hasil belajar meliputi efek dari proses perolehan pengetahuan, hasil pelatihan, dan perubahan perilaku yang dapat dinilai melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, atau tes psikomotorik. Senada dengan itu, Nawawi (Fatahullah, 2016) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat pencapaian yang dicapai siswa dalam memahami materi yang diajarkan, yang diukur melalui nilai tes mata pelajaran tertentu dalam proses penilaian. Lebih lanjut, seperti yang dikemukakan oleh Susanti dan Apriani (2020), hasil belajar mengacu pada evaluasi kegiatan atau proses pembelajaran, yang dilambangkan dengan simbol, huruf, atau kata yang menunjukkan capaian yang dicapai oleh individu siswa dalam rentang waktu tertentu. .

Pada hakikatnya, hasil belajar siswa mengacu pada kompetensi yang dikembangkan siswa sebagai hasil dari keterlibatannya dalam pengalaman pendidikan. Belajar dapat

didefinisikan sebagai proses kognitif dimana seorang individu berusaha untuk memperoleh dan menginternalisasi pengetahuan atau keterampilan, yang menghasilkan modifikasi perilaku mereka yang bertahan lama. Dalam skenario ini, Bloom (Fatahullah, 2016) menggambarkan tiga domain berbeda yang berkaitan dengan hasil belajar, yaitu kognitif, emosional, dan psikomotorik. Domain kognitif mencakup banyak proses kognitif seperti akuisisi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Di sisi lain, domain emotif melibatkan proses yang berkaitan dengan menerima informasi, menanggapi rangsangan, menilai pengalaman, mengatur informasi, dan mencirikan nilai. Terakhir, domain keterampilan terdiri dari tahapan inisiasi, pra-rutin, dan eksekusi rutin. Bloom berpendapat bahwa hasil belajar dalam domain kognitif berpusat pada manifestasi perilaku yang terkait dengan proses kognitif.

Seperti yang dikemukakan oleh Kharini et al. (2021), mata pelajaran IPA (*Integrated Science Process Approach*) berupaya menumbuhkan pola pikir ilmiah dan meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui pemanfaatan observasi dan eksperimentasi. Pendekatan ini bermaksud untuk merangsang keingintahuan siswa dan pada akhirnya mempengaruhi penerapan praktis pengetahuan mereka dalam situasi kehidupan nyata. Konsep "kehidupan sehari-hari" Ilmu alam, umumnya dikenal sebagai bidang ilmu alam, mencakup berbagai disiplin ilmu yang menyelidiki banyak segi kosmos. Menurut Trianto (Khairini, Hendawati, & Pratomo, 2021), IPA dapat didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang terorganisir secara sistematis yang sering digunakan untuk penyelidikan fenomena alam. Lebih lanjut Susanto (Susanti & Apriani, 2020) mengemukakan bahwa "IPA, atau Ilmu Pengetahuan Alam, merupakan usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang akurat, metodologi yang sistematis, dan penalaran yang logis untuk sampai pada kesimpulan yang konklusif hasil." Menurut Arif (Khairini, Hendawati, & Pratomo, 2021), mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar mencakup banyak disiplin ilmu, yang meliputi semua mata pelajaran

Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan memerlukan pendekatan kuantitatif, khususnya menggunakan Quasi-Experimental Design. Desain penelitian yang dianut adalah Nonequivalent Control Group Design. Peneliti merumuskan metodologi penelitian sesuai dengan desain yang selaras dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Desain nonequivalent control group dijelaskan oleh Sugiyono (2019) sebagai berikut:

Nonequivalent Control Group Design

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Gambar 1. Rancangan perlakuan

Keterangan :

X : Perlakuan dengan menggunakan metode

O1 : Nilai pretest(Kelas Experimen V.C)

O2 : Nilai posttes (Kelas Experimen V.C)

O3 : Nilai pretest (Kelas Kontrol V.D)

O4 : Nilai posttes (Kelas Kontrol V.D)

Metode penelitian pendidikan dapat didefinisikan sebagai pendekatan sistematis untuk memperoleh data yang dapat diandalkan untuk menemukan, meningkatkan, dan memvalidasi informasi spesifik yang dapat diterapkan untuk memahami, menjawab, dan memprediksi tantangan dalam dunia pendidikan (Sugiyono, 2019). Metode penelitian eksperimental dapat didefinisikan sebagai seperangkat teknik penelitian yang digunakan untuk menyelidiki dampak intervensi tertentu terhadap variabel lain dalam lingkungan yang terkendali. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes dan dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data.

Sampel penelitian ini terdiri dari 132 siswa Kelas V SDIT Patriot Kabupaten Bekasi yang berjumlah 132 orang. Populasi mengacu pada wilayah tertentu dari barang atau orang dengan ciri dan karakteristik tertentu, seperti yang diidentifikasi oleh peneliti untuk tujuan kajian dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 67 siswa yang terdaftar di SDIT Patriot Kabupaten Bekasi . Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019), sampel merupakan subset dari individu yang memiliki atribut dan ciri tertentu dalam populasi yang lebih besar. Karena itu Sangat penting bahwa sampel yang dikumpulkan dari populasi harus benar-benar representatif. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling digunakan sebagai metode untuk memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu.

Peneliti melakukan penelitian untuk menyelidiki potensi dampak media animasi terhadap prestasi pendidikan siswa kelas lima. Penelitian ini menggunakan desain perlakuan dimana kelompok disebut sebagai kelas eksperimen menerima perlakuan yang ditunjuk, sedangkan kelompok lain disebut sebagai kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan apapun. Penelitian ini terdiri dari tahapan sebagai berikut: a) Deskripsi Eksperimen Pretest, dan b) Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Animasi di Kelas Eksperimen pada tanggal 12 Juli 2022. c) Penjelasan rinci tentang pelaksanaan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi di setting kelas eksperimen pada tanggal 13 Juli 2022. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran melalui Media Animasi dan Pemberian Posttest Kelas Eksperimen pada tanggal 14 Juli 2022. Kontrol pretes mengacu pada pendekatan metodologi dalam desain penelitian di mana kelompok atau kondisi diberikan pretest sebelum intervensi eksperimental dilaksanakan. Hal ini memungkinkan dilakukannya penilaian terhadap setiap perbedaan awal atau baseline level antar peserta atau kondisi, yang kemudian dapat dideskripsikan pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol pada 19 Juli 2022. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol pada 20 Juli 2022. Diskripsi Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol pada 21 Juli 2022.

Prosedur pengumpulan data meliputi dua teknik utama, yaitu dokumentasi dan tes. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data mengacu pada metodologi yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dapat diandalkan dari partisipan, termasuk juga proses pemilihan pendekatan yang paling cocok untuk pengumpulan data dan kemudian menarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan analisis uji-t untuk memeriksa data. Sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji kriteria uji normalitas dan uji homogenitas. Menurut Sugiyono (2019), prosedur analisis data mengacu

pada tindakan yang dilakukan setelah pengumpulan data dari semua responden atau sumber data.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari media animasi ini untuk mengetahui persepsi siswa dalam proses pembelajaran agar interaksi di kelas selalu terarah. Maka dilakukannya Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data, khususnya apakah mengikuti sebaran normal. Hal ini dicapai dengan menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* 23 (SPSS 23), dengan ambang signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 0,05. Distribusi normal data dapat ditentukan dengan menilai kesesuaiannya dengan kriteria uji melalui pemanfaatan uji Kolmogorov-Smirnov. Data dianggap mengikuti distribusi normal apabila variansi sampel berdistribusi normal, mengingat probabilitas atau nilai signifikan lebih besar atau sama dengan 0,05.

Jika nilai probabilitas atau signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variansi sampel tidak mengikuti distribusi normal.

Tabel 2. Data Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar siswa	pretest eksperimen	,130	32	,180	,918	32	,019
	posttes eksperimen	,145	32	,086	,909	32	,010
	pretest kontrol	,139	35	,084	,904	35	,005
	posttest kontrol	,148	35	,051	,903	35	,005

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2022)

Tabel yang disajikan di atas menampilkan nilai posttest eksperimen dan posttest kontrol. Untuk menentukan signifikansi statistik data, kita dapat merujuk ke kolom 5 pada tabel Kolmogorov-Smirnov. Setelah diperiksa, diamati bahwa nilai yang diperoleh di atas ambang batas 0,05.

Pretest eksperimental menghasilkan nilai 0,180, menunjukkan normalitas karena melampaui tingkat signifikansi 0,05. B. Posttest eksperimental menghasilkan nilai 0,086, menunjukkan normalitas karena melampaui tingkat signifikansi 0,05. C. Kontrol pretest menghasilkan nilai 0,084, menunjukkan normalitas karena melampaui tingkat signifikansi 0,05. D. Posttest kontrol menghasilkan nilai 0,051, menunjukkan normalitas karena melampaui tingkat signifikansi 0,05.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antar kelompok populasi. Hal ini dicapai dengan menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* 23 (SPSS 23) untuk melakukan uji Levene, dengan ambang signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya sebesar 0,05. Jika p-value lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data kelompok menunjukkan homogenitas. Sebaliknya, jika p-value

kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data kelompok tidak menunjukkan homogenitas. Tabel di bawah menyajikan hasil uji homogenitas.

Tabel 3. Data Homogenitas

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

Berdasarkan tabel tersebut, data yang terkumpul dianggap homogen yang ditunjukkan dengan nilai Sig yang semuanya melebihi ambang batas 0,05. Berdasarkan bukti yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa varian dari data awal dan akhir adalah homogen. Setelah data dipastikan mengikuti distribusi normal dan menunjukkan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

Potensi dampak positif media animasi terhadap prestasi akademik siswa kelas V SDIT Patriot Kabupaten Bekasi , dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan Independent sample t-test (sampel tidak berpasangan) melalui pemanfaatan perangkat lunak SPSS versi 23. Kriteria yang digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi (dua sisi) pada tabel sampel tidak berpasangan ditemukan kurang dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) akan ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) akan diterima. Jika nilai p (dua sisi) dalam tabel untuk sampel tidak berpasangan lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) diterima. Proposal ditolak.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis: Pemanfaatan media animasi mengarah pada peningkatan prestasi akademik siswa kelas lima di bidang sains.

Hipotesis: Tidak ada peningkatan yang signifikan secara statistik pada prestasi akademik anak kelas V pada mata pelajaran IPA saat menggunakan media animasi.

Hasil yang diperoleh dari analisis statistik yang dilakukan dengan menggunakan Statistical Product and Service Solution 23 (SPSS 23) adalah sebagai berikut sesuai perhitungan yang dilakukan.

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 Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	2,216	,142	-4,672	62	,000	-20,906	4,475	-29,852	-11,961
	Equal variances not assumed			-4,672	58,429	,000	-20,906	4,475	-29,862	-11,950

Untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang signifikan setelah penerapan perlakuan, lihat tabel uji sampel. Ini menunjukkan Sig. nilai 0,000 pada tingkat signifikansi 0,05 (5%). Berdasarkan nilai p yang diperoleh (0,00 < 0,05), dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mendukung hipotesis alternatif (Ha) dan menolak hipotesis nol (H0). Pada penelitian ini ditentukan nilai thitung sebesar 4,672 dan nilai ttabel ditetapkan sebesar 2,461 dengan taraf signifikansi (α) sebesar 5%. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, Ha diterima dan Ho ditolak jika thitung lebih besar dari ttabel. Dalam penelitian khusus ini, nilai thitung yang diperoleh adalah 4,672, yang memang lebih besar dari ttabel (2,461). Oleh karena itu, Ha diterima dan Ho ditolak. Berdasarkan bukti yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa ada dampak yang terlihat dari media animasi terhadap prestasi akademik siswa dalam disiplin ilmu di SDIT Patriot Kabupaten Bekasi .

Validitas soal tes dinilai oleh peneliti dengan menggunakan rumus product moment. Dari 15 soal yang dinilai, semuanya menghasilkan r Hitung > r Tabel, yang menunjukkan bahwa 15 soal dinyatakan valid. Setelah pelaksanaan uji validitas, peneliti melanjutkan untuk menilai reliabilitas data yang dihasilkan. Ini dicapai dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, menghasilkan nilai yang diperoleh sebesar 0,896. Membandingkan nilai ini dengan nilai kritis 0,60, ditentukan bahwa nilai yang diperoleh (rHitung) melebihi nilai kritis (rTabel), sehingga menunjukkan bahwa data dapat dianggap dapat diandalkan. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas terpilih dengan menggunakan Teknik Purposive Sampling untuk menentukan sampel penelitian. Kelas eksperimen ditetapkan sebagai VC, sedangkan kelas kontrol diberi label sebagai VD. Data untuk studi penelitian ini dikumpulkan dari sampel 67 siswa, yang terdaftar di 32 kelas eksperimen.Jumlah siswa di kelas VC (kontrol) mencapai 35 orang. Setelah melakukan penilaian validitas tes dan menetapkan tujuan yang dimaksudkan untuk penelitian, ditemukan bahwa tes tersebut bermanfaat dan cocok untuk penyelidikan ilmiah.

Para peneliti memberikan pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah pemberian pretest dan posttest kepada siswa peserta, peneliti melanjutkan dengan menganalisis data skor yang diperoleh dari kedua penilaian tersebut. Temuan yang diperoleh dari pemeriksaan data penelitian yang dikumpulkan oleh perangkat lunak SPSS 23 menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan melalui pemanfaatan media animasi mencapai hasil yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Nilai rata-rata 75,56 ditentukan dari hasil posttest siswa kelas eksperimen (VC), berdasarkan data yang tersedia. Data posttest untuk kelas kontrol (VD) menghasilkan nilai 59,74. Hal ini terbukti bahwa nilai rata-rata dari kelompok eksperimen melampaui kelompok kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan jumlah siswa melebihi KKM yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Menurut temuan posttest eksperimental (VC), telah diamati bahwa 22 siswa melampaui nilai minimum passing grade (KKM). Sebaliknya, kelas kontrol posttest (VD) memiliki 10 siswa yang melampaui KKM. Pemanfaatan media animasi terbukti dapat meningkatkan prestasi pendidikan, khususnya dalam bidang sains.

Selain itu, hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Kesimpulan ini didasarkan pada kenyataan bahwa p-value yang diperoleh lebih besar dari 0,05, yang sejalan dengan kriteria yang ditetapkan untuk uji normalitas. Khususnya, ketika tingkat signifikansi melebihi 0,05, dianggap dapat diterima untuk menegaskan bahwa data mengikuti distribusi normal. Peneliti melakukan uji homogenitas data dengan menggunakan uji Levene, dan hasil analisis menunjukkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen. Alasan homogenitas varian yang diamati pada data dari sampel ini adalah bahwa nilai signifikansi yang dihitung, yaitu 0,308, melebihi tingkat signifikansi yang telah ditentukan (α) sebesar 0,05.

Peneliti melakukan independent sample t-test untuk mengetahui peningkatan data setelah didapatkan hasil dataset normal dan homogen. Pemilihan independent sample t-test sudah tepat karena cocok untuk sampel yang tidak berpasangan dan tujuannya adalah untuk melihat peningkatan. Saat menggunakan uji t sampel independen, peneliti memperoleh temuan yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai Sig. Tingkat signifikansi, dilambangkan sebagai α, biasanya ditetapkan sebesar 0,05 dalam pengujian hipotesis. Jika nilai p yang diturunkan (Sig.) lebih besar dari 0,05, tidak cukup bukti untuk menyimpulkan bahwa ada peningkatan. Sebaliknya, jika p-value kurang dari 0,05, maka cukup bukti untuk mendukung adanya peningkatan. Oleh karena itu, hipotesis Ha diterima dan hipotesis nol Ho ditolak apabila p-value kurang dari 0,05. Dengan memperhatikan nilai thitung (4,672) dan ttabel (2,461) pada taraf signifikansi α = 5%, kriteria pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima jika thitung lebih dari ttabel. Pada penelitian ini nilai thitung (thitunmg) sebesar 4,672 melebihi nilai ttabel (2,461). Oleh karena itu, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

Wacana ini menyoroti pengamatan bahwa pemanfaatan media animasi mengarah pada peningkatan yang terlihat dalam hasil belajar siswa. Akibatnya, penyelidikan kami sejalan dengan karya ilmiah Aini et al. (2021, hlm. 424) berjudul "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur". tingkat α = 0,05, dengan gain 2,0099. Akibatnya, hipotesis nol ditolak.

Penerimaan temuan ini menunjukkan bahwa terdapat dampak yang terlihat pada rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA ketika membandingkan kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media animasi audio visual berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dalam sebuah penelitian yang diselesaikan oleh Rahman et al. (2019, hlm. 26) dengan judul "Dampak Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 14 Waigama" dilakukan penelitian lebih lanjut. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa nilai Thitung (2,204) melebihi nilai Ttabel (1,729) pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai p

(0,040) lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian hipotesis diterima, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa Kelas V SD Negeri 14 Waigama Misool Utara, khususnya pada ranah suhu dan kalor pada pendidikan IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Alannasir (2018) dengan judul "Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang" mengungkapkan bahwa analisis data menghasilkan nilai thitung sebesar 3,125 lebih besar dari nilai ttabel sebesar 2,00172 pada taraf signifikansi α = 0,05. Akibatnya, hipotesis nol (H0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Temuan ini menunjukkan perbedaan mencolok dalam dampak yang diamati antara kelompok siswa yang terpapar aplikasi media animasi dan kelompok siswa yang terpapar media buku. Ini menyiratkan bahwa penggabungan media animasi dalam konteks pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa. Ketiga investigasi tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik.

Kesimpulan

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media animasi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap prestasi belajar siswa kelas V dalam perolehan ilmu pengetahuan di SDIT Patriot Kabupaten Bekasi . Nilai t yang diperoleh dari perhitungan uji t menggunakan SPSS Versi 23 adalah 4,672. Tabel-t, dengan derajat kebebasan (df) sama dengan 62, menunjukkan nilai-t kritis sebesar 2,461. Berdasarkan hasil yang diperoleh, ternyata nilai t hitung (4,672) melebihi nilai t kritis (2,461) pada taraf signifikansi 0,05. Akibatnya, hipotesis nol (Ho) ditolak demi hipotesis alternatif (Ha). Pengamatan ini lebih lanjut dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata posttest siswa dalam kelompok eksperimen, dipastikan sebelum dan sesudah penerapan media animasi. Sebelum dilakukan integrasi media animasi skor rata-rata adalah 54,66, sedangkan setelah diimplementasikan skor rata-rata meningkat menjadi 75,56. Berdasarkan bukti, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media animasi mengarah pada peningkatan prestasi akademik siswa kelas lima dalam bidang sains

Daftar Pustaka

Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam persefektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 38.

Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang. *jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 28.

Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 252

Ekawarna. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)

Fatahullah, M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 241.

Ferdiansyah, Ambiyar, Zagoto, M., & Darma Putra, I. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Musik. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni*, 64.

Hambali, S., Akib, E., & Azis , S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 183.

Jalinus, N dan Ambiyar. (2016) Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana

Khairini, F., Hendawati, Y., & Pratomo, S. (2021). Penerapan Model E-Learning Berbantuan Whatsapp Group untuk Meningkatkan pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Zat Tunggal dan Campuran. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 797.

Kurino, Y. . D. (2015). Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015 ISSN: 2442-7470. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *I*(1), 55–64.

Meliyanti, D. S. N., & Yonanda, D. A. (2018). Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*. https://core.ac.uk/download/pdf/228884984.pdf

Novita, L., & Novianty, A. (2019). pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dancampuran. *JTIEE*, 47.

Purwono, A., & Astuti, W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Muatan IPA Subtema Benda Tunggal dan Campuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Setia Bhakti trawas. *Jurnal Program Studi PGMI*, 241.

Puspita Hapsari, G., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2385.

Rahman, E. P., Asrul, Fathurrahman, & Ramadhani, I. A. (2019). Pengaruh media animasi pada pembelajaran suhu dan kalor terhadap hasil IPA kelasV SD Negeri 14 Waigama. *Jurnal Pendidikan*.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D* (26 ed.). Bandung.

Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 129.

Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan Tema Cita-citaku Menggunakan Media Audio Visual pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat*, 28.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *jurnal Ilmu pendidikan*, 24.

Yuliyanti, R., & Mintohari. (2021). Pengembangan Media Video PembelajaranIPA Materi *Siklus* Air Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2