

Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

Hiis Karlenata¹, Asmara Yumarni¹, Dina Putri Juni Astuti¹

¹Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

Corresponding author e-mail: hiiskarlenata07@gmail.com

Article History: Received 10 March 2025, Revised 4 May 2025,
Published on 17 May 2025

Abstrak: Penelitian ini mengkaji pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 77 Seluma, yang mengalami kesulitan membaca akibat metode pembelajaran kurang partisipatif. Menggunakan desain quasi-experimental, studi ini membandingkan kelas VB (eksperimen) yang menggunakan video animasi dengan kelas VA (kontrol) dengan pembelajaran konvensional. Teknik pengambilan sampel berupa propesif sampling dengan instrumen pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji-t, dan regresi linier sederhana. Hasil menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok (nilai rata-rata post-test eksperimen=96 vs kontrol=74). Uji-t membuktikan adanya pengaruh media animasi (sig. 0,003 < 0,05) sehingga H_a diterima. Temuan ini membuktikan bahwa video animasi efektif meningkatkan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Media Video Animasi, Pembelajaran Interaktif

Abstract: This study examines the effect of animated video media on the science learning outcomes of fifth grade students of SDN 77 Seluma, who have difficulty reading due to less participatory learning methods. Using a quasi-experimental design, this study compared class VB (experimental) using animated videos with class VA (control) with conventional learning. The sampling technique was propesive sampling with data collection instruments through observation, interviews, documentation, and multiple-choice tests. Data analysis used normality tests, homogeneity, t-tests, and simple linear regression. The results showed significant differences between the two groups (mean post-test value of the experiment = 96 vs control = 74). The t-test proved the effect of animated media (sig. 0.003 < 0.05) so that H_a was accepted. These findings prove that animated videos are effective in improving science learning outcomes through a more interactive and enjoyable learning approach.

Keywords: Animated Video Media, Interactive Learning, Science Learning Outcomes

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu bidang studi yang mengajarkan tentang konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan alam semesta, makhluk hidup, serta fenomena yang terjadi di sekitar kita. Pembelajaran IPA bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar IPA menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi pelajaran dan dapat mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas. Hasil belajar IPA mencakup tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah. Pengetahuan mencakup pemahaman terhadap konsep-konsep IPA, seperti hukum-hukum fisika, struktur tubuh makhluk hidup, atau proses-proses alam. Keterampilan mencakup kemampuan siswa untuk melakukan eksperimen, observasi, serta menyelesaikan masalah berbasis IPA. Sementara itu, sikap ilmiah mencakup rasa ingin tahu, keterbukaan terhadap temuan baru, dan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting dalam proses pembelajaran IPA.

Hasil belajar IPA ini tidak hanya melihat pada pencapaian individu siswa, tetapi juga sebagai bagian dari upaya untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, kritis, dan siap menghadapi tantangan ilmiah dan teknologi yang terus berkembang. IPA yaitu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD karena mempelajari tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari mata pelajaran ini membahas tentang berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran. Karena sangat penting di terapkan untuk siswa SD Pembelajaran IPA siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan mencoba sendiri dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dalam mata pelajaran IPA siswa hanya berpusat kepada guru anak akan merasa bosan dan tidak menyenangkan, seharusnya anak dalam mata pelajaran ini langsung terjun langsung melihat alam sekitar dari hal-hal yang mudah di jangkau.

Berdasarkan Wawancara awal yang dilakukan pada ibu (Resi, 10,12, 2024) menyatakan bahwa proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan belumlah seperti yang diharapkan Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru Kelas V diketahui bahwa selama ini pembelajaran IPA di Sekolah Dasar di kelas V masih kuranya tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA masih rendah itu karena disebabkan interaksi guru dan siswa selama proses pembelajaran kurang, dan guru disini masih menggunakan Metode pembelajaran yang lebih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik terlihat terlihat jenuh dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran IPA, guru disini kan masih banyak mudah jadi masih kurang akrab dengan siswa di dalam kelas dan itu mengakibatkan Kurang optimalnya respon peserta didik pada proses pembelajaran sehingga interaksi antara guru dan peserta didik kurang terlihat, dapat dilihat dari beberapa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih belum mencapai KKM dan guru belum menggunakan

media pembelajaran yang bervariasi ini dikarenakan fasilitas disekolah ini belum memadai.

Media animasi pembelajaran adalah sebuah media yang terdiri dari serangkaian gambar yang dirancang khusus untuk menciptakan gerakan, dilengkapi dengan audio yang menarik serta memuat nilai-nilai edukatif (Riyanti & Jarmita, 2021). Dengan mempertimbangkan manfaat dan berbagai jenis media pembelajaran, peneliti memilih untuk menggunakan media audio-visual berbentuk animasi dalam penelitian ini. Animasi pembelajaran memiliki berbagai kelebihan, di antaranya adalah kemampuannya menggabungkan elemen-elemen seperti suara, teks, dan gambar menjadi satu kesatuan, sehingga membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton. Selain itu, media animasi juga mampu memotivasi siswa untuk belajar dan dirancang untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran (Dewayanti dkk., 2023: 193).

Belajar merupakan proses mendapatkan pengalaman baru yang tercermin dalam perubahan sikap seseorang akibat interaksi dengan objek di lingkungan pendidikan. Kegiatan belajar yang berlangsung sebagai suatu proses adalah elemen yang sangat penting dalam pelaksanaan segala jenis dan tingkat pendidikan (Djonomiarjo, 2021: 297). Belajar adalah proses memperoleh pengalaman baru yang terwujud dalam perubahan sikap individu akibat berinteraksi dengan berbagai hal di lingkungan pendidikan. Aktivitas belajar yang terjadi sebagai sebuah proses adalah komponen yang sangat krusial dalam pelaksanaan semua jenis dan tingkat pendidikan. (Nurrita, 2018: 174). Belajar adalah serangkaian proses berpikir yang mengubah cara rangsangan dari lingkungan, melalui pemrosesan informasi menjadi kemampuan yang baru.

Ada 3 ranah hasil belajar yang dikemukakan oleh Muslimin, (2017) adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. 1) Aspek kognitif Terhubung dengan kemampuan berpikir, termasuk pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, serta penilaian, 2) Aspek afektif Terkait dengan sikap, nilai, emosi, dan perasaan. Contoh perilaku yang menunjukkan hasil pembelajaran afektif meliputi perhatian pada materi pelajaran, disiplin, motivasi untuk belajar, serta kepedulian, 3) Aspek psikomotorik Berkaitan dengan kemampuan melakukan aktivitas fisik, seperti gerakan refleks, keterampilan dalam melakukan gerakan tertentu, dan kemampuan motorik.

IPA merupakan mata pelajaran yang menginginkan peserta didik mampu terlibat secara bertahap melalui serangkaian langkah logis, yang pada akhirnya akan menghasilkan penemuan baru terkait alam untuk mencapai hasil belajar yang efektif (Ariyanto, 2018: 135). Ilmu pengetahuan alam adalah terjemahan dari istilah bahasa Inggris natural science, yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Istilah ini berkaitan dengan fenomena alam atau segala sesuatu yang berhubungan dengan alam, sedangkan science memiliki arti ilmu pengetahuan. Dengan demikian, Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) atau science bisa didefinisikan sebagai ilmu yang mengkaji berbagai kejadian di lingkungan alam ini (Purbosari, 2016: 233).

Kata media berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan (Fadilah dkk., 2023: 3) Media merupakan sebuah alat, sarana, atau perangkat yang memiliki peran sebagai penghubung dalam proses komunikasi, yaitu menyampaikan dan menerima pesan, antara komunikator yang menyampaikan pesan dan komunikan yang menerima pesan (Miftah, 2004: 97). Media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk plural dari medium. Kata ini secara langsung berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media disebut (وسائل) yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Fatmawati, 2018: 190). bahwa Media merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang mencakup alat bantu pengajar dalam memberikan materi serta sebagai pengantar informasi dari sumber pengetahuan kepada penerima informasi belajar (siswa). Sebagai penyampai dan penghubung informasi, media pembelajaran dalam beberapa aspek bisa menggantikan peran guru dalam menyampaikan informasi belajar kepada siswa. Apabila program media tersebut dirancang dan dikembangkan dengan baik, maka fungsi ini bisa dilakukan oleh media meskipun tanpa kehadiran guru (Suryani, 2016: 187).

Video animasi dalam sektor pendidikan memberikan manfaat bagi siswa dan guru karena video animasi termasuk dalam kategori media yang berbasis visual dan audio dengan hadirnya dua elemen, yaitu suara dan gambar. Tentu saja, media ini juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar (Dewi dkk., 2021: 40). Video animasi adalah sebuah media yang memadukan suara dan gambar untuk menarik perhatian siswa, dapat menampilkan objek dengan jelas dan membantu dalam pemahaman pelajaran yang sulit. Namun di sisi lain, animasi juga bisa mengalihkan fokus dari isi materi yang ingin disampaikan menuju elemen dekoratif yang sebetulnya tidak relevan (Afifah, 2021: 185).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (Quasi Experiment). Eksperimen semu merupakan pendekatan penelitian yang mirip dengan eksperimen sungguhan, namun tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol atau memanipulasi seluruh variabel yang relevan. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan data yang mendekati hasil eksperimen sebenarnya, terutama dalam situasi di mana pengendalian penuh terhadap variabel penelitian sulit dilakukan. Pemilihan metode ini didasarkan pada kondisi kelas yang menjadi objek penelitian, di mana terdapat keterbatasan dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil.

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah nonequivalent posttest-only control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu:

1. Kelompok eksperimen – diberikan perlakuan (treatment), dalam hal ini berupa media animasi pembelajaran (X).
2. Kelompok kontrol – tidak diberikan perlakuan khusus.

Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest (O) untuk mengukur hasil belajar. Berbeda dengan eksperimen murni, pemilihan kelompok dalam desain ini tidak dilakukan secara acak (non-random), melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesetaraan kemampuan awal atau kondisi kelas. Struktur desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen: X → O

Kelompok Kontrol: O

Dengan kata lain, hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan, sementara kedua kelompok hanya diukur hasil belajarnya melalui posttest tanpa adanya pretest. Hal ini dilakukan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan media animasi dan yang tidak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti melaksanakan penelitian di Sekolah SD Negeri 77 Seluma dengan sampel penelitian yaitu kelas V semester Genap pada tahun 2025. Penelitian ini berisikan pembahasan antara dua variable yang terdiri dari variable bebas (X) yakni media pembelajaran video animasi dan variable (Y) hasil belajar. Pengambilan data variable pengaruh media pembelajaran video animasia dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 77 Seluma, menggunakan 4 instrumen penelitian yaitu lembar wawancara, lembar observasi, soal tes dan dokumentasi. Penelitian dilakukan di kelas V SDN 77 Seluma yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA (Kontrol) dan VB (Eksperimen), kelas uji coba diberikan tindakan atau perlakuan dengan memanfaatkan media video animasi sedangkan kelas pembanding hanya menggunakan buku cetak yang sudah disediakan oleh sekolah.

Pengukuran awal yang dilakukan penelitian saat pertama kali penelitian adalah menilai hasil belajar siswa di awal-awal pembelajaran sebelum menerapkan *treatment* pertama di kelas uji coba dan menggunakan metode konvensional di kelas pembanding. Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol hanya berfokus pada buku cetak yang disediakan di sekolah, yang hanya berisikan aktivitas membaca dan mengisi soal yang ada di buku. Pengukuran akhir di kelas uji coba dilakukan pada pertemuan kedua dengan memberikan tindakan penggunaan media video animasi sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi. Setelah menggunakan media video animasi di kelas uji coba peneliti melihat antusias

semangat siswa dalam belajar dan menonton animasia pembelajaran yang di tayangkan.

Setelah selesai mengajar di kelas VA dan VB peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas VA dan V B, wawancara yang pertama kepada ibu Harlaini, S.Pd sebagai wali kelas VA, ibu Ade mengatakan kelas VA berjumlah 14 siswa, di dalam pembelajaran biasanya menggunakan model PBL yaitu model yang berbasis penyelesaian masalah dan juga di dalam pembelajaran juga sering menggunakan media pembelajaran seperti media gambar dan untuk media video animasi juga pernah digunakan dan itu ada yang berpengaruh dan juga tidak terhadap hasil belajar siswa. Wawancara yang kedua kepada Bapak Eeng Reza Putra, S.Pd, bapak Eeng mengatakan bahwa kelas VB berjumlah 14 siswa sama dengan kelas VA dan dalam pembelajaran sering menggunakan media pembelajaran seperti gambar dengan model PBL, respon siswa terhadap model yang di gunakan sangat baik walau siswa masih ada yang belum mengerti, di dalam hasil belajar pada pembelajaran IPA sangat baik walaupun masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata untuk penerapan video animasi juga sudah pernah diterapkan namun tidak sampai selesai pembelajaran itu karena ada kendala di desa mengalami mati lampu.

Setelah selesai melakukan penelitian peneliti menghitung hasil belajar siswa kelas VA (Kontrol) dan VB (Eksperimen), untuk hasil belajar siswa kelas VA (Kontrol) yang berjumlah 14 siswa diperoleh nilai rata-rata pretest 65,71 dan nilai rata-rata posttest 74. Sedangkan terendah pretest adalah 48 dan nilai tertinggi 80, sedangkan nilai terendah posttest adalah 60 dan tertinggi 84. Untuk hasil belajar kelas VB (Eksperimen) yang berjumlah 14 siswa di peroleh nilai rata-rata untuk pretest 67,71 dan nilai rata-rata posttest 84. Nilai terendah dalam pretest adalah 51 dan tertinggi adalah 80. Sedangkan nilai terendah dalam posttest adalah 64 dan tertinggi 96.

Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas soal yang dimana soal yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 25 soal pilihan ganda Berdasarkan uji coba validitas dapat diketahui 25 soal terdapat 20 soal yang valid sedangkan 5 soal yang tidak valid, yaitu no 2,4,13,16,24 maka dari itu soal yang dapat digunakan untuk penelitian adalah sebanyak 20 soal sedangkan yang tidak valid dihilangkan atau tidak digunakan. Setelah hasil perhitungan validitas, maka selanjutnya dilakukan perhitungan reabilitas, dari hasil reabilitas. Dalam penelitian ini agar dapat mempermudah perhitungan uji reliabilitas maka peneliti menggunakan bantuan program computer SPSS 26 dengan uji alpha Corbarch. Dimana jika nilai alpha Corbarch lebih besar dari 0,6 maka butir soal tersebut realibel. Berdasarkan tabel uji reabilitas dapat diketahui bahwa instrument yang digunakan adalah reabel dengan hasil yang diperoleh 0.686 lebih besar dari r tabel maka instrument dinyatakan reliable.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur statistik yang bertujuan untuk memeriksa apakah data penelitian terdistribusi secara normal atau tidak, serta apakah sampel yang dianalisis berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Tujuan dilakukannya uji ini adalah untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Kriteria normalitas ditentukan berdasarkan tingkat signifikansi (α) 0,05. Interpretasi hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05, artinya data berdistribusi normal.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Dengan demikian, uji normalitas membantu peneliti dalam memilih metode analisis yang sesuai, apakah metode parametrik (jika data normal) atau non-parametrik (jika data tidak normal).

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	PreTest A (Kontrol)	.246	14	.022	.934	14	.348
	PosTest B (Kontrol)	.244	14	.023	.882	14	.063
	PreTest B (Eksperiment)	.187	14	.200*	.919	14	.213
	PosTest B (Eksperiment)	.234	14	.036	.908	14	.150

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data: Uji Tes Normalitas data di SPSS versi 26

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,150. Karena nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,150 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memverifikasi apakah sampel penelitian berasal dari populasi dengan variansi yang setara/seragam. Pengujian ini menjadi prasyarat penting sebelum melakukan analisis komparasi antar kelompok. Kriteria pengambilan keputusan homogenitas didasarkan pada taraf signifikansi (α) 0,05 dengan interpretasi sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi > α (sig > 0,05):

→ Variansi data homogen

→ Memenuhi asumsi analisis parametrik

Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (sig $< 0,05$):

- Variansi data tidak homogen
- Perlu menggunakan metode analisis alternatif

Uji ini penting untuk memastikan kesetaraan karakteristik kelompok sampel sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut, sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara statistik.

Tabel 2. Uji Homoginitas Data

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPA Based on Mean	.585	1	26	.451
Based on Median	.930	1	26	.344
Based on Median and with adjusted df	.930	1	25.676	.344
Based on trimmed mean	.692	1	26	.413

Sumber Data: Uji Tes Homoginitas data di SPSS versi 26

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan hasil 0.413 yang mana dinyatakan lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam hal ini peneliti menggunakan tehnik statistik t (uji t)

Uji T-Test

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji T dilakukan untuk menjawab hipotesis, menggunakan bantuan statistic packages for social sciences (SPSS) versi 25 berikut ini hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya:

$$H_0: \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \leq \mu_2$$

Ho ditolak jika tidak ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. H1 diterima jika ada pengaruh penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berikut ini hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS.

Tabel 3. Uji Hipotesis Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	79.00	28	9.836	1.859
	Posttest	1.50	28	.509	.096

Sumber Data: Uji Tes Hipotesis Data (*Paired Samples Statistics*) SPSS versi 26

Tabel 4. Uji Hipotesis Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	28	.518	.005

Sumber Data: Uji Tes Hipotesis Data (*Paired Samples Correlations*) SPSS versi 26

Berdasarkan hasil paired samples correlation pengujian SPSS versi 26 apabila nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan bahwa perlakuan yang diberikan terhadap kelas ini mampu memberikan perubahan yang terhadap kelas tersebut.

Tabel 5. Uji Hipotesis Paired Samples Test

Paired Samples Test								
Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest & Posttest	77.500	9.582	73.784	81.216	42.798	27	.000

Sumber Data: Uji Tes Hipotesis Data (*Paired Samples Test*) di SPSS versi 26

Berdasarkan hasil uji paired t-test pada tabel diatas dapat diketahui jika nilai sign. (2-tailed) <0,05 maka H_0 ditolak begitu pun sebaliknya. Dapat dilihat dari tabel nilai sign. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikansi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 77 Seluma.

Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi didasarkan pada pengambilan keputusan dalam uji regresi sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni: membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi <0,05, artinya variable X berpengaruh terhadap variable Y. Jika nilai signifikansi >0,05, artinya variable X tidak berpengaruh terhadap variable Y

Tabel 6. Uji Regresi Linier Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	897.236	1	897.236	30.888	.000b
	Residual	319.533	11	29.048		
	Total	1216.769	12			

a. Dependent Variable: Posttest
 b. Predictors: (Constant), Pretest

Sumber Data: Uji Regresi Linier Sederhana SPSS versi 26

Dari output diketahui bahwa nilai F hitung = 30.888 dengan tingkat signifikansi sebesar $0.000 < 0,005$, maka model regrest dapat dipakai untuk memprediksi variable partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variable X dan Y.

Dari hasil penelitian di atas maka pembahasan yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah:

Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

Setelah peneliti melakukan kegiatan penelitian ternyata terdapat perbedaan hasil belajar kedua kelas dari hasil pretest nilai rata-rata kelas kontrol 65,71 dengan posttest nilai rata-rata kelas kontrol 74, dan nilai terendah kelas kontrol 48 tertinggi 80 sedangkan untuk posttest nilai terendah kelas kontrol 60 tertinggi 80. Selanjutnya untuk nilai pretest rata-rata kelas eksperimen 67,71 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 84 dan nilai terendah pretest kelas eksperimen 51 tertinggi 80 sedangkan untuk posttest nilai trendah adalah 64 dan tertinggi 96 hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kedua kelas.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan teori hasil belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh siswa agar mendapatkan perubahan, yang meliputi aspek perubahan kognitif, afektif dan psikomotor, sejalan dengan pendapat diatas penelitian ini menilai segi kognitif peserta didik dan Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari pre-test hingga post-test. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia, seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya, yaitu peningkatan kemampuan. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor (Widyahabsari, et al, 2023).

Perinciannya adalah sebagai berikut: a) Ranah Kognitif Berkenaan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian; b) Ranah Afektif Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau

reaksi, menilai, dengan suatu nilai atau kompleks nilai; c) Ranah Psikomotor Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas maka, terdapat peningkatan hasil belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran IPA. Pada penelitian kelas kontrol tanpa media video animasi siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada kelas Eksperimen proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media video animasi yang memberikan hasil cukup baik yaitu siswa terlihat lebih aktif dari pada pembelajaran pada kelas kontrol dan Hasil belajar menunjukkan hasil yang sangat baik dan sudah melampaui pencapaian yang ditetapkan yaitu hasil belajar tinggi. Dari hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan, kebaharuan penelitian ini dengan penelitian lain adalah mulai dari pendekatan, metodologis baru hingga temuan data yang belum pernah ada sebelumnya.

Pengaruh Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan hasil yang di dapat oleh penulis tentang "Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 77 Seluma" yaitu: Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan uji t di dapat $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,000 < 0,05$. Dari Uji Regresi Linier Sederhana diketahui bahwa nilai F hitung = 30.888 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$, maka model regrest dapat dipakai untuk memprediksi variable partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variable X dan Y.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan teori media pembelajaran sangat membantu dalam keberhasilan aktivitas belajar siswa, sesuatu pada diri siswa bekerja karena suatu rangsangan yang dikirim guru melalui segala macam bentuk sehingga menimbulkan kegiatan belajar maka disebut media, jadi dapat dikatakan bahwa media video animasi disini sebagai rangsangan yang kirim oleh guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi, pada proses pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi, keberhasilan aktivitas belajar itu sendiri karena kelas eksperimen telah diberikan perlakuan.

Penggunaan media pembelajaran video animasi sangat bermanfaat dan berdampak baik dalam proses pembelajaran (Muslimin, 2017). Namun dalam pengaruh yang baik ini juga masih terdapat keterbatasan terutama pada permasalahan pada penggunaan media pembelajaran video animasi guru harus, banyak bersabar dalam mengajarkan, sehingga akan tercapai hasil yang lebih baik.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen karena Diperoleh t_{hitung} lebih kecil dibandingkan t_{tabel} dan dari Uji Regresi Linier Sederhana menunjukan ada pengaruh antara variable X dan Y, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikansi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 77 Seluma.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media pembelajaran Video Animasi dalam meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 77 Seluma.

Hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA, berdasarkan hasil penelitian dari pretes dan postes diuji Terdapat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VA (kelas Kontrol) yang berjumlah 14 siswa diperoleh nilai rata-rata dengan nilai pretest 65,71 dan nilai posttest 74. Nilai terendah pretest pada kelas kontrol adalah 48 dan nilai tertinggi 80 sedangkan nilai terendah posttest adalah 60 dan tertinggi adalah 84. Untuk hasil belajar siswa Kelas VB (Kelas Ekperimen) yang berjumlah 14 siswa diperoleh nilai rata-rata dengan nilai pretest 67,71 dan nilai posttest 84. Nilai terendah dalam pretest adalah 51 dan tertinggi adalah 80 sedangkan nilai terendah posttest adalah 64 dan tertinggi 96. Dengan hasil ini berarti hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen memiliki tingkat perbedaan yang signifikan.

Pengaruh media pembelajaran video animasi, dari hasil pengujian uji t yang dilakukan maka dapat dilihat pada nilai signifikansi 0,003 yang artinya lebih kecil dari 0,05 maka dilihat dari pengambilan keputusan uji paired samples correlations yaitu jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima yang berarti ada pengaruh penggunaan media video animasi.

E. Ucapan Terima Kasih

Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris terkhusus Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan inspirasi sepanjang perjalanan penulisan karya tulis ini.

Daftar Pustaka

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima ' Berbasis. *SEMNASBAWA: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 181-188.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>

- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187-195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Dewi, S. M., Maftuh, B., Sapriya, S., & Wulan, E. (2021). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2691-2694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.833>
- Djonomiarjo. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289-302.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fatmawati, M. N. A. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Miftah, M. (2004). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWA*(2), 97. <https://books.google.co.id/books?id=rhVNDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-71.
- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 231. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73-88. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 10(2), 186-196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 587-594. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702>