



PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SUBTEMA 3 PERISTIWA MENGISI KEMERDEKAAN KELAS V UPTD SD NEGERI 122384 PEMATANGSIANTAR

Elvrida Yolanda Sinaga¹, Rio Parsaoran Napitupulu², Esti Sirait³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
email: elvrida.sinaga8008@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 11-05-2024

Disetujui : 16-05-2024

Diterbitkan : -05-2024

Kata Kunci :

Media Animasi; Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar T.A 2023/2024. Jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental design* dengan menggunakan rancangan *One Group pretest-posttest design*. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar pada siswa kelas V dengan jumlah sampel 28 siswa dan teknik pengambilan sampel yaitu total *sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dokumentasi, *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji pengaruh (N-Gain). Hasil analisis data menggunakan uji pengaruh (N-Gain) terdapat pengaruh yang signifikan dari data yang sudah di uji dari analisis data diperoleh hasil rata-rata *pre-test* (61,39) dan *post-test* (84,11), sehingga diperoleh hasil N-gain 0,69. Artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang karena berada diantara $0,30 > (g) < 0,70$. Maka dapat dinyatakan bahwa skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa signifikan sehingga H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar T.A 2023/2024.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 11-05-2024

Accepted : 16-05-2024

Publish : -05-2024

Keywords:

Animation Media; Learning Outcome.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of animation media on science learning outcomes subtheme 3 Events Filling Independence class V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar T.A 2023/2024. Type of quantitative research with pre-experimental research design using One Group pretest-posttest design. The research was conducted at UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar on grade V students with a sample of 28 students and a sampling technique, namely total sampling. Data collection techniques in research are documentation, pre-test and post-test. The data analysis technique used is the influence test (N-Gain). The results of data analysis using the influence test (N-Gain) there is a significant influence from the data that has been tested from data analysis obtained the average results of pre-test (61.39) and post-test (84.11), so that N-gain results were obtained



0.69. This means that student learning outcomes have increased with the moderate category because they are between $0.30 > (g) < 0.70$. Then it can be stated that the bottom score has a significant increase in student learning outcomes so that ,H-a. accepted and hypothetical ,H-o. rejected. So it can be concluded that there is an influence of animation media on science learning outcomes subtheme 3 Events Filling the Independence of class V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar T.A 2023/2024.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai media pembentukan karakter yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berakhlak mulia sehingga dapat bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. (Rahmat Hidayat & Abdillah, 2019:2) menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Permendikbud No 22 Tahun 2016 menetapkan tentang Standar Proses Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah bahwa “proses pembelajaran dalam suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.” Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di semua aspek kehidupan. Agar mampu berperan dalam persaingan global, sebagai bangsa kita perlu mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki dan keberhasilan pendidikan manusia tidak dapat lepas dari lingkungan sosial. Sesuai dengan tujuan pendidikan pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ada beberapa cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan mulai dari peningkatan kualitas guru, pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kelengkapan sarana dan prasarana. Guru akan terus dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif seiring perkembangan teknologi. Tidak lagi hanya RRP, materi ajar, dan LKPD, tetapi juga penggunaan alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif, alat bantu yang dimaksud adalah berupa media animasi. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Sanjaya (2016) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan-pesan kepada siswa yang berkaitan dengan pendidikan. Menurut Yudhanto & Purnomo (2017) bahwa media animasi merupakan salah satu dari multimedia yang terdiri dari rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi dalam dunia pendidikan digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan suatu konsep agar lebih mudah dipahami. Animasi terdiri dari unsur media lain seperti audio, teks, video, dan grafik menjadi kesatuan penyajian sesuai dengan gaya belajar siswa. Media animasi dapat membantu dalam memaparkan sesuatu yang rumit dan sulit dengan hanya secara verbal. Menurut Yunita Liza (2017) kelebihan media animasi yaitu dapat meningkatkan pembelajaran serta interaksi yang luas karena terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif.

Dengan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu objek yang tidak dapat dilihat oleh mata secara nyata, oleh karena itu dengan penggunaan media animasi objek yang dijelaskan tergambar secara konkret, hal ini sangat dibutuhkan oleh guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih aktif karena melibatkan indera pendengar, indra penglihat. Dengan demikian perlunya inovasi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif untuk memusatkan perhatian siswa dalam pembelajaran IPA. Salah satu cara agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran kooperatif, salah satunya ialah media animasi. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari beberapa penelitian yang sudah ada seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmayati (2018) menyatakan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA. Penelitian oleh Khomaidah & Harjo



(2019) menyatakan bahwa penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran tematik atau *blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan beberapa tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi anak. Pembelajaran tematik membutuhkan kreativitas guru dalam memilih dan mengembangkan topik pembelajaran. Mata pelajaran yang dipilih hendaknya didasarkan pada lingkungan tempat tinggal siswa sehingga pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Menurut Depdiknas (Trianto, 2011:147) yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa”. Pembelajaran IPA pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 3 “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan” pada tema dan subtema ini peserta didik akan belajar mengenai perubahan wujud benda yang dipengaruhi oleh kalor atau panas, kegiatan-kegiatan untuk mengisi kemerdekaan, dan kegiatan pembangunan untuk mengisi kemerdekaan. Hasil observasi yang telah dilakukan di UPTD SD Negeri 122384 Jl. Kol, Kel. Kebun Sayur Kota Pematangsiantar. Sarana dan prasarana sekolah yaitu memiliki 25 ruangan, dimana 14 ruangan kelas, 1 ruangan guru, 1 ruangan kepala sekolah, 2 perpustakaan, 1 ruangan serbaguna, 1 ruang UKS, 1 ruangan Bk, 4 kamar mandi. Sekolah UPTD SD Negeri 122384 Jl. Kol memiliki 24 guru. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V ibu Chatrina Lisbet Siagian, bahwa jumlah siswa kelas V sebanyak 28 siswa, 17 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Diketahui bahwa hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 kelas V di UPTD SD Negeri 122384 masih tergolong rendah. Data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar dan KKM IPA Kelas V SD Negeri 122384 Pematangsiantar

No	Nilai KKM	Semester	Jumlah Siswa	Kriteria
1.	≥ 70	2	10	Tuntas
2.	≤ 70	2	18	Tidak Tuntas

Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa terdapat 28 siswa, pada mata pelajaran IPA siswa mendapat nilai di atas KKM sebanyak 10 siswa dan yang tidak lulus KKM sebanyak 18 siswa. Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran IPA yang terdapat di kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar terlihat aktivitas guru yang masih kurang memperhatikan penggunaan media dalam proses pembelajaran bahkan guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran IPA berlangsung secara monoton dan kurang bervariasi sehingga guru sulit untuk memusatkan perhatian siswa dan menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dengan demikian berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian masalah di atas, penulis mencoba membuat suatu media pembelajaran berupa media animasi diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian siswa dan memahami materi yang akan disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada tema 7 subtema 3 “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan”. Menurut Sulfiana (2019) menyatakan bahwa media animasi adalah media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk merangsang audio visual yang terdapat pada peserta didik dan merupakan media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran IPA adalah perubahan wujud benda, maka jika dalam menyampaikan materi guru kesulitan untuk menyediakan objek yang asli penggunaan media animasi menjadi alternatif dalam menyajikan informasi yang tidak dapat dilihat secara langsung dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan bentuk eksperimen. Menurut Sugiyono (2015:107) metode penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi tertentu, yang menggunakan desain penelitian *pre-experimental design* dengan menggunakan rancangan *One Group pretest-posttest design*. Artinya terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), setelah itu siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media animasi (*posttest*). Pembelajaran IPA pada tema 7 subtema 3 dengan menggunakan media animasi untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran animasi terhadap pembelajaran tema 7 subtema 3 terhadap hasil belajar. Penelitian ini hanya membandingkan tes awal dan test akhir, data yang dikumpulkan setelah adanya perlakuan akan digolongkan sebagai data dari kelompok eksperimen. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah total *sampling*. Sampel dalam penelitian ini



adalah siswa kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar yang berjumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes berupa soal pilihan ganda. Untuk memperoleh data yang akurat maka diperlukan uji instrumen penelitian yang memenuhi kriteria valid, reliable, memiliki daya beda dan tingkat kesukaran. Untuk mengetahui validitas butir soal, maka dapat digunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad (\text{Arikunto, 2013:213})$$

Untuk menguji reliabilitas digunakan rumus *Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right) \quad (\text{Arikunto, 2010:239})$$

Dalam pembuatan soal perlu mengetahui apakah soal itu sukar, mudah dan sedang. Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal yaitu:

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Arikunto, 2013:223})$$

Untuk menentukan daya pembeda terlebih dahulu mengurutkan skor peserta tes dari skor tinggi sampai terendah, kemudian diambil 50% skor teratas sebagai kelompok atas dan 50% terbawah sebagai kelompok bawah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda soal yaitu:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad (\text{Arikunto, 2013:228})$$

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Dokumentasi
 Yang dilakukan dalam metode dokumentasi adalah mencari data atau informasi berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya. Dalam hal ini peneliti mencari data berupa nilai siswa dan data-data siswa kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar.
2. Tes Awal (*Pretest*)
Pretest merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan hasil belajar IPA kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan pembelajaran 1 sebelum menggunakan media pembelajaran animasi.
3. Tes Akhir (*Posttest*)
Posttest merupakan langkah akhir yang digunakan untuk dapat mengetahui hasil belajar IPA kelas V pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan pembelajaran 1 setelah menggunakan media animasi.

Teknik analisis data adalah cara yang dilakukan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga dapat mudah untuk dipahami. Sugiyono (2019:333) menyatakan bahwa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menguji hipotesis atau menjawab rumusan masalah. Besarnya pengaruh media pembelajaran animasi dengan menganalisis hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan dihitung dengan menggunakan persamaan N-Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \quad (\text{Sugiyono 2017:241})$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar pada kelas V dengan jumlah peserta didik 28 sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 25 soal *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* pada kelas V dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *posttest*

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Andika Yehezkiel Nainggolan	L	60	84
2.	Anugrah Monalisa Marpaung	L	58	80



3.	Angel Abigael Pardede	P	45	68
4.	Adele Great H. Pane	P	65	85
5.	Bastian Tampubolon	L	74	92
6.	Chabilita Anggi Ginting	P	76	96
7.	Christiany	P	58	75
8.	Daniel Siringo Ringo	L	60	84
9.	Davin Lionel Sianipar	L	65	88
10.	Derin Geofania Pardede	P	58	78
11.	Edwina Nuriyanti Simanjuntak	P	68	88
12.	Efran Brema Saragih	L	55	80
13.	Eko Pranata Manurung	L	59	82
14.	Fitri Waruhu	P	70	94
15.	Frederic Tonggi Fortuna Panjaitan	P	60	86
16.	Isabel Alena Putri Lingga	P	68	90
17.	Itvo Ade Yola Sinaga	P	50	80
18.	Jessica Geovani Halawa	P	40	78
19.	Keisya Juli A. Simamora	P	68	90
20.	Maychel Christian Silalahi	L	75	94
21.	Rebecha Situmeang	P	35	65
22.	Sabam Rizki Situmorang	L	50	78
23.	Sahat Raja Sirait	L	55	80
24.	Sandonis Genesis Gurning	L	68	85
25.	Stefanni Prisillia Gurning	P	68	88
26.	Tri Angelina Simanjuntak	P	75	92
27.	Vio Taruli Iranda Sinambela	P	58	80
28.	Viola Amory Simanjuntak	P	78	95
Rata-rata			61,39	84,11

Pretest merupakan sebuah uji yang dilakukan sebelum pemberlakuan media animasi terhadap siswa. Hasil *pretest* dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Deskripsi Data *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Presentasi
1.	93 – 100	-	0%
2.	84 – 92	-	0%
3.	70 – 83	6	21%
4.	<70	22	79%
Jumlah		28	
Tuntas (≥ 70)		6	21%



Tidak Tuntas (<70)	22	79%
Tertinggi	78	
Terendah	35	
Rata-rata	61,39	

Berdasarkan data hasil Pretest siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi yang didapat yaitu 78, nilai terendah yang didapat yaitu 35 dan rata-rata yang diperoleh yaitu 61,39. Angka ketidak tuntas hasil belajar siswa masih tinggi yaitu diatas 50%. Hanya sekitar 21% (6 siswa) yang memperoleh nilai di atas KKM sementara 79% (22 siswa) mendapatkan nilai di bawah KKM. *Posttest* sebuah uji yang dilakukan setelah pemberlakuan media pembelajaran animasi kepada siswa. Hasil *posttest* dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. Deskripsi Data Posttest

No	Interval	Frekuensi	Presentasi
1.	93 – 100	4	7%
2.	84 – 92	12	43%
3.	70 – 83	10	36%
4.	<70	2	7%
Jumlah		28	
Tuntas (≥70)		26	93%
Tidak Tuntas (<70)		2	7%
Tertinggi		96	
Terendah		65	
Rata-rata		84,11	

Berdasarkan data hasil *posttest* siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi yang didapat yaitu 98, nilai terendah yang didapat yaitu 65 dan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,11. Angka ketidak tuntas hasil belajar siswa mengalami penurunan yaitu di bawah 50%. Banyak siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebesar 93% (26 siswa) dan 7% (2 siswa) mendapatkan nilai di bawah KKM. Pencapaian hasil belajar *posttest* lebih baik dibandingkan dengan pencapaian hasil *pretest*. Uji pengaruh atau N-Gain merupakan selisih *post-test* dan *pre-test*. N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh media animasi dengan menganalisis hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberlakuan media pembelajaran animasi dengan menggunakan persamaan N-Gain :

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Tabel 5. Hasil Uji Pengaruh

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	.45	1.00	.6895	.14732
Ngain_Persen	28	44.74	100.00	68.9454	14.37160
Valid N (listwise)	28				

Kelas	V
Spre	61,39
Spost	84,11
N-Gain	0,69
Kriteria	Sedang

Hasil uji N-gain dengan bantuan SPSS 26 maka hasil yang diperoleh rata-rata *pretest* 61,39 dan rata-rata *posttest* yaitu 84,11 sehingga N-gain yang diperoleh 0,69. Artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang karena berada diantara $0,30 > (g) < 0,70$. Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 3 Peristiwa



Mengisi Kemerdekaan di kelas V dengan jumlah siswa 28 orang. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu ke sekolah yang berbeda yaitu UPTD SD Negeri 124398 Jl. Perwira untuk membuktikan bahwa soal layak digunakan. Soal yang disebar sebanyak 40 soal kepada 20 siswa yang ada di kelas V SD tersebut, kemudia hasil dari soal tersebut akan di uji instrumen. Uji yang dilakukan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda dan uji tingkat kesukaran soal. Setelah data tersebut valid dan reliabel jumlah soal yang dinyatakan valid sebanyak 25 soal akan diuji kepada sekolah penelitian di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Penelitian dilakukan di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar, peneliti melakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan untuk melihat kondisi kemampuan awal siswa sebelum diberlakukan media animasi kepada siswa kelas V di SD tersebut, setelah *pretest* dilakukan hasil nilai siswa rata-rata di bawah KKM. Kemudia setelah *pretest* dilakukan peneliti memberi materi dari Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 3 “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan” dengan menggunakan media pembelajaran animasi, setelah perlakuan peneliti memberikan *posttest* yaitu tes akhir untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan terhadap media pembelajaran animasi. Berdasarkan data yang telah di uji oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa yang berjumlah 28 orang pada hasil *pretest* dan *posttest* yaitu 61,39 dan 84,11, berdasarkan data nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan mengalami kenaikan angka dari 61,39 menjadi 84,11. Kemudian peneliti melakukan uji pengaruh atau N-Gain pada uji N-Gain di bantu dengan aplikasi SPSS 26. Hasil perhitungan diperoleh rata-rata *pretest* 61,39 dan rata-rata *posttest* 84,11 sehingga diperoleh hasil N-gain 0,69. Artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang karena berada diantara $0,30 > (g) < 0,70$. Maka dapat dinyatakan bawah skor mengalami peningkatan hasil belajar siswa signifikan sehingga H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak artinya ada pengaruh terhadap media yang dilakukan. Pada penelitian ini peneliti mendapatkan hasil yang cukup jelas melalui *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan kepada siswa di kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar sebagai responden. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media animasi (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) pada pembelajaran IPA. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dapat meningkat melalui penggunaan media animasi tersebut yang telah diterapkan oleh tenaga pendidik. Media pembelajaran animasi tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media animasi dapat memudahkan memudahkan guru dalam mengajar di kelas dan belajar mandiri siswa. Melalui media pembelajaran animasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dapat menarik perhatian siswa, memudahkan guru dalam proses penjelasan materi. Keistimewaan dan manfaat media animasi yaitu media animasi sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan kumpulan gambar dan suara serta bahan penjelasan sebagai bahan ajar sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan pembahasan ini peneliti menguraikan kesimpulan dan saran yang disusun berdasarkan seluruh kegiatan penelitian mengenai pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 3 “Peristiwa Mengisis Kemerdekaan”, maka diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,39 dengan kategori tidak mencapai KKM (70). Kemudian diberikan *posttest* yaitu tes akhir sesudah dilakukan perlakuan media animasi maka nilai lebih meningkat dengan nilai rata-rata 84,11. Berdasarkan uji analisis data yang telah dilakukan melalui uji pengaruh dihasilkan 0,6895 terdapat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan media animasi. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2023/2024. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara media animasi (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) pada pembelajaran IPA. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dapat meningkat melalui penggunaan media animasi tersebut yang telah diterapkan oleh tenaga pendidik. Media pembelajaran animasi tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.



UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru-guru dan siswa beserta staf pegawai di UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar yang telah berkontribusi terhadap kegiatan pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Abdillah, & Rahmat Hidayat. 2019. Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Abdullah, Ramli. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. 12(2): halaman 216-231.
- Agung, Leo, Nunuk Suryani. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Agus, Suprijono. (2013). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru.
- A.M, Sardiman. 2016. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Manajemen Penelitian*, Jakarta : Rhineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Uji Reliabilitas* Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aswan Zain & Syaiful Bahri Djamarah. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswan. Strategi Pembelajaran Berbasis Paikem. Yogyakarta: Asawaja Pressindo, 2016.
- Cahyanti, Mega Mirasa, dkk. 2017. Meningkatkan Niat Berkunjung Pada Generasi Muda Melalui Citra Destinasi Dan Daya Tarik Kampung Wisata.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143.
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192 – 200.
- Mahnun, Nunu. (2012). “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.
- Munir, Prof. Dr. Munir, M.IT. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nabillah, Tasya dan Agung Prasetyo Abadi. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol. 7, No. 2.
- Permendikbud. (2016) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Purwono, Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Tekonologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(2): 127-144.
- Rahmayati, Laily. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*. Volume 06 Nomor 04 Tahun2018,429-439.
- Nelci, Y. Y. U. N. (2023). Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat dan hasil belajar ipa siswa sd inpres lanraki ii kota makassar skripsi.
- Rusman. (2013). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2017). Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.



- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Nurliani. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Pematangsiantar: FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar.
- Siswati, dkk. (2019). *Animasi 2D dan 3D Kelas XI untuk SMK/MAK*. Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Smaldino, L., Russell. (2011). *Instructional technology and media learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2015) *jenis dan rancangan penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, variabel penelitian, Teknik Analisa Data*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sulfiana.(2019) *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong*.
- Trianto.(2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wulandari, Linda. D. A. 2020. "Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Animasi Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 63 Kota Jambi". Skripsi. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin.
- Yunita, Liza. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp 1 Darussalam*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.