

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA

I.D. Suryani¹, T. Juniarso², A.W. Hanindita³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Surabaya, Indonesia

e-mail: irmadwisuryani5@gmail.com¹, trimanunipa@gmail.com²,
ameliahanindita@unipasby.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan karena penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran di era digital seperti ini. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya. Dalam penelitian ini peneliti memilih mata pelajaran IPA sebagai objek penelitian karena IPA merupakan salah satu mata pelajaran dalam Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN), untuk itu guru harus berinovasi untuk membuat pembelajaran yang menarik dan baik untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan menggunakan pendekatan penelitian *posttest only control design*. Penelitian ini menggunakan subjek berjumlah 50 siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya. Metode pengumpulan data menggunakan tes yang diterapkan berupa *posttest*. Analisis penelitian menggunakan analisis statistik dengan perhitungan dibantu oleh *software SPSS Version 21*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu berjumlah 2.090 dengan rata-rata yakni 83,60. Perolehan nilai pada kelas kontrol berjumlah 1.840 dengan rata-rata 73,60. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *software SPSS versi 21* dibuktikan dengan nilai signifikan yakni 0,000 yang berarti nilai kurang dari 0,05 yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Video Animasi

Abstract

This research was carried out because the use of learning media is very important in the learning process in a digital era like this. The aim of this research is to describe the influence of animated videos on student learning outcomes in science subjects for class IV students at SDN Gayungan II Surabaya. In this research, the researcher chose science subjects as the research object because science is one of the subjects in the National Standard School Examination (USBN), for this reason teachers must innovate to make learning interesting and good for elementary school students. This research is included in quantitative research with a quasi-experimental design research type using a posttest only control design research approach. This research used 50 class IV students at SDN Gayungan II Surabaya as subjects. The data collection method uses a test which is applied in the form of a posttest. Research analysis uses statistical analysis with calculations assisted by SPSS Version 21 software. The data analysis technique used is the normality test, homogeneity test and t test. The results obtained from the experimental class were 2,090 with an average of 83.60. The scores obtained in the control class totaled 1,840 with an average of 73.60. The results of the hypothesis test calculation using SPSS version 21 software are proven by a significant value of 0.000, which means a value of less than 0.05 which indicates H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it is concluded that there is a significant influence of the influence of animated video media on student learning outcomes in science subjects in grade IV elementary school.

Keywords: Learning Outcomes; Animated Video

PENDAHULUAN

Di era seperti ini, manusia sangat bergantung pada teknologi. Hal ini membuat teknologi sebagai kebutuhan dasar setiap orang. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran.

Dunia pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga akan sangat berguna jika diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang dengan baik dan efektif. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Rahman et al., 2022).

Menuru Lestari I.A.M.A et al., (2022) guru lebih menekankan pada penguasaan konsep IPA dan belum dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui media pembelajaran. Media yang telah tersedia tanpa adanya pengembangan oleh guru tersebut memiliki kualitas kurang baik. Salah satu faktor yang dapat menimbulkan kemampuan berpikir rendah siswa dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya inovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik perhatian dan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Media juga dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran yang diberikan guru.

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu, guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri (Magdalena et al., 2021).

Menurut Furoidah (dalam Rahmayanti, 2018) media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. Dengan berbantuan media video animasi, siswa dalam belajar materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi biasa berbentuk simulasi, eksperimen atau prosedur. Dengan animasi, siswa mudah mengerti dan memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar, melalui video siswa mampu mempelajari keadaan real/nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Siswa dapat melakukan *reply* (memutar ulang) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.

Mata pelajaran yang dipilih yaitu IPA sebagai objek penelitian karena IPA merupakan salah satu mata pelajaran dalam Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) yang ditetapkan oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Guru harus berinovasi untuk membuat pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa

sekolah dasar karena dengan mempelajari mata pelajaran IPA dapat melatih anak untuk berpikir kritis dan objektif. Penerapan pembelajaran IPA baik guru maupun siswa secara bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran.

Menurut Imanuel (2015) melihat kondisi di sekitar terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar ini di antaranya: banyak siswa yang kurang fokus dalam penyampaian materi yang disampaikan guru, siswa terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar, asik sendiri, dan berpikir abstrak. Apabila permasalahan tersebut tidak ditangani, akan berdampak kurang baik bagi pemahaman siswa dan menimbulkan pemikiran kepada siswa bahwa pelajaran IPA merupakan pembelajaran yang susah dimengerti dan bersifat abstrak, siswa kelas IV biasanya menggunakan pola belajar dengan menggunakan cara berpikir konkret sehingga perlu adanya visualisasi untuk memperjelas penyampaian materi yang dijelaskan oleh guru (Nurfadhillah et al., 2021).

Solusi mengatasi masalah tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media video animasi. Media ini dapat membantu tugas guru dalam memberikan materi, dapat membangun daya imajinasi peserta didik, dan memudahkan peserta didik mengingat materi karena disampaikan dengan animasi yang menarik. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Artinya, dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar maksimal.

Perbedaan penelitian ini dibanding penelitian lain yaitu; menampilkan video animasi dengan disertai gambar-gambar yang sedang trending di kalangan siswa SD dan itu akan membuat siswa SD semakin tertarik belajar materi dengan berbantuan video animasi yang menarik, tidak monoton dalam pembelajaran, dan membuat siswa lebih cepat paham akan materi yang diajarkan guru dengan melihat peristiwa IPA yang sedang terjadi melalui video animasi.

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA materi metamorfosis pada siswa SD kelas IV. Untuk melihat adakah pengaruh terhadap pembelajaran di kelas saat diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan tidak diberikan perlakuan pada kelas kontrol.

METODE

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan menggunakan pendekatan penelitian *posstest only control design* kelas IV A sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar dan untuk kelas IV B sebagai kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Silaban et al., (2023) penelitian quasi eksperimen ini tujuannya melakukan perbandingan suatu akibat perlakuan tertentu dengan suatu perlakuan lain yang berbeda. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh beberapa informasi yang dibutuhkan peneliti dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data ini sangat penting untuk dilakukan, karena data yang diperoleh maka suatu permasalahan dalam penelitian ini juga akan terpecahkan. Dengan menggunakan data ini pula, maka hipotesis yang telah dirancang peneliti dapat diuji secara empiris. Teknik pengumpulan data yang bisa dilakukan untuk memperoleh informasi serta mengembangkan instrumen penelitian menggunakan tes. Pada penelitian ini tes yang dilakukan secara objektif memakai *posstest* menggunakan soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tes diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan instrumen penelitian u alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan mendapatkan hasil yang baik, dalam artian lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam yang sudah banyak tersedia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes.

Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang dimiliki oleh siswa. Tes ini berupa soal *posttest* yang meliputi beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Dalam penelitian ini lembar tes yang digunakan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan lembar validasi. Lembar validasi adalah lembar yang digunakan untuk mengukur ketepatan dan kecermatan menguji perangkat pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Validasi bertujuan untuk mengevaluasi perangkat pembelajaran yang baik dan benar sesuai penilaian. Validator materi dilakukan oleh dosen atau guru yang menguasai materi metamorfosis kelas 4 Sekolah Dasar. Data kelayakan oleh ahli materi diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi soal, modul ajar dan media pembelajaran, kemudian validator memberikan penilaian, saran, dan komentar pada instrumen yang telah disediakan. Setelah validator melakukan penilaian pada instrumen yang disediakan, apabila terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki maka perlu direvisi untuk memperbaiki. Setelah perangkat pembelajaran diperbaiki sesuai saran validator dan validator menyatakan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran untuk diajarkan di SDN Gayungan II kelas IV Sekolah Dasar. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Teknik analisis data dilakukan setelah data dari seluruh sumber data terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini sudah sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa soal *posttest*. Data yang diperoleh merupakan nilai dari tes yang dilakukan pada siswa kelas eksperimen sebanyak 25 anak dan pada kelas kontrol sebanyak 25 anak. Penyajian data berupa hasil analisis dan pembahasan dari data yang diperoleh dari penelitian. Tes hasil belajar ini berupa 20 soal pilihan ganda.

Pada hasil penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-T. Dengan demikian, hasil penelitian dapat diuraikan dengan tahapan sebagai berikut.

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis (Sugiyono, 2015). Jika analisis menggunakan metode parametrik, maka persyaratan normalitas harus terpenuhi yaitu data berasal dari distribusi yang normal. Data dinyatakan normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Prayitno, 2010).

Jika pada hasil uji normalitas signifikan $> 0,05$ maka data tersebut normal, tetapi jika signifikan $< 0,05$ maka data tersebut tidak normal. Data yang digunakan peneliti adalah data *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui kenormalan data ini diambil dari nilai tes pada kelas IV IPA materi metamorfosis agar mengetahui data yang diperoleh berasal dari data berdistribusi normal atau tidak. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas menggunakan *software* SPSS *version* 21.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest Eksperimen	.145	25	.184	.954	25	.308
Posttest Kontrol	.166	25	.075	.929	25	.084

Temuan uji ini memakai normalitas *Kolmogorov smirnov* diperoleh df (jumlah) setara antara kelas eksperimen sejumlah 25 siswa dan kelas kontrol sejumlah 25 siswa. Hasil uji normalitas kelas eksperimen adalah 0,184 di mana hasil tersebut $\geq 0,05$ yang berarti signifikan karena data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji normalitas yang diperoleh dari kelas kontrol adalah 0,075 di mana hasil tersebut $\geq 0,05$ yang berarti signifikan karena data yang diperoleh berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Menurut Prayitno (2010) , Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi memiliki varian yang sama.

Uji homogenitas dilakukan karena bertujuan untuk melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas), seragam atau tidaknya variansi sampel dari populasi yang sama. Jika pada hasil uji homogenitas signifikan $> 0,05$ maka data tersebut adalah homogenitas, sedangkan jika signifikan $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen. Uji homogenitas ini akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.141	1	48	.708
	Based on Median	.071	1	48	.791
	Based on Median and with adjusted df	.071	1	46.015	.791
	Based on trimmed mean	.150	1	48	.700

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 21 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,708 karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05 yakni $0,703 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen.

Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018) Uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Rancangan pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui korelasi dari kedua variabel yang diteliti. Uji hipotesis yang terkadang juga disebut dengan uji T bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jenis data yang digunakan untuk menghitung uji t-test ini adalah data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini uji *statistic parametrik*, yaitu *paired sample t-test*. Uji t digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil posttest siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Eksperimen - Kontrol	10.0000	9.01388	1.80278	6.27925	13.72075	5.54724	.000	

Telah diketahui bahwasannya total siswa sebagai responden studi ada 50 siswa, yang terdiri atas kelas eksperimen 25 siswa dan kelas kontrol 25 siswa. Dengan melihat hasil uji-t bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 sehingga nilai kurang dari 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dari data tersebut dapat diartikan bahwa dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memudahkan pencapaian tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Media juga dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran yang diberikan guru.

Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu, guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri (Magdalena et al., 2021).

Penelitian ini memaparkan jawaban dari rumusan masalah mengenai pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Gayungan II Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi. Pada saat penelitian peneliti hanya terfokus pada pembelajaran IPA Materi metamorfosis dengan melakukan penyebaran posttest hasil belajar.

Pembelajaran IPA materi metamorfosis dengan berbantuan media video animasi ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siswa yang telah diberi perlakuan dengan pembelajaran yang menggunakan media video animasi dibandingkan dengan pembelajaran biasa tanpa media video animasi. Melalui pengamatan peneliti selama penelitian terlihat bahwa pada saat menggunakan media video animasi suasana belajar siswa lebih hidup karena siswa lebih antusias untuk melihat materi metamorfosis dengan gambar yang menarik bagi mereka, siswa berani mengemukakan pendapat dan lebih mudah memahami materi yang dijelaskan dengan menggunakan media video animasi.

Media video yang digunakan pada saat penelitian yaitu video animasi materi metamorfosis dengan menjelaskan proses-proses metamorfosis secara real atau nyata dengan disertai gambar yang menarik. Awal pembelajaran peneliti menjelaskan materi metamorfosis dengan metode ceramah, tetapi ada siswa yang tidak memperhatikan dan asik bicara dengan temannya. Pada saat pertengahan pembelajaran peneliti menampilkan media video animasi materi metamorfosis siswa sangat antusias, memperhatikan dengan baik video animasi yang ditampilkan, siswa terlihat lebih senang dengan pembelajaran berbantuan media video animasi, dengan itu pelajaran yang guru jelaskan dapat masuk ke ingatan siswa dengan baik. Jadi membuat siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Media yang digunakan efektif meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan, di mana kelas eksperimen, pada saat pembelajarannya menggunakan media video animasi, sedangkan kelas kontrol dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media video animasi atau dengan kata lain menggunakan media konvensional berupa papan tulis, buku pegangan guru, dan buku siswa. Melalui media video animasi, siswa diajak melakukan kegiatan interaktif dengan melihat secara langsung bagaimana proses metamorfosis bisa terjadi secara nyata atau real. Proses pembelajaran IPA menggunakan media video animasi ini dikatakan efektif, karena pemberian materi dibantu dengan media video animasi inovatif

yang dapat mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan video animasi. Penggunaan media video animasi dalam proses belajar mengajar membuat siswa lebih semangat mempelajari materi karena menarik perhatian siswa dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi metamorfosis.

Hasil penelitian diperoleh dari kelas IV A atau yang menjadi kelas eksperimen dengan perolehan total nilai kelas IV A berjumlah 2.090 dengan rata-rata 83,60. Pada hasil perolehan nilai di kelas IV B atau yang menjadi kelas kontrol berjumlah 1.840 dengan rata-rata 73,60. Berdasarkan hasil penelitian bahwa analisis data uji t maka peneliti menyimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 \leq 0,05$. Dengan demikian, dapat ditentukan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dari data tersebut dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan adanya tes hasil belajar siswa melalui posttest pelajaran IPA materi metamorfosis, di mana kelas eksperimen dan kontrol mendapat nilai yang berbeda sehingga media pembelajaran video animasi sangat berpengaruh diterapkan untuk proses pembelajaran.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Yunita (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMP 01 Darussalam. Data hasil post-test kelas eksperimen yaitu 78,8 sedangkan data hasil post-test kelas kontrol 50, terlihat di mana t hitung $>$ t -tabel yaitu $2,50 > 2,20$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media animasi berpengaruh nyata dari aktivitas dan hasil belajar siswa secara konvensional.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa teori hasil belajar yang mendukung penelitian ini, yaitu teori Sudjana. Menurut Sudjana (2005) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, dan media yang dipakai dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, teori tersebut mengemukakan bahwa penggunaan media yang dipakai untuk proses belajar juga sangat penting untuk menghasilkan hasil belajar yang baik. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan pada mata pelajaran IPA ini yaitu dengan menggunakan media video animasi karena media ini sangat efektif untuk pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan dan membuat siswa antusias untuk belajar IPA.

Pengaruh tidaknya media video animasi terhadap hasil belajar siswa ini dilihat dari hasil tes yang sudah dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol. Dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Media pembelajaran yang mudah digunakan akan memberikan respons positif terhadap pembelajaran yang dilakukan, dengan respons yang positif dari siswa maka memberikan dampak yang positif pula bagi proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Pebriani et al., 2022).

Berdasarkan pembahasan yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa proses penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi metamorfosis di SDN Gayungan II Surabaya, berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran. Siswa lebih cepat memahami konsep pada materi yang diajarkan dan hasil belajar meningkat dengan baik.

PENUTUP

Dengan melihat pemaparan serta temuan studi mengenai “Pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar”, berdasarkan data yang sudah dianalisis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang

signifikan pada capaian hasil belajar siswa dengan video animasi IPA materi metamorfosis dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran karena adanya perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol saat penerapan video animasi IPA materi metamorfosis pada saat pembelajaran. Keterlaksanaan proses pembelajaran berjalan sangat baik sehingga sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan. Hal ini dapat dilihat dari penelitian. Nilai *mean posttest* kelas eksperimen sebesar 83,60 dan nilai *mean posttest* kelas kontrol sebanyak 73,60. Nilai signifikansi yang menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi IPA materi metamorfosis siswa kelas IV SDN Gayungan II Surabaya. Untuk kepentingan penelitian selanjutnya, maka peneliti berharap guru dapat menggunakan media video animasi yang menarik guna memanfaatkan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran yang lebih baik lagi dan juga peneliti berharap dengan adanya video animasi siswa lebih antusias dan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Immanuel, S. A. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*, 6(2), 108–119. <https://doi.org/10.31932/ve.v6i2.106>
- Lestari I.A.M.A, Arnyana I.B.P., & Wibawa I.M.C. (2022). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Pada Pelajaran Ipa Terintegrasi Tema 8 Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 64–75. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v12i1.948>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurfadhillah, S., Mitami, Khoirunnisa, T. N., Oetami, R. N., Ramadhan, M. I., & Pratiwi, D. (2021). Pengembangan Media Visual untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Daan Mogot 1 Kota Tangerang. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 303–312. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1356>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian. *SIBUKU MEDIA*. https://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/6667/1/Buku-Ajar_Dasar-Dasar-Statistik-Penelitian.pdf
- Pebriani, N. P. I., I.B. Putrayasa, & I.G. Margunayasa. (2022). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Ipa Tema 8 Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 76–89. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v12i1.980>
- Prayitno, D. (2010). Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS, Media Komputer. *Yogyakarta: Mediakom*, 110.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439. <https://www.neliti.com/publications/254968>
- Silaban, B., Sigiro, M., Studi, P., & Fisika, P. (2023). Dampak Pembelajaran Kooperatif Tipe- Stad Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*

- Indonesia*, 13(2), 189–197. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v13i2.2723>
- Sudjana, N. (2005). Media Pengajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April). <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=853411>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. April.
- Yunita, L. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam. *Skripsi*, 5, 1. <https://repository.ar-raniry.ac.id/504/>