

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI**



SKRIPSI

Oleh

ALFINA WULANDARI

NIM 105401128718

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PERPUSTAKAAN & PENYERVISAN

25/07/2022

1 exp

Sumb. Alumni

P/0112/PGSD/22 CO

ALF

P

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2022

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**ALFINA WULANDARI
NIM 105401128718**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2022**



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Alfina Wulandari**, NIM **105401128718** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 413 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 08 Dzulhijjah 1443 H 07 Juli 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jum'at tanggal 08 Juli 2022

08 Dzulhijjah 1443 H
 Makassar _____
 07 Juli 2022 M

Panitia Ujian

- | | | |
|--------------------|--------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag | (.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Penguji : | 1. Dr. Khaeruddin, M.Pd | (.....) |
| | 2. Rahmatia Tahir, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 3. Amri Amal, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 4. Nasrah, S.Si., M.Pd | (.....) |

Disahkan oleh :

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NIDN 0901107602



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Alfina Wulandari**

NIM : 105401128718

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 23 Juni 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Nadrab, M.Pd
NIDN. 0014096117

Pembimbing II

Anisa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0926038906

Diketahui,

Ketua Prodi PGSD



Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfina Wulandari

Nim : 105401128718

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres
Bontomanai

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan

Alfina Wulandari



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ALFINA WULANDARI**

Nim : 105401128718

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat Perjanjian,

Alfina Wulandari

MOTO DAN PERSEMBAHAN

**“Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan, Sesungguhnya
Bersama Kesulitan Ada Kemudahan” (QS. Al-Insyirah : 5-6)**

**“Berdoalah dengan penuh keyakinan
bahwa setiap apa yang kamu Aamiin kan
akan Allah kabulkan”**

(Alfina Wulandari, 2022).

PERSEMBAHAN

Segala Puji Bagi Allah, Tuhan semesta alam,

Pemilik kasih nan abadi.

Kukirimkan shalawatku kepada

Muhammad salallahu alaihi wasallam,

Rahmatan lil ‘alamin,

Kupersembahkan karya ini kepada

Kedua orang tuaku. Bapak dan Ibuku

Perempuan yang menyimpan surgaku ditelapak kakinya.

Lelaki yang menjadi binti pada namaku.

Yang telah mencurahkan segala

pengorbanan, doa, dan keikhlasan lahir batin kepada ku.

ABSTRAK

Alfina Wulandari. 2022. *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Nadrah, M.Pd., Pembimbing II Anisa, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas IV pengambilan sampel menggunakan teknik *Sampling Jenuh*, sampel pada penelitian ini IV A sebagai kelas Eksperimen dan IV B sebagai kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji t Independen Sampel T-Test.

Hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen memiliki rata-rata 79.65 sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol memiliki rata-rata 75.75. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independen sampel t-test dapat dikatakan berpengaruh apabila nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Setelah dilakukan uji independen sampel t-test telah diperoleh hasil penelitian dengan nilai 0,014 yang artinya $0,014 < 0,05$. Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajar IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai..

Kata kunci: *Media Interaktif, Animasi, Hasil Belajar*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan proposal ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orangtua tercinta Lahasim dan Hasnawati Sri Haminah yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Dan juga anak tercinta Muhammad Asyraf Asis yang telah membuat penulis lebih semangat, sabar dan kuat dalam menyelesaikan studi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Ibu Dr. Nadrah. M.Pd Pembimbing I dan Ibu Anisa. S.Pd., M.Pd. Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Penulis juga haturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Ernawati, S.Pd., M.Pd Sekretaris Jurusan PGSD.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
5. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 terkhusus Kelas I Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Saudara tercinta, Fitria Utami dan Irfan serta keluarga (Ibu Rahma, Tante Baji, Bunda Iis, dan Mamah Nene) yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis.
7. Sahabat Tercinta (Reski, Lina, Nunu, Ifa, Madina, Kusno, Narda, dan Niah) yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini, serta semua pihak

yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu, semoga segala bantuan dan pengorbanannya bernilai ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, 02 Juli 2022

Alfina Wulandari



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	23
B. Lokasi Penelitian.....	23
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	23
D. Desain Penelitian.....	25
E. Variabel Penelitian	25
F. Definisi Operasional Variabel.....	26
G. Prosedur Penelitian.....	26
H. Instrumen Penelitian.....	27
I. Teknik Pengumpulan Data.....	28
J. Teknik Analisi Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	32
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	33
2. Hasil Analisis Statistif Inferensial.....	36
B. Pembahasan.....	39

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN	44
B. SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	49
RIWAYAT HIDUP.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi	24
Tabel 3.2 Jumlah Sampel	24
Tabel 3.3 Desain Penelitian.....	25
Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Materi.....	29
Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	30
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	33
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Pretest Dan Posttest Hasil Belajar.....	34
Tabel. 4.3 Deskripsi ketuntasan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	35
Tabel. 4.4 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	36
Tabel. 4.5 Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	37
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis	38

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Pikir Penelitian	19
-------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	50
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	56
Lampiran 3. Materi Pembelajaran	61
Lampiran 4. Soal Pretest	63
Lampiran 5. Soal Posttest	68
Lampiran 6. Daftar Hasil Nilai Kelas Eksperimen	73
Lampiran 7. Daftar Hasil Nilai Kelas Kontrol	75
Lampiran 8. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	77
Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas Dan Homogenitas.....	78
Lampiran 10. Hasil Uji Hipotesis	79
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	80
Lampiran 12. Media Interaktif Animasi	88
Lampiran 13. Hasil Pretest Dan Posttest Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol	91
Lampiran 14. Kartu Kontrol Bimbingan	95
Lampiran 15. Kartu Kontrol Penelitian.....	97
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 17. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia, ternyata dalam dunia pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga akan sangat berguna jika diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang dengan baik dan seefektif mungkin. Pendidikan adalah usaha guna memperoleh pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah, maupun secara informal melalui pendidikan dalam rumah dan masyarakat, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik.

Menurut UU RI No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1:

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Menurut Suardi dan Syofrianisda (2018: 164), Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya banyak 1) Siswa yang kurang tertarik dalam penyampaian materi yang disampaikan guru, 2) Siswa kurang fokus saat dijelaskannya materi, 3) Sehingga siswa terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar, 4) Asik sendiri bahkan pada pembelajaran IPA dalam hal ini banyak berkaitan dengan lingkungan, serta berbagai macam makhluk hidup sehingga saat disampaikannya materi 5) Siswa terlihat berfikir abstrak. Sehingga hasil belajar siswa pada pelajaran IPA khususnya kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai masih tergolong kurang maksimal khususnya pada pelajaran IPA, data diperoleh dari hasil penilaian harian mata pelajaran IPA siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai kurang maksimal yakni hanya 65% dari keseluruhan siswa kelas IV yang mendapatkan nilai diatas KKM. Adapun KKM yang ditetapkan yaitu 70.

Salah satu solusi yang ditawarkan agar mendongkrak hasil belajar siswa yaitu dengan berusaha meningkatkan minat belajar siswa. Untuk mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang maksimal, salah satunya peran media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, perhatian, dan atensi siswa dalam belajar. Dan juga dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti, Wibowo E.J (2013). Maka dari itu, materi pelajaran yang akan disampaikan mudah diterima oleh siswa, serta guru membutuhkan suatu media dalam proses belajar mengajar.

Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya seperti media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia, karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka dari itu dengan media interaktif animasi interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%, Setyowati, dkk (2020). Selain daripada itu juga siswa akan menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media interaktif animasi tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Rahmadani (2019:16) menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Dan IPA juga memberikan pemahaman kepada kita bagaimana caranya agar kita dapat hidup dengan cara menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut.

Dari pengertian tersebut terlihat jelas bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk dapat terlaksananya pembelajaran IPA dengan baik pada jenjang pendidikan di SD, diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran agar dapat mengajarkan IPA yang dapat mengelola kelas dengan sebaik-baiknya dan menciptakan kondisi yang kondusif sehingga siswa dapat belajar IPA dengan baik.

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari semua aspek kehidupan. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang erat hubungannya dengan ilmu pengetahuan yang lain sehingga materi ilmu pengetahuan alam selalu berkembang seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi (IPTEK) oleh karena didalam proses belajar mengajar dibutuhkan media yang sesuai dengan materi. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi peran penting bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan dengan media pembelajaran yang nyata atau minimal hamper nyata.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan juga optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjadi perantara atau sarana dari guru untuk di berikan kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, memproses, menyampaikan informasi atau pesan serta mampu menjawab berbagai persoalan. Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi. Selain daripada itu juga siswa akan menjadi lebih interaktif karena pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media interaktif animasi tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Handayani yaitu, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat" pada hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN.01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan menggunakan media interaktif animasi?
2. Apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai
2. Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang dapat di aplikasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa, serta menjadi referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan media Interaktif animasi dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan agar proses pembelajaran tidak monoton sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil

belajar siswa.

- b. Bagi guru, tentunya dapat dijadikan sebagai pedoman untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu guru dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberi kontribusi yang lebih baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai bekal saat terjadi di dunia pendidikan sekaligus untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran, serta rujukan untuk peneliti selanjutnya.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara. Dalam bahas Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Arsyad (2016:3).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan bertahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, penilaian dan tidak lanjut, Hamalik (Kosasih dan Dede Sumarna 2013: 21).

Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti. Wibowo E.J (2013).

Berdasarkan pengertian diatas peneliti menarik kesimpulan media pembelajaran adalah suatu perantara yang dapat digunakan oleh guru sebagai ciri khas pengajar dalam proses pembelajaran untuk menindak lanjut dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, (2016: 25), media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga

pembelajaran dapat terjadi. Adapun Wibawanto (2017) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan)
- 2) Mengamati keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; objek yang terlalu besar atau objek yang terlalu kecil
- 3) Dengan menggunakan media Pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media Pendidikan yaitu: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

c. Pengertian Media Interaktif Animasi

Media interaktif adalah segala alat bantu dalam pembelajaran untuk menyalurkan informasi yang diperlukan dalam belajar serta dapat merangsang keaktifan peserta didik yang berbentuk media ganda seperti teks, audio, grafis, gambar diam dan gambar hidup(animasi), Hastuti (2011)

Multimedia adalah gabungan video, audio, grafik, dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif. Untuk membuat sebuah media pembelajaran maka dibutuhkan beberapa objek multi media. Objek-objek dalam multimedia diantaranya teks, gambar, animasi, audio, video, dan interactive link. Hasanuddin (Ariyati dan Mlisriati 2016).

Menurut Suryani dkk (Maharani 2019), media interaktif adalah “media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan”.

Media interaktif merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pemakai secara keseluruhan baik dalam menerima atau memberikan balikan yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dirancang khusus dan memberikan respon peserta didik yang aktif. Apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol media tersebut, maka hal ini disebut media interaktif. (Setyowati dkk 2020).

Media interaktif animasi dirancang untuk melibatkan respon pemakai secara aktif dan memberikan hubungan aksi yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung. Dan juga saling menggabungkan elemen seperti suara (audio), gambar animasi (visual), dan teks untuk mengkomunikasikan pesan sehingga melibatkan pemakai secara keseluruhan baik menerima serta memberikan masukan yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dibuat khusus agar dapat memberikan respon peserta didik yang aktif.

Animasi adalah suatu tampilan yang disusun dengan menggabungkan teks, grafik, dan suara dalam aktivitas gerakan, Munir (widjayanti, dkk 2018).

Menurut para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan media interaktif animasi merupakan alat perantara yang dirancang untuk memanfaatkan komputer dengan menggunakan berbagai fitur seperti suara (audio), gambar yang bergerak (visual), teks, serta efek gerak pada gambar untuk menyampaikan suatu pesan.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari tampilan media yang disajikan. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Wati (2016: 4-8) mengemukakan dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran tersebut diantaranya yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.

2) Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.

3) Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.

4) Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

5) Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

6) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

e. Kelebihan dan kelemahan media interaktif animasi

Munir (2012: 132), menyebutkan beberapa kelebihan media interaktif animasi antara lain:

- 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, music, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
- 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Selain memiliki kelebihan, media interaktif animasi juga memiliki kelemahan

sebagai berikut:

- 1) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk menerapkan media interaktif animasi, agar media pembelajaran ini dapat digunakan secara efektif.
- 2) Memerlukan software khusus untuk mengakses nya
- 3) Guru sebagai fasilitator dan komunikator sehingga harus memiliki kemampuan memahami siswa nya.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana (Husamah, dkk 2018: 19) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dapat diamati melalui penampilan siswa atau *learner's performance* (Gagne & Briggs).

Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor, Salim (dalam Husamah dkk 2018: 19).

Perubahan hasil dari proses belajar yang di tunjukan seperti perubahan pengetahuan, pemahaman keterampilan Kecakapan serta hal lain yang ada pada diri orang yang belajar. Susanto (Samsuri, 2017:14) mengemukakan "hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar".

Menurut Abdurrahman (Jihad & Haris, 2013 : 14) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan tujuan intruksional.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu kemampuan yang berupa perubahan tingkah laku dengan melihat potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang baik berupa sikap, keterampilan, serta kognisi siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas melalui usaha mereka dalam mendengar, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, meniru serta memikirkan dan mengaplikasikannya sendiri di setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar pada diri seseorang tidak langsung terlihat tanpa seseorang melakukan tindakan untuk menampakkan kemampuan yang dimilikinya melalui proses belajar. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dikatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari belajar. Adapun kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, kemampuan sensori-motorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan yang sistematis, serta kemampuan dinamika-afektif meliputi nilai dan sikap yang meresap pada perilaku atau tindakan seseorang.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Baharuddin dan Esa (2015:23-33), Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa.
 - a. Faktor fisiologis, yaitu keadaan jasmani seperti kesehatan dan cacat tubuh
 - b. Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi siswa, motivasi, minat, bakat, sikap.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa.
 - a. Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi, pengertian orang serta latar belakang kebudayaan
 - b. Faktor sekolah meliputi metode, model dan media belajar, kurikulum, keadaan saran dan prasarana
 - c. Faktor masyarakat meliputi keadaan siswa dalam masyarakat dan teman bergaul.

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

IPA adalah ilmu yang mempelajari fenomene-fenomena yang terjadi di alam semesta ini yang berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, dan juga proses penemuan itu sendiri melalui kegiatan empiric dan analisis yang dilakukan oleh para ilmuan yang diperoleh dari pengalaman melalui proses penemuan itu sendiri. (rosmayasari, 2013:10)

IPA merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari fakta, konsep dan hukum tentang alam semesta dan peristiwa-peristiwa atau gejala-gejala yang terjadi di alam berdasarkan pengamatan secara sistematis. Hastuti (2011).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA di Sekolah Dasar diharapkan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya. Nurdyansyah N (2018)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya IPA adalah pengetahuan tentang alam semesta dalam bentuk fakta, konsep, prinsip atau hukum sekaligus cara-cara atau metode untuk mengetahui dan memahami gejala-gejala alam. Dengan begitu pembelajaran IPA dapat melatih anak untuk berfikir kritis, IPA mengajarkan anak dalam membentuk kepribadian anak secara menyeluruh dan juga mengajarkan kegiatan-kegiatan yang menarik bagi siswa.

b. Manfaat Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah memahami konsep-konsep IPA yang benar sesuai dengan ilmiah dan bisa menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Ketika dalam pemahan konsep-konsep IPA tidak disertai dengan pengaruh langsung dengan kehidupan nyata maka siswa akan berusaha menghubungkan sendiri konsep IPA dengan apa yang mereka jumpai pada kehidupan nyata.

Menurut Chasanah (2019 : 11-12) mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam berguna agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam. Selain itu ada beberapa manfaat lainnya:

- 1) Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.
- 2) Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.
- 4) Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam sekitar.
- 5) Konsep yang ada di Ilmu Pengetahuan Alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
- 6) Menyadari pentingnya alam dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa manfaat diatas dapat disimpulkan bahwa IPA mempunyai banyak manfaat, dengan mempelajari IPA dapat mengetahui lingkungan alam sekitar dan fenomena alam yang dijumpai di kehidupan.



B. Kerangka Berpikir

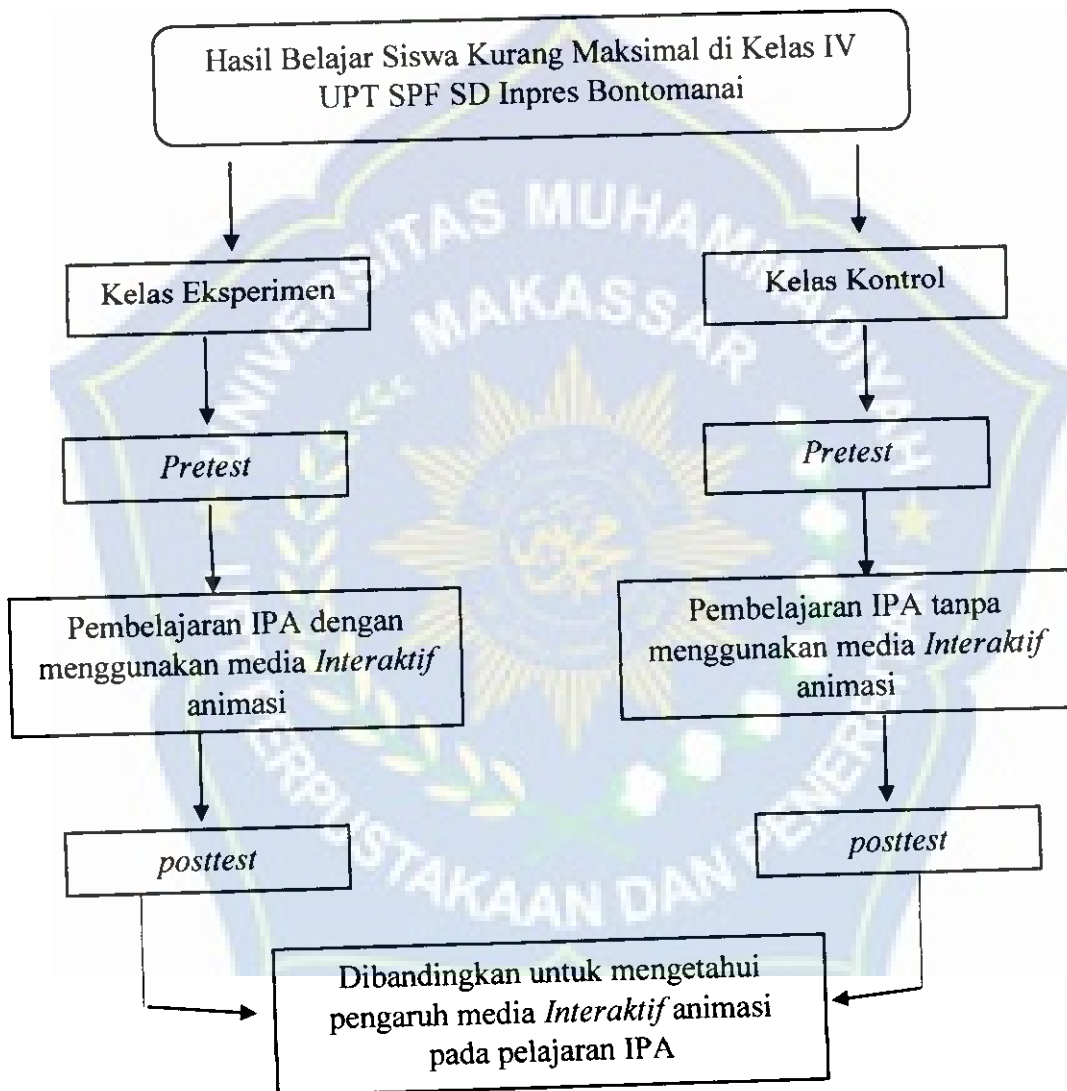
Berdasarkan hasil observasi awal, terbukti banyak siswa yang kurang fokus dalam penyampaian materi yang disampaikan guru, sehingga siswa terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar bahkan asik sendiri serta terlihat berfikir abstrak saat disampaikannya materi. Sehingga hasil belajar siswa pada pelajaran IPA khususnya kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomani masih tergolong kurang maksimal. Untuk meningkatkan pemahaman konsep pengetahuan siswa dalam pembelajaran tak lain dari menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Media berperan penting dalam membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan serta membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang dan tidak berfikir abstrak.

Dilihat dari permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media interaktif animasi sesuai dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media interaktif animasi ini juga dapat menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran IPA di SD. Media ini dapat menciptakan suatu pembelajaran yang asik, menyenangkan, juga siswa lebih fokus perhatiannya dan tidak lagi berfikir abstrak sehingga akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya. Media animasi juga dapat menjadi alternatif yang efektif untuk pembelajaran IPA di SD.

Hal awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah membagi subjek disini yaitu siswa kelas IV dengan membagi kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian peneliti melakukan *pretest* tanpa menggunakan media *interaktif animasi* pada pembelajaran IPA. Selanjutnya, peneliti melakukan proses

pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA dengan menggunakan media *interaktif animasi* dikelas eksperimen kemudian melakukan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa yang kemudian akan dibandingkan untuk menguji pengaruh media interaktif animasi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan berikut: Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan berikut:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan tentang penggunaan media interaktif animasi, diantaranya yaitu:

1. Agustina L (2021), "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara "Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, Kuesioner (angket) dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji t, untuk menguji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data dengan menggunakan uji t, nilai t hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel. t tabel dengan derajat bebas (db) $=n_1+n_2 -2=23+23-2=44$ dan nilai $\alpha=0,05$ diperoleh t hitung sebesar 3,072 dan t tabel sebesar 2,015. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa t hitung lebih besar dari t tabel maka dapat di tarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.
2. Safitri H (2021), "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Membaca Pemahaman pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa". Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif diketahui nilai rata-rata (mean) pretest adalah 59, 56 dan berada pada kategori rendah yaitu 75% sedangkan rata-rata (mean) posttest adalah 79.38 berada pada kategori tinggi yaitu 83,33%, nilai rata-rata pada

posttest lebih tinggi dari pada nilai rata-rata pretest dan analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui t Hitung yang diperoleh adalah 17,282 dengan frekuensi $df = 10 - 24 = 23$, pada taraf signifikansi = 0,05 atau 5% diperoleh t tabel adalah 2,068. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Interaktif Animasi terhadap minat belajar membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa.

3. Alannasir, W (2016), Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri mannuruk. Tujuan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Mannurki adalah (1) untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang menggunakan media animasi, (2) untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar IPS dalam menggunakan media animasi, (3) untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen penuh (true experimental design) pretest post test terhadap kelompok yang sama. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun ajaran 2014/2015 teknik sampling yang digunakan adalah teknik random sampling data dikumpulkan dengan teknik angket wawancara, dan observasi, data dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS memiliki tahapan pembelajaran dimana, setiap pertemuan terdapat tiga tahapan utama yang dilaksanakan oleh guru yakni perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi . (2) Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan

menggunakan media animasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat baik.

(3) Penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Mannuruki.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai, Kota Makassar

H_a = Terdapat pengaruh pada penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai, Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian Eksperimen. Dengan pendekatan *Quasi eksperimen*. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*) dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

B. Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester dua dibulan Mei tahun 2022, di UPT SPF SD Inpres Bontomanai, kecamatan Mangasa, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atau objek/subjek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenainya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 80 orang yang terdiri dari 43 laki-laki dan 37 perempuan.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah siswa		Total
	L	P	
IV A	20	20	40
IV B	17	23	40
Jumlah	37	43	80

(Sumber data: Tata Usaha UPT SPF SD Inpres Bontomanai TA. 2021/2022)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 118), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, populasi yaitu seluruh siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 80 orang. Yang terdiri dari IV A berjumlah 40 siswa dan IV B berjumlah 40 siswa

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah siswa		Total
	L	P	
IV A	20	20	40
IV B	17	23	40
Jumlah	37	43	80

(Sumber data: Tata Usaha UPT SPF SD Inpres Bontomanai TA. 2021/2022)

D. Desain penelitian

Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design*, dengan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan yakni pembelajaran dengan menggunakan media *interaktif animasi*.

Adapun pola desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 3.3 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

(Sugiyono, 2017: 79)

Keterangan:

O₁ = *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = *pretest* kelompok kontrol

O₄ = *posttest* kelompok kontrol

X = perlakuan

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media interaktif animasi, variabel bebas dalam penelitian ini diberi simbol x.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Variabel terikat dalam penelitian ini beri simbol y.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Media Interaktif Animasi

Media Interaktif Animasi yaitu media yang penyajiannya menggunakan bantuan komputer dengan materi berbentuk video pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur-unsur seperti suara, gambar animasi, teks dan efek gerak guna untuk menyampaikan suatu pesan. Media ini merupakan media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas eksperimen.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku peserta didik yang diperoleh dari hasil pengalaman dan latihan yang secara terus-menerus atau hasil dari suatu kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku yang dimaksud diantaranya meliputi aspek kognitif. Hasil belajar dapat dilihat melalui nilai atau skor setelah diberi perlakuan menggunakan media interaktif animasi pada pretest dan posttest.

G. Prosedur Penelitian

1. Tahap Observasi:

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan diantaranya: (1) melakukan wawancara dengan guru kelas IV yang ada di UPT SPF SD Inpres Bontomanai, (2) bertemu dengan kepala sekolah untuk menyampaikan maksud dan tujuan dengan membawa surat izin penelitian untuk observasi, (3) mengadakan observasi ke sekolah dan mengamati proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Tahap Persiapan:

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada siswa, (2) menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), (3) membuat soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal yang akan digunakan untuk di uji *pretest* dan *posttest* sesuai dengan materi yang diajarkan

3. Tahap Pelaksanaan:

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) secara umum pelaksanaan perlakuan dalam penelitian ini terdiri dari empat kali pertemuan. Pertemuan pertama sebagai *pretest*, pertemuan kedua dan ketiga sebagai pemberian *treatment* (tindakan), pertemuan ke empat sebagai *posttest*. Setiap pertemuan dalam waktu 45 menit.

4. Tahap Akhir

Langkah-langkah pada tahap ini diantaranya: (1) proses pengumpulan data, (2) menghitung data hasil penelitian, (3) menganalisis data hasil penelitian, (4) membahas data hasil dan menyimpulkan berdasarkan pengelolaan data.

H. Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes yang diberikan yakni, tes *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPA pada materi daur hidup hewan (metamorfosis). Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 30 butir dengan 4 pilihan jawaban.

2. Non tes

Non tes pada penelitian ini yakni observasi dan dokumentasi yang berupa lembar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, serta dokumentasi yang

digunakan untuk mengumpulkan data dengan meneliti dokumen yang berkaitan dengan siswa, guru dan sekolah.

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang dilakukan. Dalam penelitian, peneliti melakukan observasi secara langsung melalui wawancara dengan guru kelas IV sekaligus mengamati aktivitas guru dan siswa ketika kegiatan proses pembelajaran. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan cara memberikan tanda centang pada kolom nilai pengamatan observasi.

2. Tes

Sugiyono (2016: 164), mengemukakan bahwa “tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pengajaran”. Oleh karena itu, Peneliti dalam penelitian menggunakan tes tertulis karena peneliti membutuhkan data untuk melihat hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019: 430), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam hal ini, dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian yaitu: hasil nilai pretest dan posttest, dokumentasi kegiatan dan persuratan.

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis data Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 25.0 for Windows*. Dengan demikian, nilai yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan sesuai kriteria nilai ketuntasan dan hasil belajar siswa.

Tabel 3.4 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Penguasaan	Predikat	Kategori
93 – 100	A	Baik Sekali
84 – 92	B	Baik
75 – 83	C	Cukup
<75	D	Kurang

(Sumber: Kemendikbud, 2017)

Kriteria hasil belajar siswa dikatakan tuntas belajar jika memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 untuk mata pelajaran IPA. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Nilai Hasil belajar	Kategori
0-69	Tidak tuntas
70-100	Tuntas

(Sumber data: Tata Usaha UPT SPF SD Inpres Bontomanai TA. 2021/2022)

Berdasarkan tabel diatas, siswa yang memperoleh nilai 0 sampai 69 dikatakan tidak tuntas sedangkan siswa yang memperoleh nilai 70 sampai 100 maka dinyatakan tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi KKM.

2. Analisis data Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t dengan data berbeda. Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian analisis pra-syarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas dimana semua data diolah menggunakan sistem *SPSS* versi *25.0 for windows*:

a. Uji Normalitas

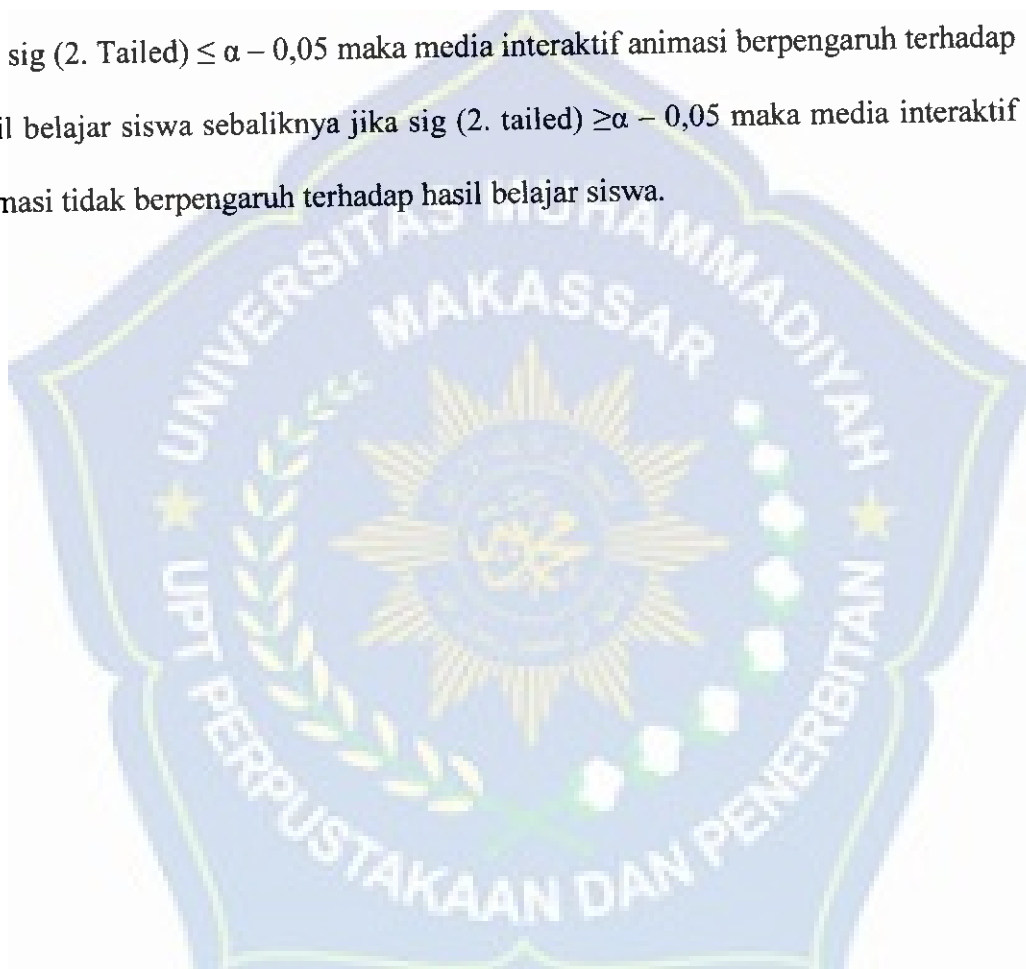
Uji normalitas dilakukan bahwa data variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal atau tidak. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Analisis normalitas data menggunakan *test of normality Shapiro wilk* dengan bantuan program *SPSS* versi *25.0. for windows* pada taraf signifikansi 95% atau α (α) 0.05 dengan ketentuan: apabila probabilitas atau nilai *sig. (2-tailed)* $\geq 0,05$, maka berdistribusi normal; dan apabila $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan *SPSS* versi *25.0 for windows* menggunakan uji *Statistics Base*. Taraf signifikan yang digunakan yaitu $(\alpha) = 0.05$. Jika taraf signifikan data yang diperoleh $\geq \alpha$, maka variansi setiap sampel sama (homogen). Jika taraf signifikan data yang diperoleh $\leq \alpha$, maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

3. Uji Hipotesis

Pengujian menggunakan uji hipotesis dengan Independen sampel T-Test. Test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan erat suatu variabel terikat antara dua kelompok, dengan mengendalikan variabel lain yang berpengaruh terhadap variabel terikat. Maka dari itu, cara menghitungnya dengan menggunakan program *SPSS Statistics Base version 25.0*. Adapun kriteria pengujiannya adalah jika $\text{sig (2. Tailed)} \leq \alpha - 0,05$ maka media interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebaliknya jika $\text{sig (2. tailed)} \geq \alpha - 0,05$ maka media interaktif animasi tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh model interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Peneliti ini menggunakan *quasi eksperiment* untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Sampel yang diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B dengan masing-masing berjumlah 40 siswa dengan keseluruhan 80 siswa. Dalam penelitian ini memberikan perlakuan yang berupa media interaktif animasi pada kelas IV A dan kelas IV B tanpa menggunakan media interaktif animasi.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pemberian tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan test awal yang diberikan kepada siswa, baik siswa pada kelas kontrol maupun siswa pada kelas eksperimen dengan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelas sebelum diberikan perlakuan yang berbeda. Sedangkan *posttest* yaitu tes yang diberikan kepada siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Data *pretest* dan *posttest* ini diperoleh dari tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Tes yang digunakan peneliti adalah tes hasil

belajar IPA siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai pada materi pokok daur siklus hewan.

Adapun hasil penelitian yang lebih rinci akan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.1 Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik			
	<i>pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Ukuran sampel	40	40	40	40
Skor minimum	10	20	67	60
Skor maksimum	77	50	93	87
Skor Rata-rata (Mean)	34.83	30.28	79.65	75.75
Median	33.00	30.00	80.00	77.00
Standar Deviasi	13.765	6.512	6.495	7.355

(Sumber: diolah dari lampiran halaman 76)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan perlakuan yakni media interaktif animasi, dengan rata-rata 79.65 dan nilai maksimum 93.

Hasil belajar siswa, disusun menggunakan empat skala, yaitu: sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Skor hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dan persentase untuk menentukan kategori penilaian hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)	F	(%)
93-100	Sangat Baik	0	0	1	2,5	0	0	0	0
84-92	Baik	0	0	7	17,5	0	0	5	12,5
75-83	Cukup	1	2,5	25	62,5	0	0	19	47,5
<75	Kurang	39	97,5	7	17,5	40	100	16	40,0
Jumlah		40	100	40	100	40	100	40	100

(Sumber: olahan penulis)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan berjumlah masing-masing 40 siswa terdapat 39 siswa dengan persentase (97,5%) yang memiliki kategori kurang dan 1 siswa dengan persentase (2,5%) yang memiliki kategori cukup. Sedangkan kelas kontrol, terdapat 40 siswa dengan persentase (100%) yang memiliki kategori kurang.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan *Pretest* Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%	F	%	F	%
0-69	Tidak Tuntas	39	97,5	40	100	4	10.0	8	20.0
70-100	Tuntas	1	2,5	0	0	36	90.0	32	80.0
Jumlah		40	100	40	100	40	100	40	100

(Sumber: olahan penulis)

Berdasarkan dari tabel 4.3 diatas nilai ketuntasan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol banyak siswa yang tidak tuntas. Dan ketuntasan *posttest* hasil belajar pada kelas eksperimen 4 siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dan 36 siswa yang masuk dalam kategori tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki 8 siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dan 32 siswa masuk dalam kategori tuntas dengan rata-rata persentase 80.0 %. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil ketuntasan nilai murid pada masing-masing kelas eksperimen yang berikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif animasi.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis data inferensial dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian. Dalam menguji hipotesis ini, maka dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berikut hasil analisis uji prasyarat.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan terhadap masing-masing kelompok dengan tujuan dapat mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Seluruh pengujiannya dilakukan dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS) form 25* dengan analisis *Shapiro Wilk*. Adapun kriteria data dikatakan berdistribusi normal dengan melihat signifikan $\alpha > 0.05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Sig.	Taraf Sig.(α)
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.170	> 0.05
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.065	
<i>Pretest</i> Kontrol	0.051	
<i>Posttest</i> Kontrol	0.073	

(Sumber: diolah dari lampiran halaman 77)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat disimpulkan seluruh data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal berdasarkan nilai sig lebih besar dari nilai 0.05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan agar peneliti dapat melihat apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen atau heterogen. Adapun data yang dianalisis adalah seluruh data hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan bantuan *Statistical Package for Social Science (SPSS) for windows* 25 dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance Test* pada *One-way Anova*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikan lebih besar dari 0.05.

Berikut tabel hasil analisis uji homogen dengan menggunakan uji *Homogeneity of variance test*.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogen *Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
<i>Sig.</i>	0.309	
Taraf <i>Sig. (α)</i>	> 0.05	
Kesimpulan	Homogen	

(Sumber: diolah dari lampiran halaman 77)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol mendapat nilai yang signifikan yaitu 0.309. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, dapat diketahui dari hasil pengujian bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Tingkat signifikan menggunakan $\alpha = 5\%$ (signifikan 5% atau 0,5 adalah ukuran standar yang sering digunakan dalam penelitian).

Rumus menghitung Ttabel :

$$(N - K - 1)$$

$$80 - 2 - 1 = 77 = 1,991$$

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	thitung	t-tabel	Sig.
Hasil Belajar	2,514	1,991	0,014

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima dan berpengaruh, disebabkan nilai thitung hasil belajar sebesar 2,514 dan memiliki nilai signifikan 0,014, sedangkan nilai tabel yang diperoleh sebesar 1,991. Artinya nilai thitung \geq dari nilai tabel.

Maka berdasarkan uraian di atas, data hasil analisis yang telah diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga dalam interaksi belajar mengajar pada pengaruh media interaktif animasi dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu atau disebut *quasi eksperimen*. Pada penelitian ini peneliti melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Penelitian ini dilakukan disemester dua, kelas eksperimen pada kelas ini yaitu kelas IV A adapun kelas kontrol pada penelitian ini yaitu kelas IV B. Perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif animasi sedangkan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif animasi. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* berupa tes pengetahuan awal berupa soal pilihan ganda dan test akhir *posttest*.

Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif animasi, siswa menjadi lebih tertarik, asik, aktif dan perhatiannya fokus tertuju pada media yang diterapkan yakni media interaktif animasi yang bersumber dari youtube dengan berbantuan beberapa alat seperti LCD proyektor, laptop dan speaker. Pada kelas eksperimen siswa terlihat senang dalam memperhatikan media yang diterapkan dan materi yang disampaikan cukup jelas sehingga siswa mampu menyerap materi yang diajarkan dengan cukup berkesan diingatkannya. Materi yang disampaikan secara jelas dan lebih dan mudah dipahami dan materi yang abstrak dengan menggunakan media animasi dapat memberikan kemudahan bagi siswa, (Sukiyasa&Sukoco: 2013)

Oleh karena itu dengan diterapkannya media interaktif animasi ini siswa berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru dengan berkaitan materi yang telah dipaparkan melalui media interaktif animasi. Bahkan terdapat beberapa siswa yang mengatakan bahwa dia ingin proses pembelajaran menggunakan media interaktif animasi ini disetiap mata pelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media interaktif animasi, guru lebih mendominasi. Proses pembelajaran jelas terlihat monoton, siswa masih kurang perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru, siswa terlihat asik berbicara dengan teman sebangkunya, siswa terlihat bosan, jenuh, dan mengantuk sehingga siswa kurang tertarik terhadap apa yang dijelaskan oleh guru.

Pembelajaran dikelas eksperimen guru menggunakan media interaktif animasi, tetapi guru juga tidak lupa untuk menjelaskan kembali terkait inti materi pembelajaran yang diterapkan menggunakan media. Sehingga tidak monoton, materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Handayani (2019), bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, keaktifan, dan rasa senang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan menggunakan media interaktif animasi menunjukkan adanya peningkatan tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan hasil belajar siswa pada tabel yang telah dijelaskan bahwa nilai tes akhir (*posttest*) meningkat dibandingkan nilai hasil tes awal (*pretest*). Teori yang dikemukakan oleh Phillips (Janner:2019), media interaktif animasi adalah frasa penangkapan semua untuk menggambarkan gelombang baru perangkat

lunak komputer yang terutama berkaitan dengan penyediaan informasi yang ditandai dengan kehadiran teks, gambar, audio, dan animasi video untuk mengendalikan lingkungan oleh komputer. Dan menurut Hastuti (2011), Media interaktif adalah segala alat bantu dalam pembelajaran untuk menyalurkan informasi yang diperlukan dalam belajar serta dapat merangsang keaktifan peserta didik yang berbentuk media ganda seperti teks, audio, grafis, gambar diam dan gambar hidup (animasi).

Selain itu kelebihan dari media interaktif animasi yaitu memberikan informasi yang baik, siswa tidak lagi berfikir serta memahami informasi-informasi yang abstrak, dan juga kelebihan pada media interaktif animasi ini untuk menerangkan suatu proses yang terjadi pada makhluk hidup contohnya pada materi metamorfosis atau daur hidup hewan. Selain dari itu media interaktif animasi memberikan hiburan kepada siswa melalui gambar, animasi dan suara sehingga siswa lebih tertarik, asik, senang dan fokus terhadap materi yang disampaikan melalui media animasi sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Diperkuat oleh pendapat Agustina L (2021), suatu proses pembelajaran yang membuat semua siswa merasa senang akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan sehingga minat dan hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan.

Kendala atau keterbatasan yang dialami peneliti dalam menggunakan media interaktif animasi yakni keterbatasan waktu dengan materi yang cukup banyak, dan guru harus lebih kreatif dalam membuat media animasi yang unik sehingga siswa dapat tertarik dalam melihat materi yang akan dipaparkan nantinya, serta guru harus pintar-pintar dalam memilih animasi yang dapat menarik ketertarikan

siswa, adapun kendala lain yakni kondisi jaringan untuk mengakses video yang bersumber dari youtube, serta kondisi kelas yang harus sedikit redup agar hasil gambar atau video yang dipantulkan terlihat jelas, terkadang ada video yang sulit untuk diakses maka memerlukan software khusus untuk membukanya dan juga guru sebagai komunikator harus memiliki kemampuan memahami siswanya. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Prayuda A:2020) bahwa waktu yang diperlukan pada proses pembelajaran menggunakan media interaktif animasi lebih lama dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media buku.

Secara deskriptif, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai mengalami peningkatan. Dari hasil observasi berjalannya pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi menunjukkan bahwa siswa terlihat fokus dan semangat belajar siswa pun ikut meningkat dengan adanya perlakuan yaitu menggunakan media interaktif animasi. Kondisi siswa juga lebih terlihat efisien dan juga menyenangkan karena dengan diterapkannya media interaktif animasi. Penggunaan media interaktif animasi membuat siswa tidak berfikir abstrak karena melihat gambar, teks, serta suara yang ditampilkan. Hal demikian menjadikan siswa semakin semangat menangkap materi pembelajaran yang diterapkan pada akhirnya berpengaruh juga dalam hasil belajarnya yang semakin meningkat.

Media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan model konvensional. Hal ini dapat dilihat

dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 79,65 sedangkan kelas kontrol 75,75. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti dan Istianah (2018), bahwa penggunaan media animasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnanti (2019), hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen yang diberi perlakuan sebesar 84,16 sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan sebesar 75,62 maka dari itu dinyatakan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar pada materi daur air siswa kelas V di SDN Suci 01 Jember tahun pelajaran 2017/2018.

Selanjutnya untuk hasil analisis statistik inferensial dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian. Untuk keperluan uji hipotesis ini, maka dengan dilakukannya uji normalitas, uji homogenitas dan juga uji hipotesis. Dari hasil analisis uji prasyarat uji normalitas, uji homogenitas hasil pretest dan posttest hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV menggunakan uji *Shapiro wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dengan nilai $\text{sig} > 0,05$, jika nilai sig lebih besar dari pada 0,05 dan juga bersifat homogen.

Uji prasyarat telah terpenuhi yakni uji normalitas dan homogenitas maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menjawab hipotesis penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji hipotesis independent simple t-test. Penilaian ini memperoleh hasil nilai sig (2-tailed) adalah $0,014 < 0,05$ yang berarti 0,014 lebih kecil dari 0,05.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci terkait media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai, Analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan.

1. Nilai hasil belajar yang didapatkan setelah menerapkan media interaktif animasi pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan kelas yang tidak diberikan perlakuan yakni media interaktif animasi. Hal ini dapat dilihat dari nilai mean atau rata-rata kelas eksperimen yaitu 79,65 dengan ketuntasan 90%.
2. Terdapat pengaruh media interaktif animasi secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai, hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai sig 0.014

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada pihak sekolah dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA, agar kiranya pihak sekolah lebih memperhatikan fasilitas sekolah seperti diperadakaannya media elektronik yang menunjang pembelajaran.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan guru agar diharapkan membuat media pembelajaran agar lebih

memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan dengan berbantuan media, termasuk media interaktif animasi.

3. Diharapkan kepada siswa agar mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru sehingga senantiasa meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). *Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Negeri Mannuruki*. Journal of Educational Science and Technology (EST), 2(2), 81-90.
- Agustina, L. (2021). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). *Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna*. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, 2(1), 116-121.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baharuddin dan Esa (ed). 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Handayani, S. (2019). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Hastuti, P. (2011). *Pengaruh Media Interaktif Animasi 3 Dimensi dalam Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar IPA Anak Tunarungu Kelas D6 di SLB-B YRTRW Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011*.
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Isnanti, N. A. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Materi Daur Air Siswa Kelas V SDN SUCI 01 Jember Tahun Pelajaran 2017/2018*.
- Janner, S. 2019. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Jihad, A., & Haris, A. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo
- Kosasi dan Dede Sumarna. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik*. Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar, 6(17).
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Prayuda, A. (2020). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 134416 Tanjungbalai* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rosmayasari, Evi. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Murid Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jingsaw Pada Murid Kelas IV SDN Rappocini Makassar*. skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Safitri, H. *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas Iv Sdn Romang Rappoa*.
- Samsuri. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IVA SD Inpres Perumnas III Kecamatan Rappocini Kota Makassar*. Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur*. *Intersections*, 5(2), 26-37.
- Suardi M, dan Syofrianisda. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Parama Ilmu
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). *Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena.

- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). *Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.
- Wibowo, E. J. (2013, March). *Media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa sekolah dasar kelas IV*. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer* (Vol. 2, No. 1).



RIWAYAT HIDUP

Alfina Wulandari, lahir di Jakarta pada tanggal 27 Mei 2000. Anak ke 2 dari 3 bersaudara, dari pasangan Lahasim dan Hasnawati Sri Haminah. Memulai jenjang Pendidikan di TK Harapan Bangsa pada tahun 2007 dan lulus ditahun yang sama melanjutkan Pendidikan di SD Inpres 05 Penjaringan Jakarta Utara, dan lulus pada tahun 2012, penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Kajuara lulus tahun 2015. Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 1 Sinjai Utara dengan mengambil jurusan Matematika-IPA (MIPA) daan lulus pada tahun 2018. Setelah menyelesaikan studi atas Ridho Allah Subhanahu Wata'ala dan restu kedua orang tua, penulis melanjutkan Pendidikan pada jenjang S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada tahun 2018.