|  |  |
| --- | --- |
| **Jurnal Dikdas**  Penerbit: Universitas Tadulako | **Volume 11Nomor 2 Tahun 2024 Hal.171-177)**  p-ISSN:2302-3945 e-ISSN : 2621-5217 |
| Description: D:\2. Data Kampus\1. Untad\7. Jurnal Dikdas Untad\Logo Dikdas 1.jpeg | *Submitted:08/11/2024  Reviewe:16/11/2024*  *Accepted:23/12/2024*  *Published:30/12/2024* |

PENGARUH MEDIA ANIMASI KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SD INPRES 2 TONDO PADA MATA PELAJARAN IPAS

## Siti Nur Aziza Z.E Ma’lum1\*, Herlina2, Rizal 3, Zulnuraini 4

1,2,3,4 PGSD, FKIP Universitas Tadulako

**\***[sitinurazizahh0402@gmail.com](mailto:sitinurazizahh0402@gmail.com)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Abstract*** | *This research aims to determine whether there is an influence of computer animation media on the learning outcomes of class IV students at SD Inpres 2 Tondo in the science and sciences subject. This research method uses a quasi-experimental research method, the research design uses a Two Group Pretest – Posttest design. For research techniques, random sampling techniques are used. The sample in this study consisted of 39 students from classes IVA and IVB, consisting of 18 students from class IVA as the experimental class and 21 students from class IVB as the control class. The instrument of this research is a learning outcomes test in the form of 15 multiple choice questions. Data were analyzed using SPSS to find out significant achievements between the two groups, the experimental group used computer animation media while the control class used book media. Based on the significant value of the Paired Sample T Test is 0.001, with a significant T-test value <0.05 (0.001 <0.05) and a significance level of 5% (0.05), then Ha is accepted and Ho is rejected. So it can be concluded that there is an influence of computer animation media on the learning outcomes of fourth grade students at SD Inpres 2 Tondo in the science and sciences subject. Computer animation media makes students active in the learning process so that it can improve students'*  *science learning outcomes.* |
|  | ***Keywords*** | *Computer animation media, science learning outcomes.* |
|  | **Abstrak** | *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD inpres 2 tondo pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen, desain penelitian menggunakan Two Group Pretest – Postest designs. Untuk teknik penelitian menggunakan teknik random sampling. Sampel pada penelitian ini berjumlah 39 siswa dari kelas IVA dan IVB, yang terdiri dari 18 siswa kelas IVA sebagai kelas Eksperimen dan 21 siswa kelas IVB sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa 15 soal berbentuk pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan SPSS untuk mencari tahu pencapaian signifikan antara dua kelompok, kelompok eksperimen menggunakan media animasi komputer sedangkan kelas kontrol menggunakan media buku. Berdasarkan nilai signifikan Paired Sampel T Test adalah 0,001, dengan nilai signifikan T- test<0,05 (0,001<0,05) dan taraf sigifikan 5% (0,05), maka Ha di terima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kela IV di SD Inpres 2 Tondo pada mata pelajaran IPAS. Media animasi komputer membuatsiswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar*  *IPAS siswa* |
|  | **Kata Kunci** | *Media animasi komputer, hasil belajar IPAS* |

# PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran bia berupa objek fisik, teknologi atau kombinasi keduanya yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna dan interaktif, membanru siswa memahami konten pelajaran dengan baik, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Uma , et al (2022) manfaat dari media pembelajaran yaitu memberikan pedoman kepada guru, dimana hal ini guru tersebut merupakan keluarga serta ingkungn siswa, untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa, sehingga hasil yang akan dicapai dapat meningkat. Kemudian media juga dapat memberikan motivasi dan minat belajar bagi siswa serta rasa ingin tau sehingga dapat meningkatkan daya pikir serta imajinasi siswa dalam suatu obyek

Media Animasi menurut Sinta dalam (Hambali., et al ,2020, p. 185) bahwa animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melaui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.Selain itu, dalam hal ini (Purwono & Astuti, 2021, p. 24) juga mengatakan Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk videodapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melaluianimasi, gambar, dan suara.

Media animasi awalnya dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak (Cavalier, 2011). Dengan bantuan komputer film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Oleh karena itu dengan alasan tertentu dalam pengembangan multimedia peran animasi dapat berupa bagian yang tidak terpisahkan dari multimedia itu sendiri atau hanya bagian pelengkap dari program multi media (Sanjaya, 2014:231).

Penggunaan media berbasis animasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi berdampak sangat signifikan pada hasil belajar (Novita & Novianty, 2020). Penelitian lain juga menyatakan bahwa penggunaan media animasi di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmayanti, 2018). Lebih lanjut penelitian yang dilakukan Sari (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi menunjukkan pengaruh yang sangat baik terhadap hasil belajar siswa.

Dalam hasil belajar siswa, perkembangan pembelajaran IPS pada kelas IV SD Inpres 2 Tondo belum sesuai harapan, masih banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pelajaran, karena pembelajaran masih bersifat konvensional, kebanyakan siswa kurang bersemangat karena dalam pembelajaran IPS media yang mereka gunakan masih kurang sehingga siswa kurang memperhatikan Ketika dalam proses pembelajaran berlangsung dan terasa membosankan. Hal tersebut berdampak

pada rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Tondo. Dengan demikian hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Tondo berada di bawah standar ketuntasan belajar 63% apabila hal ini di biarkan terus menerus maka akan berdampak pada rendahnya kriteria ketuntasan disekolah tersebut.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Inpres 2 Tondo, pada saat melakukan pembelajaran siswa hanya menggunakan media berupa alat peraga dan media gambar. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti bisa melakukan penelitian dengan menggunakan media animasi computer yang dimana dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dengan contoh – contoh kongkrit. Selain mempermudah guru, media animasi computer juga akan meningkatkan daya ketertarikan sendiri kepada siswa sehingga siswa tersebut memiliki rasa ingin tahu yang luas Berdasarkan permasalahan diatas peneliti menyarankan untuk menggunakan media animasi computer agar memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang nantinya penelitian ini dapat membuktikan kebenaran dari fenomena yang ada. sehingga dari permasalahan tersebut peneliti dapat mengangkat sebuah judul penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Inpres 2 Tondo Pada Mata

Pelajaran IPAS“.

# METODE PENELITIAN

## Jenis Penelitian

Menurut Wahyullah A (2016) jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen kuantitatif digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap

yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kela IV di SD Inpres 2 Tondo dengan menggunakan penelitian *quasi eksperimental* (penelitian eksperimen semu). Quasi eksperimental bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara dua variabel atau lebih kelompok yang menjadi subjek penelitian. Desain dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Two Group Pretest – Postest design* (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus Tahun 2024, di SD Inpres 2 Tondo yang ada di jln. Dupa Indah, kecamatan mantikulore, kota Palu, sulawesi tengah, dengan kode pos 94117 penelitian ini di laksanakan pasa semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SD Inpres 2 Tondo yang berjumlah 39 orang terbagi dua kelas, kelas A dan B, di mana kelas IVA berjumlah 18 dan kelas IVB berjumlah 21. Tekhnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu tes, observasi, dan dokumentasi.

Tekhnik analisis data yang digunakan mengolah data dalam penelitian ini menggunakan SPSS statistik 29. Sebelum data di analisis harus dilakukan uji prasyarat dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang di peroleh berdistribusi normal, memiliki varian normalitas dan homogen sehingga dapat melanjutkan ke tahap uji hipotesis.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

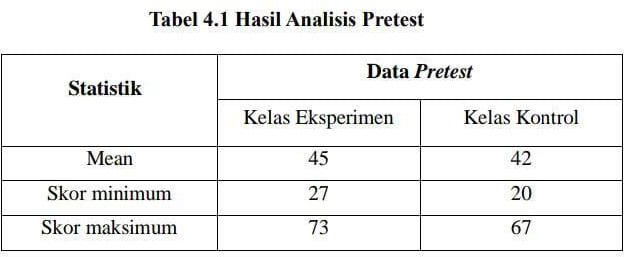
SD Inpres 2 Tondo merupakan sekolah dasar yang berada di kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah, SD ini terletak di kelurahan tondo

kecamatan mantikulore, jl. Dupa Indah no 17. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Inpres 2 Tondo pada mata pelajaran IPAS. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVa dan kelas Ivb

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pre test dan post test hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Data yang dianalisis untuk pengujian hipotesis adalah skor pre test (sebelum perlakuan) dan skor post test (setelah perlakuan). Instrumen tes yang digunakan sebanyak 15 butir soal pilihan ganda pre test dan 15 butir soal pilihan ganda postest dengan 4 pilihan jawaban (a,b,c dan d).

## Data Hasil Pretest

*Pretest* merupakan kemampuan awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi membangun masyarakat yang beradab. Sebelum di ajukan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 18, dan kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa, soal yang diberikan pada siswa telah di uji validitas dan reliabilitas.

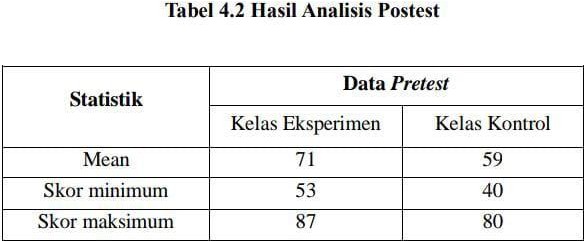


Berdasarkan data pada tabel 4.1 diketahui bahwa rata – rata siswa kelas eksperimen yaitu 45, sedangkan pada siswa kelas kontrol memiliki rata – rata yaitu 42 berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kelas

eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Hasil pretest kelas eksperimen didapatkan skor minimum 27 dan skor maksimum 73,sedangkan pada kelas kontrol didapatkan skor minimum 20 dan skor maksimum 67.

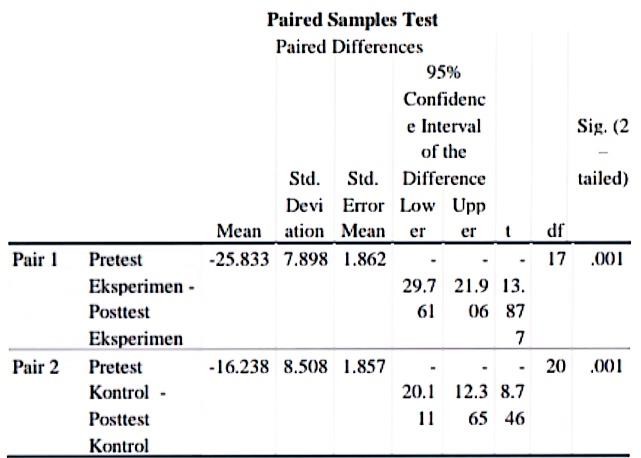
**Data Hasil *Postest***

*Posttest* merupakan tes akhir yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi membangun masyarakat yang beradab setelah diberikan perlakuan, yaitu pada kelas kontrol menggunakan media buku, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media animasi komputer.



Berdasarkan hasil posttest pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media animasi komputer didaptkan nilai rata – rata 71, dengan skor minimum 53 dan skor maksimum 87. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan buku IPAS kelas IV materi Norma dan adat istiadat daerahku, didapatkan nilai rata – rata 59, skor minimum 40 dan maksimum 80

## Uji Hipotesis (Uji-t)



Berdasarkan tabel 4.3 diatas terdapat nilai signifikan npaired sample t test adalah 0,001, karena nilai signifikan T-test < 0,05 (0,001

< 0,05) maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh medai animasi komputer memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sd Inpres 2 Tondo pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji hipotesis ( uji-t) adalah signifikan 2-tailed = 0,001 pada paired sample t- testdari 4 peserta didik. Nilai 0,001< 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa Ha diterima dan Ho di tolak. Dengan demikian terdapatperbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan mdia animasi komputer bahwa ada pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa.

## Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen menurut sugiono (2013) jenis penelitian ini dapat diartikan sebagai jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali. Jadi dari pengertian tersebut berkaitan dengan tujuan peneliti yaitu untuk mencari apakah terdapat pengaruh mdia animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan analisis data yang telah dijelaskan sebelumnya, menunjukkan bahwa nilai hasil belajar IPAS, pada pretest atau sebelum diberikan perlakuan dikelas eksperimen dengan nilai rata – rata 47, sedangkan nilai postest dikels eksperimen dengan nilai rata – rata

71. Hal ini sesuai dengan hasil beljar siswa dikelas eksperimen dengan menggunakan media animasi komputer bahwa siswa menyukai proses

pembelajaran di dlam kelas, lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dan siswa medapatkan hal baru yang belum pernah didapatkan pada proses pembelajaran sebelumnya. Sedangkan hasil analisi data prestest pada kelas kontrol didapastkan nilai rata – rata 59, hal ini karena sesuai hasil belajar siswa kelas kontrol bahwan siswa cukup menyukai proses pembelajaran namun cenderung bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran karena banyak istilah – istilah yang belum dipahami teks bacaan pada buku pembelajaran.

Berdasarkan hasil hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi kompter pada materi norma dalam adat istiadat didaerahku terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis *paired sampel T-test* dengan menggunakan aplikasi program IBM SPSS *statistick* 29 yang menunjukan bahwa nilai signifikan 0,01 < 0,05 sehingga menerima Ha dan menolak hipotesis Ho. Artinya ada pengaruh secara signifikan antara media animasi komputer dan hasil belajar siswa. Media animasi komputer membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat

# KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Tondo, hasil analisis data nilai signifikan Paired sample T – test adalah 0,001, karena nilai signifikan T-Test < 0,05 (0,01 <0,05) maka Ha diterima dan Ho di tolak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Tondo pada mata

pelajaran IPAS lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media buku. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media animasi komputer terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Tondo.

# DAFTAR PUSTAKA

Abdul, M. (2019). *Analisis Statistik*

M. Zaki, Saiman, 2021. *Kajian tentang perumusan hipotesis statistik dalam pengujian hipotesis penelitian*, ilmu pendidikan, pendidikan matematika, universitas samudera, langsah, aceh.*jurnal ilmiah ilmu pendidikan*. Vol 4 (2) :117

Marinu, W. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Urnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 2896–2910.

Nur Aini, Dkk, 2021. *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol. 3 (3) : 417 –

426

Nur Kinda Auliah, Dkk, 2023. *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Materigaya Dan Gerak Di Sekolah Dasar, Jurnal Papeda*. Vol. 5 (1) : 90.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.

Oktaviani, A. M., Marini, A., & Fitriyani, F. (2022). Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS SD. *Jurnal Holistika*, *6*(2), 101-

107.

Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 2873-2879.

Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas*

*V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Sinta, S., Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal on Teacher Education*, *4*(2), 731-744.

Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, *1*(2), 140-14

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitif Dan R & D Bandung* : Cv. Alfabeta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Uma, Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX pada Konsep Perkembangbiakan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, *2*(1), 9-16.

Wahyullah Alannasir, 2016, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri*

Wibawanto, W, 2017. *Desain dan pemprograman multimedia pembelajaran interaktif*. Article [27 Januari 2017].