



Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng

Sitti Zahra Amalia Faisal

Universitas Muhammadiyah Makassar

Hilmi Hambali

Universitas Muhammadiyah Makassar

Irmawanty

Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat: Jalan Sultan Alauddin No. 259 Gunung Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Korespondensi penulis: sittizahraamalia@gmail.com

Abstract. Sitti Zahra Amalia Faisal. 2023. *The Effect of Using Audio-Visual Animation Media on Class IV Science Learning Results at SD Inpres Lasepang, Bantaeng Regency. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah Makassar University. Supervisor I Hilmi Hambali and Supervisor II Irmawanty.*

This study aims to (1) To find out student learning outcomes after using audio-visual animation media in Class IV SD Inpres Lasepang, Bantaeng Regency; (2) To determine the effect of using audio-visual animation media in class IV of the Lasepang Presidential Instruction, Bantaeng Regency. This research is a quantitative research with a quasi-experimental research approach with a research design using an experimental method that also uses two groups, namely the experimental group and the control group. Then the sample is class IV with a total of 40 students. With a purposive sampling technique. Data collection techniques use descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results show that there are science learning outcomes with material on force and motion of objects. This can be seen in the average posttest score for the experimental class which reached 85.35, while the average posttest for the control class only reached 65.70. Based on hypothesis testing using the independent sample t test, the t count value = 6.231, while the t table value = 2.024. Based on the results obtained t count < t tabel (t count=6.231 < t tabel=2.024. Thus Ho is rejected and H1 is accepted.

Keywords: Audio-visual animation media, learning outcomes, science learning

Abstrak. Sitti Zahra Amalia Faisal. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil belajar IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hilmi Hambali dan Pembimbing II Irmawanty.*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi audio-visual di Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng; (2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi audio-visual di kelas IV Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen research dengan desain penelitian menggunakan metode eksperimen yang juga menggunakan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian sampelnya adalah kelas IV dengan jumlah siswa 40 orang. Dengan teknik pengambilan sampel sampling purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistic inferensial. Hasil menunjukkan bahwa terdapat hasil belajar IPA dengan materi gaya dan gerak benda. Hal ini terlihat pada rata-rata nilai posttest kelas eksperiman mencapai 85.35, sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol yang hanya mencapai 65.70. berdasarkan uji hipotesis menggunakan independent sample t test diperoleh nilai t hitung=6.231, sedangkan nilai t tabel=2.024. Berdasarkan hasil yang diperoleh t hitung < t tabel (t hitung=6.231 < t tabel=2.024. Dengan demikian Ho ditolak dan H1 diterima.

Kata kunci: Media animasi audio-visual, hasil belajar, pembelajaran IPA

LATAR BELAKANG

Pertumbuhan dunia yang semakin cepat dan semakin kompleks di berbagai aspek kehidupan, menjadi tantangan bagi bangsa ini dalam hal mencerdaskan generasi mendatang. Dalam bidang Pendidikan peserta didik dituntut memiliki kemampuan dasar dalam menghadapi dinamika dan mengantisipasi permasalahan yang ada. Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan yang sangat penting dalam membangun bangsa.

Tugas seorang guru dalam proses mengajar tidak sebatas memberikan informasi kepada siswa. Guru harus mampu memahami siswa dengan berbagai perbedaannya untuk membantu mereka mengatasi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menyediakan dan menggunakan berbagai perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa dapat lebih efektif dan efisien.

Secara umum tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkrit sehingga penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa merupakan upaya keberhasilan dalam belajar. Dalam pembelajaran menggunakan media hendaknya disesuaikan dengan mata pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi pembelajaran, dalam menggunakan media harus memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah siswa dan sarana prasarana yang digunakan di sekolah. Salah satu mata pelajaran Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran IPA menjadi salah satu pelajaran terpenting diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan sosial.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada November 2022 di SD Ipres Lasepang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan.

Peneliti sudah melihat usaha dari para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang khususnya pada pelajaran IPA, tetapi masih terdapat kendala. Misalnya belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru, terkendala dengan buku, waktu, biaya, bahan dan alat-alat praktik. Terdapat juga siswa yang susah dikontrol sehingga para siswa merasa kesulitan untuk memahaminya dan karena hal ini juga para siswa jadi merasa malas untuk memperhatikan lalu akhirnya mereka mengobrol dengan temannya atau asyik bermain dan asyik sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA berlangsung kurang bervariasi sehingga

pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat memusatkan perhatian siswa dan menyebabkan siswa kurang semangat dalam belajar.

Hal tersebut peneliti perhatikan pada hasil belajar siswa pada saat observasi bahwa nilai rata-rata siswa yang diperoleh adalah 58% dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV yang belum mampu mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Pentingnya penggunaan media animasi karena anak usia SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan media animasi akan mampu efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kelebihan media animasi yaitu memberikan informasi yang baik, dapat diterima secara merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Media animasi juga membantu siswa dalam memahami informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa. Pesan yang terdapat dalam media animasi tersampaikan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu: “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Inpres Lasepang, Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen Research* (Penelitian Eksperimen Semu). Peneliti melakukan penelitian di SD Inpres Lasepang, Kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian kualitatif yang dilakukan pada bulan Juli semester genap tahun ajaran 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode teknik *Sampling Purposive*. Prosedur pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan murid kelas IV dengan jumlah murid 40 orang yang terdiri dari 22 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti pada penelitian ini, yaitu uji prasyarat analisis dan uji prasyarat hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan hasil penelitian, dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis dengan uji *independent sample t-test*.

1. Gambaran Penerapan Media Animasi Pembelajaran IPA

Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan selama 10 hari dalam 10 pertemuan, yang dimana pada pertemuan I peneliti membawa surat kesekolah sekaligus pemberian pretest pada kelas eksperimen. Pada pertemuan II, III, IV pemberian treatment berupa penggunaan media animasi pada kelas eksperimen, dan pada pertemuan ke V pemberian *posttest* pada kelas eksperimen. Sedangkan pada pertemuan VI peneliti memberikan *pretest* pada kelas kontrol. Kemudian pada pertemuan VII, VIII, IX di kelas kontrol tidak dilakukan *treatment* akan tetapi diberikan materi mengenai seputar pembelajaran IPA tentang Materi Gaya dan Gerak Benda. Selanjutnya, pada pertemuan ke X diberikan *posttest* seperti halnya pada kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran IPA yang telah dilaksanakan.

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan media animasi dan aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama pemberian perlakuan/*treatment* yaitu 75%, dan pada pertemuan kedua pemberian perlakuan/*treatment* yaitu 83%, dalam artian bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media animasi mengalami peningkatan dari efektif menjadi sangat efektif.

2. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk menjelaskan dan menafsirkan informasi penting terkait gambaran data yang terdapat di lapangan secara ringkas dan sederhana. Untuk mengetahui keadaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan atau treatment berupa media animasi, peneliti menerapkan pretest sebagai tes awal untuk melihat keadaan tersebut.

a. Data *PreTest* Siswa tentang Hasil Belajar IPA

Data pretest yang telah diperoleh kemudian diolah menggunakan program IBM *SPSS Statistic Version 29*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif PreTest Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	40
Nilai Tertinggi	80
Rentang (Range)	40
Rata-rata (Mean)	62.20
Standar Deviasi	11.808
Variance	139.432

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel 1, diketahui jumlah sampel 20 dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) sebelum penggunaan media animasi pada kelas eksperimen sebesar 62.20. Nilai tersebut menunjukkan rata-rata pretest hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum penggunaan media animasi berada pada kategori sedang. Adapun nilai terendah (minimal) yang diperoleh siswa adalah 40 dan nilai tertinggi (maksimal) yang didapatkan siswa adalah 80 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 40. Kemudian simpangan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 11.808 dan *variance* adalah 139.432. Semakin besar nilai sebarannya maka data akan semakin bervariasi, begitu pula sebaliknya.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif PreTest Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	75
Rentang (Range)	55
Rata-rata (Mean)	47.40
Standar Deviasi	13.949
Variance	194.568

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel 2, diketahui jumlah sampel 20 dengan perolehan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 47.40. Artinya nilai tersebut juga menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol berada pada kategori sedang. Adapun nilai terendah (minimal) yang diperoleh siswa adalah 20 dan nilai tertinggi (maksimal) yang didapatkan siswa adalah 75 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 55. Kemudian simpangan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 13.949. Semakin besar sebaran datanya maka data akan semakin bervariasi, sehingga *variance* yang diperoleh adalah 194.568.

Hasil analisis statistik deskriptif untuk hasil jawaban *pretest* siswa kelas eksperimen yang dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi hasil belajar siswa sebelum penggunaan media animasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai *PreTest* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen	
			Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	6	30
2	55 – 64	Rendah	3	15
3	65 - 79	Sedang	10	50
4	80 - 89	Tinggi	1	5
5	90 - 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			20	100

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 4.3, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 6 orang dengan persentasi sebesar 30%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 15%, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 10 orang dengan persentase 50%, jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase 5%, dan tidak terdapat jumlah siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi. Berdasarkan analisis statistik deskriptif tersebut menunjukkan bahwa *pretest* kelas eksperimen berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar siswa melalui *pretest* kelas eksperimen sebelum penggunaan media animasi adalah 62.20.

Hasil analisis statistik deskriptif *pretest* pada kelas kontrol yang dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi untuk melihat persentase pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *PreTest* Kelas Kontrol

No	Nilai	Kategori	Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	13	65
2	55 – 64	Rendah	5	25
3	65 - 79	Sedang	2	10
4	80 - 89	Tinggi	0	0
5	90 - 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			20	100

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 4, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 13 orang dengan persentasi sebesar 65%, jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 25%, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 10%, dan tidak terdapat jumlah siswa yang memperoleh kategori tinggi begitu pula dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil pretest kelas kelas kontrol berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol secara keseluruhan dengan nilai 47.40.

b. Data *PostTest* Hasil Belajar IPA

Deskripsi hasil belajar IPA didasarkan hasil analisis deskriptif data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Hasil analisis deskriptif data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif PostTest Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	65
Nilai Tertinggi	100
Rentang (Range)	35
Rata-rata (Mean)	85.35
Standar Deviasi	9.735
Variance	94.766

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa rata-rata (*mean*) setelah penggunaan media animasi (*posttest*) pada kelas eksperimen sebesar 85.35. Artinya nilai tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi berada pada kategori sangat tinggi. Adapun nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 65 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 35. Kemudian simpanan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 9.735 dan *variance* yang diperoleh adalah 94.766.

Tabel 6. Hasil Analisis Deskriptif *PostTest* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	20
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	80
Rentang (Range)	30
Rata-rata (Mean)	65.70
Standar Deviasi	10.204
Variance	104.116

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 29

Berdasarkan tabel 6, dapat diketahui bahwa rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol (*posttest*) sebesar 65.70. Artinya bahwa nilai tersebut menunjukkan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media animasi berada pada kategori sedang, akan tetapi nilai yang diperoleh tersebut lebih rendah dibanding dengan kelas eksperimen yang menerapkan media animasi. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi lebih baik dibanding dengan tidak menggunakan media animasi. Adapun nilai terendah (minimal) yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi (maksimal) yang didapatkan siswa adalah 80 dengan rentang atau selisih antara nilai tersebut yaitu 30. Kemudian simpangan baku (standar deviasi) yang merupakan sebaran data sebesar 10.204, sehingga *variance* yang diperoleh adalah 104.116. Semakin besar nilai sebarannya maka data akan semakin bervariasi, begitu pula sebaliknya.

Hasil analisis statistik deskriptif hasil jawaban *posttest* siswa kelas eksperimen yang dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi untuk melihat persentase pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Kategori	Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	0	0
2	55 – 64	Rendah	0	0
3	65 - 79	Sedang	5	25
4	80 - 89	Tinggi	5	25
5	90 - 100	Sangat Tinggi	10	50
Jumlah			20	100

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 7, diketahui bahwa tidak terdapat siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat rendah dan kategori. Jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 25%, jumlah

Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng

siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 25%, dan jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 50%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) hasil belajar secara keseluruhan dengan jumlah 85.35.

Hasil analisis statistik deskriptif hasil jawaban *posttest* siswa kelas kontrol yang dinyatakan dalam tabel distribusi frekuensi untuk melihat persentase pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nilai	Kategori	Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	4	20
2	55 – 64	Rendah	4	20
3	65 - 79	Sedang	11	55
4	80 - 89	Tinggi	1	5
5	90 - 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			20	100

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

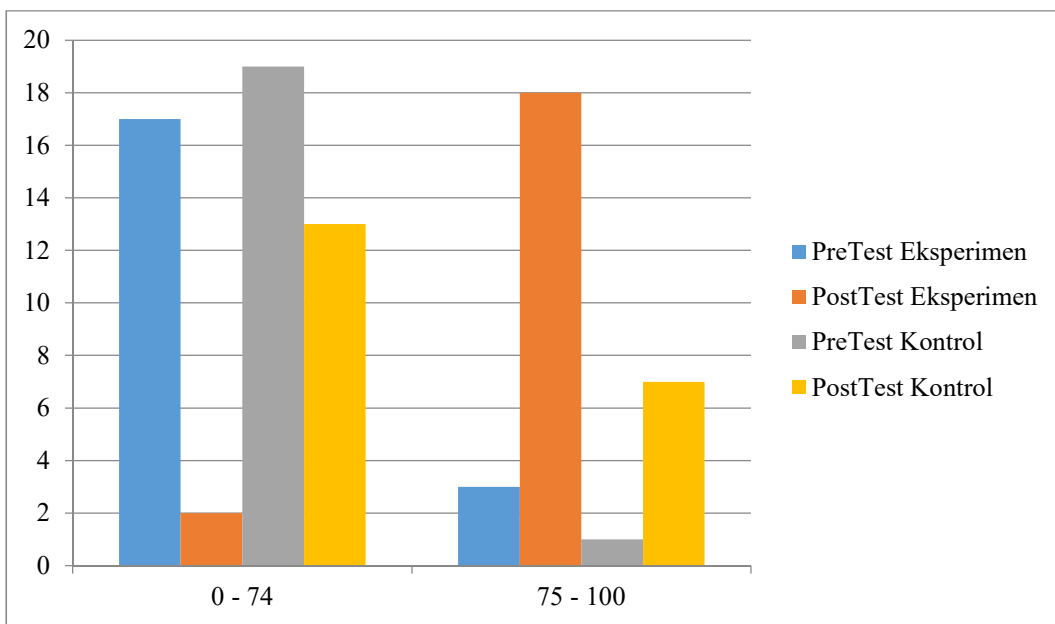
Berdasarkan tabel distribusi frekuensi 8, diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 4 orang dengan dengan persentasi sebesar 20%, jumlah siswa yang memperoleh kategori rendah sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 20%, jumlah siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 11 orang dengan persentase sebesar 55%, dan jumlah siswa yang memperoleh tinggi sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 5%. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas kontrol berada pada kategori tinggi.

Tabel 9. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		PreTest	PostTest	PreTest	PostTest
0 - 74	Tidak Tuntas	17	2	19	13
75 - 100	Tuntas	3	18	1	7

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan tabel 9, diketahui bahwa terdapat kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana terdapat hasil *pretest* kelas eksperimen banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar (tidak tuntas) sebanyak 17 orang siswa, dan yang memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar (tuntas) sebanyak 3 orang siswa. Kemudian setelah diberikan *treatment* atau perlakuan pada kelas eksperimen maka hasil belajar *posttest* kelas eksperimen menjadi meningkat sebanyak 18 orang siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang siswa.



Gambar 1. Grafik Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 10. Hasil Uji *N-Gain*

Deskripsi <i>N-Gain</i>	Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata (Mean)	60.1739	32.4460

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain* skor di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* untuk kelas eksperimen sebesar 60.1739 termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 32.4460 berada dikategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi audio-visual pada kelas eksperimen berpengaruh signifikan karena dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

3. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas untuk mengetahui data telah terdistribusi normal atau tidak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengetahui data pretest dan posttest data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan oleh peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 29*. Adapun yang digunakan yaitu uji *Shapiro-Wilk* dengan kriteria pengujian normalitas data ketika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.11

Tabel 11. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Data	Sig.	Keterangan
	(Nilai Probabilitas)	
PreTest kelas eksperimen	0.141	$0.141 > 0.05 = \text{Normal}$
PosTest Kelas Eksperimen	0.370	$0.370 > 0.05 = \text{Normal}$
PreTest Kelas Kontrol	0.850	$0.850 > 0.05 = \text{Normal}$
PosTest Kelas Kontrol	0.042	$0.042 > 0.05 = \text{Normal}$

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan data tabel 11 hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* diperoleh berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variasi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan memiliki variasi yang sama (homogen), begitupun sebaliknya apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka data tersebut dinyatakan tidak memiliki variansi yang sama (tidak homogen). Berdasarkan analisis data menggunakan *IBM SPSS Statistic version 29* diperoleh uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Analisis Uji Homogenitas Data

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
PreTest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0.842	$0.842 > 0.05 = \text{Homogen}$
PosTest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0.645	$0.645 > 0.05 = \text{Homogen}$

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan data tabel 12 hasil uji homogenitas data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari *based on mean* yaitu data memiliki 38 varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $0,842 > 0,05$. Kemudian nilai signifikansi data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,645 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *varians data pretest dan posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

c. Uji Hipotesis

1) *Independent Sample T-Test PreTest* Eksperimen dan *Pretest* Kontrol

Analisis ini dilakukan untuk menguji hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan oleh peneliti menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 29*. Data terinterpretasi ada perbedaan jika Sig. (nilai probabilitas) $< 0,05$. Sementara jika nilai Sig. (nilai probabilitas) $> 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak ada perbedaan. Hasil uji *independent sample t-test pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Independent Sample T-Test Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	F	Sig	T	df	Significance	
					One-Sided p	Two-Sided p
PreTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	3.622	.842	3.622	38	<,001	<,001

Sumber: IBM SPSS Statistic version 29

Berdasarkan tabel 13 bahwa data yang dipakai dalam hasil pengolahan uji di atas yakni *equal Variances assumed* sebab dengan hasil *varian homogeny* dengan nilai sig (2-tailed) berjumlah $0,001 < 0,05$ hingga dikatakan ditemukan selisih hasil tes mean kemampuan hasil belajar. Selain itu didapat t hitung adalah 3.622 dilanjutkan dengan dicari t tabel yang diperoleh sesuai nilai df yakni 38 sedangkan nilai taraf sig $0,05/2 = 2.024$. Kemudian hasil itulah yang digunakan sebagai cara

Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng

mencari nilai t (tabel) *statistic*. Hasil yang ditemukan t (tabel) adalah 2.024 yang terdapat pada lampiran.

2) *Independent Sample T-Test PostTest* Eksperimen dan *PostTest* Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi (*treatment*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pemberian perlakuan. Analisis pada penelitian ini dilakukan berdasarkan uji *independent sample t-test* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 29*. Adapun hasil dari analisis ini adalah sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Nilai *PostTest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	F	Sig	T	df	Significance	
					One-Sided p	Two-Sided p
PostTest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	.215	.645	6.231	38	<,001	<,001

Sumber: *IBM SPSS Statistic version 29*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang berarti tidak ada perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen setelah adanya *treatment* dengan kelas kontrol tanpa adanya *treatment*. Akan tetapi terdapat perbedaan pada t (tabel) yang dimana t (hitung) *posttest* bernilai 6.231 sedangkan pada t -hitung *pretest* bernilai 3.622.

Kemudian berdasarkan perbandingan nilai t (hitung) dan t (tabel), t hitung adalah 6.231 yang dibandingkan dengan nilai t (tabel) sebesar 2.024 sehingga nilai t (hitung) memiliki nilai lebih kecil dari t tabel ($6.231 > 2.024$). Sehingga dari kedua perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa data *posttest* yang diperoleh terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis di atas dapat dinyatakan bahwa hipotesis (H_0) ditolak karena tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi audio-visual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng. Sedangkan hipotesis (H_a) diterima karena terdapat pengaruh dari penggunaan animasi audio-visual terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

PEMBAHASAN

Pemerolehan data gambaran penggunaan media animasi audio-visual melalui observasi pada proses pembelajaran di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng selama 3 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat. Penggunaan animasi audio-visual pada pertemuan kedua dengan materi yang dipelajari yaitu mengenai gaya dan gerak benda, pada pertemuan ketiga penggunaan media animasi audio-visual dengan pokok bahasan hubungan gaya dan gerak benda dengan kehidupan sehari-hari, dan yang keempat materi yang dipelajari yaitu mengenai terhadap kehidupan sehari-hari. Adapun Keterlaksanaan penggunaan media animasi audio-visual pada pertemuan kedua adalah dengan pencapaian kategori efektif, dan keterlaksanaan penggunaan media animasi audio-visual, pada pertemuan ketiga adalah kategori sedang dan pada pertemuan keempat adalah kategori sangat efektif. Sehingga berdasarkan data yang didapatkan dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pelaksanaan proses pembelajaran.

Hasil pengamatan aktivitas murid kelas IV selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap murid selama mengikuti proses pembelajaran dengan baik sebelum diterapkan media animasi audio-visual maupun setelah diterapkannya media tersebut. Aktivitas murid diperoleh melalui lembar observasi pada setiap pertemuan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Selain itu, efek dari media animasi audio-visual dapat dilihat berdasarkan hasil observasi siswa dan hasil posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Selain itu, berdasarkan indikator motivasi belajar IPA kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik yaitu sebagian besar siswa sudah aktif bertanya, berani menanggapi pernyataan teman dan guru, dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok, dan percaya diri mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hal tersebut dinyatakan oleh Djamarah dan Zain dalam (Sari & Samawi, 2014) bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Selain itu, dengan media animasi audio-visual ini kelompok eksperimen menunjukkan kerja samanya antar anggota kelompok. Hal tersebut juga membuktikan pendapat (Bisri, 2019) yang juga menyatakan bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan dengan menyajikan gambar dan kata-kata saja.

Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab akibatnya tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki. Berdasarkan pedoman observasi diperoleh hasil bahwa siswa yang aktif selama

pembelajaran adalah siswa yang mempunyai prestasi tinggi di kelas daripada temanya yang lain. Selain hal tersebut, hasil dari posttest dan pengamatan berdasarkan observasi menunjukkan bahwa kelompok kontrol lebih rendah hasilnya dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal tersebut dikarenakan pengajaran dalam kelompok kontrol masih didominasi dengan metode ceramah yang membuat siswa kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar siswa maka dilakukan teknik analisis data yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis deskriptif yang diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi audio-visual memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Inpres Lasepang, dilihat dari analisis statistik deskriptif diperoleh nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 40 dan yang tertinggi adalah 80, sedangkan pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata (*mean pretest*) 62.20 sedangkan pada *posttest* adalah 85.35. Menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media animasi audio-visual dalam pembelajaran IPA hasil belajar siswa tergolong cukup. Namun setelah diterapkannya media animasi audio-visual hasil belajar siswa meningkat menjadi sangat baik. Pada proses pembelajaran menggunakan media guru mempersiapkan terlebih dahulu materi ajar yang ingin digunakan saat mengajar, termasuk RPP; LKPD serta penilaian.

Berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 60.1739 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol 32.4460. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa” (Faisal Salim, 2020). Kemudian berdasarkan data statistik deskriptif dan teori pendukung dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi maka dilakukan dengan analisis statistik inferensial. data hasil analisis inferensial, pada penelitian ini dilakukan juga analisis statistik dengan melakukan uji hipotesis penelitian menggunakan uji-*t test*. Namun sebelumnya, dilakukan terlebih dahulu pengujian dasar yaitu uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis dengan alat bantu statistik versi 29.

Jika dilihat dari hasil uji normalitas menggunakan *one sample Kolmogorov-smirnov test* menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh pada *pretest* kelas kontrol adalah 0.850 dan nilai signifikan pada *posttest* kelas kontrol adalah 0.042. Kemudian nilai signifikan pada *pretest* kelas eksperimen adalah 0.141 dan nilai signifikan pada *posttest* kelas eksperimen adalah 0.370. Dimana jika nilai signifikan lebih besar dari $> 0,05$ maka data hasil penelitian

dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian pada hasil uji homogenitas menggunakan uji *test of homogeneity of variance based on mean* yang didapatkan dari *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen, menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,645 dimana jika nilai signifikan lebih besar dari $> 0,05$ maka data hasil penelitian dinyatakan homogen. uji hipotesis menggunakan *independent sample t test*. Pada tabel di atas diperoleh $t_{hitung} = 3.622$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2.024$. Berdasarkan hasil yang diperoleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 3.622 > t_{tabel} = 2.024$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Proses pembelajaran melibatkan murid secara langsung dengan lingkungan sekitar sesuai dengan materi yang diajarkan. Murid belajar dengan bantuan sumber belajar yang kongkrit sehingga berpengaruh pada pemahaman murid mengenai materi yang diajarkan. Murid mendapatkan kesempatan merasakan secara langsung hal yang dipahami dalam teori. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi gaya dan gerak benda kelas IV di SD Inpres lasepang Kabupaten Bantaeng.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Hasil belajar siswa setelah penggunaan media animasi lebih meningkat, hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan secara signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dimana kelas eksperimen lebih meningkat dibanding dengan kelas kontrol.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi audio-visual, hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan yang signifikan nilai rata-rata dari *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol setelah menerapkan media animasi.

DAFTAR REFERENSI

- Al Fasyi, M. C. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.
- Amir, Z., & Risnawati. (2015). Psikologi Pembelajaran Matematika. Aswaja Pressindo.
- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2008). Teori Belajar dan Pembelajaran. Ar-Ruzz Media.
- Bisri, W. (2019). Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ipa pemanasan global kelas vii smpn 5 tinambung kab.polman.
- BNSP. (2006). Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdiknas RI.

***Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa
Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng***

- Devita, A., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 05 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1414–1418.
- Fatakh, M. I. A. L. (2010). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep asam-basa terintegrasi nilai.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hambali, S., Akib, E., & Azis, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(6), 182–191.
- Haryono. (2014). *Media Pembelajaran*.
- Isjoni, H. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Berkajar.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8–15.
- Mauliana, A., Ma'ruf., & Hambali, H. (2023). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Pada Siswa Kelas V SDN No 81 Kalukubodo Galesong Selatan. *Journal Of Education and Counselling*, 1(1), 110-123.
- Novita, L., & Novianty, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE*, 3(1), 46–53.
- Prayuda, A. (2020). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 134416 TanjungBalai.
- Sardiman. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *P3LB*, 1(2), 140–144.
- Sinta, Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal On Teacher Education*, 4(2), 731–744.
- Slavin. (2005). *Cooperative Learning*.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.62>.
- Sugiyanto. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Sugiyanto, 37, 9–49. http://eprints.uny.ac.id/7734/3/bab_2_-_08108241038.pdf
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. In *Kumpulan Metode Pembelajaran*. <http://history22education.wordpress.com-bloghistoryeducation>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. In Rineka Cipta.