

**EFEKTIVITAS MEDIA PRESENTASI ANIMASI *FLASH* BERBASIS
POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMP NEGERI 13 MAKASSAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
AGUSTUS 2022**

No. SKRIPSI	28/12/2022
Jumlah Lembar	1 ep
Harga	8mb. Alumni
No. Induk	R/0085/TPD/22ep
No. Induk	WAL



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **ANDI AKIL WALI**, NIM **105311107516** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 559 TAHUN 1444 H/2022 M, Tanggal 27 Agustus 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2022.

Makassar, 2 Shafar 1444 H
30 Agustus 2022 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Amjo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji : 1. Dr. H. Nurdin, M.Pd
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd
3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd
4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul :Efektivitas Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : ANDI AKIL WALI

Stambuk : 105311107516

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 30 Agustus 2022 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Muhammad Nawir, M.Pd


Andi Adam, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd, Ph. D
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Don't Putt All Your Eggs In One Basket”

“Selalu miliki rencana cadangan agar jika satu rencana tidak berhasil, semua usaha tidak hancur.”

Persembahan

- Untuk Orang Tua Tercinta Ayahanda Alm. Andi Abu Hanifa dan Andi Tenri Lawa yang Telah Senantiasa Memberikan Do'a dan Supportnya selama ini secara Mental dan Finansial.
- Untuk Saudara-Saudaraku Atas Do'a Dan Nasehatnya
- Untuk Teman-temanku yang selalu mengingatkan untuk selalu mengerjakan skripsi

ABSTRAK

ANDI AKIL WALI. 2022. *Efektivitas Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar.* Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., dan Pembimbing II Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media presentasi *animasi flash* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar, Jenis Penelitian ini adalah eksperimen semu. *Quasi-eksperiment* ini sangat baik digunakan untuk memprediksi suatu keadaan yang dapat dicapai melalui sebuah eksperimen. Pada saat penelitian dilakukan dengan *Pretes* dan *Postes*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII 8 yang berjumlah 25 orang, teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data diatas yaitu dengan tes, angket, dan dokumentasi yakni dengan menggunakan teknik *analisis deskriptif* dan teknik *analisis statistik inferensial*.

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada efektifitas penggunaan media *animasi flash* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.8. hal itu terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil yaitu, hasil belajar pada tahap pretes dengan kategori sangat tinggi dengan nilai 49,6 % dan hasil belajar pada tahap postes dengan kategori sangat tinggi dengan nilai 80,00 %, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *animasi flash* dengan siswa yang tidak menggunakan media *animasi flash* berbasis *power point* mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar.

Setelah pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat efektifitas penggunaan media *animasi flash* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar, dengan demikian pembelajaran media *animasi flash* ini layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Animasi *Flash*, Hasil Belajar Siswa.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur selalu tercurahkan kepada Ilahi Rabbi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyusun skripsi ini dengan baik. Shalawat dan Salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikut-Nya seluruh umat Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada Kedua orang tua ayahanda Alm. Andi Abu Hanifa dan Andi Tenri Lawa beserta seluruh keluarga yang telah membesarkan dengan penuh cinta, dan kasih sayang, memberikan doa, motivasi, semangat, dukungan, dan berjuang hingga penulis mencapai perguruan tinggi.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini diantaranya adalah:

Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar dan Para Wakil Rektor serta Staf Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan Nasir, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris jurusan Teknologi Pendidikan.

Pembimbing I, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., selaku Ketua Jurusan/Prodi Teknologi Pendidikan, dan bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing II Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang dengan segala kesediaan, perhatian, keikhlasan meluangkan waktunya untuk senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi in, Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar yang dengan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar, Kepada para mahasiswa beserta orang tua yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari skripsi penelitian ini tidak luput dari berbagai kekurangan, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Makassar, Agustus 2022

Andi Akil Wali

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Efektivitas	9
2. Media Presentasi	12
3. Animasi <i>Flash</i>	14
4. <i>Power point</i>	15
5. Hasil Belajar	17
6. Hasil Penelitian Yang Relevan	24
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29

1. Populasi	29
2. Sampel	30
D. Desain Penelitian.....	31
E. Variabel Penelitian	33
F. Definisi Oprasional Variabel.....	34
G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Teknik Pengumpulan Data.....	36
I. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74
RIWAYAT HIDUP.....	93

DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Siswa SMPN 13 Makassar	30
Tabel 3.2 Sampel Siswa SMPN 13 Makassar	31
Tabel 3.3 Skala interval berdasarkan kecenderungan	37
Tabel 3.4 Interpretasi skor hasil tes	39
Tabel 3.5 Interpretasi skor hasil angket	40
Tabel 3.6 Bobot Skor	40
Tabel 3.7 Distribusi respon siswa	41
Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar Pretest	45
Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (pre-test)	46
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi kelas pretest	47
Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Posttest	48
Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (post-test)	49
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi kelas posttes	49
Tabel 4.7 Siswa berdoa sebelum pelajaran IPA dimulai	50
Tabel 4.8 Siswa memperhatikan penjelasan guru menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA	51
Tabel 4.9 Media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA	51
Tabel 4.10 Dengan menggunakan media animasi membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA	52
Tabel 4.11 Siswa sulit mengungkapkan ide-ide yang siswa miliki	53
Tabel 4.12 Siswa tidak menyukai pelajaran IPA	53

Tabel 4.13 Siswa akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik.....	54
Tabel 4.14 Siswa tidak mencatat materi IPA dibuku catatan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.15 Siswa mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sekitar	55
Tabel 4.16 Penggunaan media animasi membuat siswa bingung untuk mencatat materi IPA	56
Tabel 4.17 Pembelajaran media animasi menimbulkan minat siswa untuk belajar IPA	57
Tabel 4.18 Siswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soalSiswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soal	57
Tabel 4.19 Tugas soal IPA yang diberikan membuat siswa jenuh	58
Tabel 4.20 Siswa mengerjakan tugas soal IPA sesuai kemampuan saya.....	59
Tabel 4.21 Hal-hal yang siswa pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi siswa.....	59
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Angket.....	60
Tabel 4.23 Paired Samples Statistics	61
Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.25 Hasil uji Homogenitas.....	64
Tabel 4.26 Hasil Uji Paired Sample t-test.....	65

DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas VIII 8.....	75
Lampiran 2 Angket	76
Lampiran 3 Hasil Nilai Tes Pada <i>Pretes</i>	79
Lampiran 4 Hasil Nilai Pada <i>Postest</i>	80
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan <i>Pretes</i> Dan <i>Postest</i>	84
Lampiran 7 Gambar Media <i>Animasi Flash</i>	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ibrahim dan Syaodih (2010) "Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat siswa lebih suka belajar dengan sesuatu yang baru, mudah dan menarik seperti dengan melihat gambar, video atau animasi pada tv, computer maupun gadget". Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tidak terlepas dari cara atau metode pengajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Pada penyajian pelajaran ipa, seorang guru perlu memiliki strategi belajar mengajar yang tepat, sehingga siswa tertarik untuk belajar IPA.

Saekhan Muchith (2008:3) "Pendidikan adalah sektor yang sangat menentukan kualitas hidup suatu bangsa". Kegagalan pendidikan berimplikasi pada gagalnya suatu bangsa, keberhasilan pendidikan juga secara otomatis membawa keberhasilan sebuah bangsa. Oleh sebab itu, untuk memperbaiki kehidupan suatu bangsa, harus dimulai dari penataan dalam segala pembelajaran, menejerial dan aspek lain yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran.

Tujuan pendidikan itu sendiri telah diatur di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang merumuskan bahwa:

"pendidikan adalah usaha sadar dan 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, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk baik buruknya pribadi manusia. Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan berkembangnya dunia. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana yang seadanya, sekarang sudah semakin lengkap. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media. Siapapun bisa belajar dengan mandiri melalui berbagai media. Akan tetapi tidak semua jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, karena belum tentu sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh pendidik.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan suatu strategi pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dengan baik sesuai tujuan pendidikan. Ditinjau dari sudut pandang pendidik, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pengajaran. Menurut Sanjaya (2011:1) : “Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran”. Dalam proses pembelajaran tradisional anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak sekali masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Diantaranya penjelasan monoton dan kurang interaktif dari guru, mengakibatkan siswa kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan, dimana hal ini akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran semakin maju dengan diperkayanya sumber belajar dan media pembelajaran. Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya, salah satunya menggunakan aplikasi *Power Point* sebagai media, yang didalamnya terdapat animasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Media Pembelajaran Presentasi *Animasi Flash Berbasis Power point* adalah perangkat lunak yang merupakan salah satu aplikasi dari *Microsoft Office*. Pada pembelajaran, perangkat lunak tersebut digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan materi pembelajaran didalamnya terdapat gambar bergerak yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar semangat dan berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar” (Miarso, 2004:9). Sedangkan menurut Anderson(dalam Sukirman,. 2012:28), media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Media pembelajaran yang beranekaragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan dalam

kegiatan pembelajaran secara bersamaan, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Gagne (dalam Anitah, 2012:72) menjelaskan bahwa dalam pemilihan media disarankan perlu untuk mempertimbangkan hal-hal seperti: (a) Variabel tugas, (b) Variabel belajar, (c) Lingkungan pengembangan, dan (d) Ekonomi dan budaya.

Prinsip-prinsip umum penggunaan media dalam memilih media untuk pembelajaran, guru sebenarnya tidak hanya cukup mengetahui tentang kegunaan, nilai, serta landasannya, tetapi juga harus mengetahui bagaimana cara menggunakan media tersebut. Adapun prinsip-prinsip Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam system pembelajaran, b) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber daya, c) Guru hendaknya memahami tingkat hirarkhi dari jenis alat dan kegunaannya, d) Pengujian media hendaknya berlangsung terus, sebelum, selama dan sesudah pemakaiannya, e) Penggunaan mulltimedia akan menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran.

Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Agus, 2006:2). Sedangkan *flash* adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (2008:15). Sedangkan menurut Suhendi (2009:8) *Flash* merupakan program aplikasi grafis untuk membuat animasi web, animasi kartun, cd tutorial, presentasi produk, game hingga membuat

aplikasi interaktif yang sering kita jumpai di berbagai media. Power point Menurut Wardiana (2008:5) Microsoft *power point* adalah suatu proram aplikasi yang tergabung dalam Microsoft office 2007 yang berfungsi untuk membuat rancangan dalam suatu persentasi agar terlihat lebih menarik dan propfesional. Menurut Istiningsih (2012:119) *power point* adalah software yang akan menyusun dalam sebuah persentasi yang efektif, Professional, dan juga mudah yang menjadikan sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya.

Penggunaan Microsoft *power point* sebagai media pembelajaran merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan media, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi prestasi belajar dalam kehidupan sehari-hari yang memungkinkan tujuan belajar bisa tercapai.

Menurut Sardiman (2014:75) Motivasi Belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual berperan dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Sedangkan menurut Hamzan Uno (2014:102) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Maka motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu faktor psikis yang yang mendorong siswa-siswa untuk bergairah, merasa senang dan semangat saat belajar sehingga adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam belajar.

Salah satu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran IPA saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih banyak diarahkan kepada siswa untuk menghafal informasi tanpa

dituntut untuk memahami dan mengembangkan informasi yang diingat dalam kehidupan sehari-hari. “Permasalahan tersebut dikarenakan guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran”. Susilana dan Riyana (2007:3).

Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai maka guru harus bisa memilih strategi, model, dan media yang tepat serta menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi siswanya untuk belajar. Interaksi yang baik antara guru, siswa, dan sumber belajar akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran yang dilaksanakan berhasil adalah dengan menggunakan media.

Hasil observasi awal di sekolah SMP Negeri 13 Makassar pada tanggal 27 Februari 2022, kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran IPA dilakukan dengan menggunakan media seperti papan tulis, dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Kebanyakan siswa kurang tertarik pada media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya mata pelajaran IPA, karena sebab-sebab seperti itu penulis mencoba membuat suatu media pembelajaran berupa media *animasi Flash* yang diharap dapat membantu memusatkan perhatian siswa dan memahami materi yang disampaikan dan juga membuatnya masuk dalam memori atau ingatan jangka panjang mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Penggunaan Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini tentunya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya efektifitas penggunaan media presentasi animasi berbasis *power point* khususnya mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar yang lebih inovatif, efisien, dan menarik karena dilengkapi dengan soal-soal yang bersifat interaktif. Selain itu juga mudah dipahami oleh siswa karena tidak menggunakan bahasa yang sulit serta sudah

berbasis kehidupan sehari-hari yang dapat membantu siswa dalam menghubungkan materi dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran interaktif, sehingga dapat membantu menciptakan interaksi, khususnya interaksi antara siswa dan sumber belajar

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penerapan media presentasi animasi *flash* berbasis *power point* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas di sekolah, pada pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPA. Dan memperbaiki teknik dan metode pembelajaran menjadi bervariasi.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon pendidik sebagai upaya peningkatan kualitas Serta bahan kajian tentang efektivitas media presentasi animasi *flash* berbasis *power point* pada pembelajaran IPA.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesamaannya, manfaatnya, dapat membawa hasil, berhasil guna, mulai berlaku. Ahmad Habibullah mengutip pengertian efektivitas menurut Streers dan Stoner, Streers mengartikan efektivitas sebagai konsistensi kerja yang tinggi untuk mencapai tujuan yang telah disepakati. Sedangkan Stoner mendefinisikan efektivitas sebagai kemampuan menentukan tercapainya tujuan.

Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu segala daya upaya guru untuk membentuk para siswa agar bisa belajar dengan baik. Persyaratan utama keefektifan pembelajaran yaitu: presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), tanggung jawab yang tinggi dalam melaksanakan tugas diantara siswa, ketetapan antara materi ajar dengan kemampuan siswa diutamakan, dan mengembangkan suasana belajar dan struktur kelas yang akrab, positif dan mendukung.

Guru yang efektif adalah orang-orang yang dapat menjalin hubungan yang simpatik dengan para siswa, menciptakan lingkungan kelas yang mengasuh, penuh perhatian, memiliki suatu rasa cinta belajar, menguasai sepenuhnya bidang studi mereka dan dapat memotivasi siswa untuk bekerja tidak sekedar mencapai suatu prestasi namun juga menjadi anggota masyarakat yang pengasih.

Menurut Harry Firman keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang di gambarkan di atas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau darisegi proses dan sarana penunjang.

Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada penggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik, bahan, serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran, buku-buku teks.

- **Indikator Efektifitas**

Indikator efektifitas pembelajaran menurut Muanley (2019) adalah sebagai berikut;

1. Efektif

Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku.

2. Efisien

Efisiensi belajar merupakan suatu prinsip dasar yang dipakai pendidik atau guru sebagai cara untuk diterapkan kepada siswanya agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan terlaksana dengan yang semestinya.

3. Dapat digunakan

Dapat digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

4. Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional).

5. Kolaboratif

“Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan guru baik dalam maupun luar kelas”. Muanley (2019)

2. Media Presentasi

Asyhar (2012) menjelaskan bahwa, media presentasi adalah jenis media untuk dipresentasikan kepada siswa, yang dikemas dalam program *Power Point*, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku pegangan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan, indera siswa dapat diakomodasi, karena unsur media seperti teks dan gambar dapat disajikan dengan lebih menarik, sehingga dapat diingat dengan lebih baik.

Media presentasi adalah alat/sarana yang digunakan pemberi pesan (presenter) untuk membantu menyampaikan informasi yang akan diberikan kepada audiens agar pesan dapat diterima dan dimengerti dengan baik. Rahadi (2008:6) juga mengemukakan bahwa “Media presentasi sendiri memiliki manfaat memudahkan dalam menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan, media presentasi ini memiliki kemampuan dalam pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya”.

Kelebihan- kelebihan media presentasi dalam pembelajaran menurut Kozma dalam Sutrisno (2009) yaitu:

- a) Media presentasi dapat meningkatkan kegiatan belajar dan dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami suatu materi.
- b) Media presentasi dapat mendorong siswa untuk berpikir, beraktivitas, bekerja sama dan mengeluarkan pendapat.
- c) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

- d) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- e) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- f) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- g) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- h) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (*CD/ Disket/ Flash disk*), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Adapun beberapa contoh media presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu :

a. *Power point (PPT)*

Power point secara resmi diluncurkan pada tanggal 22 Mei 1990, sama dengan hari dimana *Microsoft* merilis *Windows 3.0*. *Power point* memperkenalkan banyak perubahan baru dengan merilis *PowerPoint 97*.

b. *Prezi*

Prezi adalah *tool* presentasi berbasis *cloud* yang menyajikan presentasi dengan cara baru yang lebih interaktif. *Prezi* ini menggunakan fitur *zoom in*, *zoom out* untuk menampilkan *slide* presentasi. Terdapat beberapa *template* profesional yang siap untuk dipakai, kita juga dapat mencari banyak pilihan dari *Prezi library*.

c. *Canva*

Canva merupakan salah satu platform desain yang dapat digunakan. Didalamnya juga terdapat desain untuk membuat *power point*. Alat bantu ini juga tersedia secara gratis bagi seluruh pendidik serta peserta

d. *Visme*

Visme ialah *tool* presentasi online yang mudah digunakan untuk membentuk konten visual. *Visme* adalah *platform* tunggal, dengan banyak *template*, buat membentuk *infografis*, *presentasi*, *diagram*, *banner web*, *animasi*, dan *resume*.

e. *Google Slides*

Google Slides adalah *tool* presentasi yang dilengkapi *Google Docs* dan *Sheet*. Ini merupakan *tool* kolaborasi dimana kita dapat mengedit secara real-time & chatting dengan orang lain pada saat presentasi.

f. *Libre Office*

Libre Office merupakan sebuah paket aplikasi *office* (perkantoran) yang bersifat gratis, bebas untuk di download, diakses serta disebar. Aplikasi ini dikembangkan oleh *The Document Foundation* (TDF) yang kompatibel dengan aplikasi perkantoran lainnya seperti *Microsoft Office* dan tersedia dalam berbagai *platform*.

3. Animasi Flash

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

Apabila kita perhatikan penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi, yaitu Objek/ gambar dan alur gerak.

Atau juga Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah 'gerakan'. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

4. *Power point*

Microsoft Power point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. *Microsoft Power Point* ini merupakan pengembangan dari *microsoft* lainnya. Aplikasi *Microsoft Power Point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *Power Point*.

Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer.

Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempecantik sebuah presentasi powerpoint.

Pada 1987, *Power Point* versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. *Power Point* kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi overheadprojector (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari *Power Point* muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran. (Aqila Smart, 2012: 65).

a. Fungsi dan Kegunaan *Microsoft Powerpoint*

Kegunaan atau fungsi dari ms powerpoint adalah sebagai berikut :

1. Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi.
2. Membuat sebuah presentasi berbentuk softcopy sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer.
3. Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan.
4. Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

b. Format data *Microsoft PowerPoint*

Untuk menyimpan sebuah data *PowerPoint*, powerpoint menyediakan beragam format data diantaranya yaitu :

1. PPT (*PowerPoint Presentaion*)
2. PPS (*PowerPoint Show*)
3. POT (*PowerPoint Template*)
4. PPTX (*PowerPoint Presentation*)

c. Kelebihan *Microsoft Office PowerPoint*

Keunggulan atau kelebihan Ms. PowerPoint diantaranya yaitu :

1. Mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
2. Tersedia beragam desain dan template yang menarik.
3. Dapat dibuat dalam berbagai format data.
4. Dapat mengedit foto secara langsung.
5. Adanya fitur pergerakan seperti Transition dan Custom Animation.
6. Adanya fitur untuk memasukkan konten dari lain aplikasi yang mendukung OLE (*Object Linking and Embedding*).

d. Kekurangan *Microsoft Powerpoint*

Adanya lisensi yang memungkinkan penggunaannya untuk membayar program aplikasi powerpoint ini.

5. Hasil Belajar

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman.

Definisi hasil belajar lainnya bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Melihat uraian diatas bisa disimpulkan pengertian hasil belajar secara umum adalah adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

A, M. Sadirman, (2007) menyatakan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut

menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.

Slameto, (2008) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dalam terdiri dari: (1) jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), (2) psikologis (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), (3) dan kelelahan.

Faktor luar yaitu: (1) keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), (2) sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), (3) dan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Ada 3 aspek atau ranah belajar yang dinilai dalam kegiatan belajar mengajar (Anni et al. 2006) yaitu

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Beberapa kategori yang mencakup yaitu pengetahuan (*knowlegde*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*) dan penilaian (*evaluation*).

b. Ranah afektif

Ranah afektif terkait dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori dalam ranah afektif yaitu penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori dalam ranah psikomotorik yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided respons*), penyesuaian (*adaption*), dan kreativitas.

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian kelas. Penilaian kelas merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi untuk pemberian keputusan terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan tahapan kemajuan belajarnya sehingga didapatkan potret atau profil kemampuan siswa sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Bentuk penilaian kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penilaian kinerja (*perfomance*), penilaian tes tertulis (*paper and pen*), dan penilaian sikap.

“Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan atau dikuasai siswa sebagai hasil pembelajaran” (Nasution 1999). Menurut Darsono (2001) faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan hasilnya adalah sebagai berikut :

1. Kesiapan Belajar

Faktor kesiapan belajar baik fisik maupun psikologis, sikap guru yang penuh perhatian dan mampu menciptakan situasi kelas yang menyenangkan merupakan implikasi dari prinsip kesiapan ini.

2. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis bertujuan pada suatu obyek. Perhatian ini timbul karena adanya sesuatu yang menarik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

3. Motivasi

Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif saat orang melakukan suatu aktivitas. Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang melakukan kegiatan tertentu yang mencapai tujuan.

4. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dapat dilihat dari suasana belajar yang tercipta dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa terlihat aktif berperan.

5. Mengalami sendiri

Dalam melakukan sesuatu sendiri akan memberikan hasil belajar yang lebih mendalam.

6. Pengulangan

Adanya latihan-latihan akan berarti bagi siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan dan pemahaman materi.

7. Balikan dan Penguatan

Balikan adalah masukan yang sangat penting bagi siswa maupun guru. Penguatan adalah tindakan yang menyenangkan dari guru terhadap siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan belajar.

8. Perbedaan individual

Karakteristik yang berbeda baik fisik maupun perbedaan tingkat kemampuan dan minat belajar memerlukan perhatian khusus agar perkembangan siswa tetap berlangsung baik sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Pengertian hasil belajar menurut para ahli pendidikan berikut ini :

- a. Menyatakan Bloom (Supriono, 2009:6-7) “definisi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual”.
- b. Sedangkan Sudjana, (2004 : 22) “pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.
- c. Mengetahui Suprijono (2013:7) “pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”.

- d. Menyatakan Jihad dan Haris (2012:14) “pengertian hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”.
- e. Sedangkan Hamalik (2004: 31) “definisi hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan”.
- f. Menyatakan Mulyasa (2008) “hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung”.
- g. Mengetahui Nana Sudjana (2009: 3) “mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.
- h. Menyatakan Nawawi (2013) “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2013) “definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

6. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hastuti Diah Ikawati dan Wiwien Kurniawati (2016) dengan judul “Efektivitas Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI AL-Ikhlasiyah Lombok Barat”. Hasil penelitian ini adalah signifikan yakni Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI AL-Ikhlasiyah Lombok Barat. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah media presentasi animasi *flash* berbasis *power point* efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas v pada mata pelajaran IPA terpadu di MI AL-Ikhlasiyah lombok barat? Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen yaitu dengan desain *one group eksperimen*. *One group eksperimen design*, dan penelitian ini tidak menarik sampel karena penelitian ini adalah penelitian populasi. Teknik pengumpulan data ini menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis chi square.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syamsuriana Basri (2018) dengan judul :
“Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa, penelitian ini merupakan eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto. Pemilihan media

pembelajaran *sparkol videoscribe* untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar didasarkan pada pengamatan peneliti terkait hasil belajar peserta yang terkadang umumnya masih melakukan remedial, selain itu peserta didik dalam mengikuti peajaran masih menunjukkan wajah yang tidak antusiasme dan terkadang terlihat menghayal. Pemilihan media pembelajaran ini juga belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe sparkol* rata-rata hasil belajar peserta didik umumnya meningkat. Hal ini dilihat dari nilai hasil belajar pre test dan post test pada kelas eksperimen tersebut. Dilihat juga dari rata-rata hasil belajar fisika peseta didik, kelas eksperimen memperoleh nilai hasil belajar lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* efektif dalam meningkatkan hasil belajar fisika pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto.

B. Kerangka Pikir

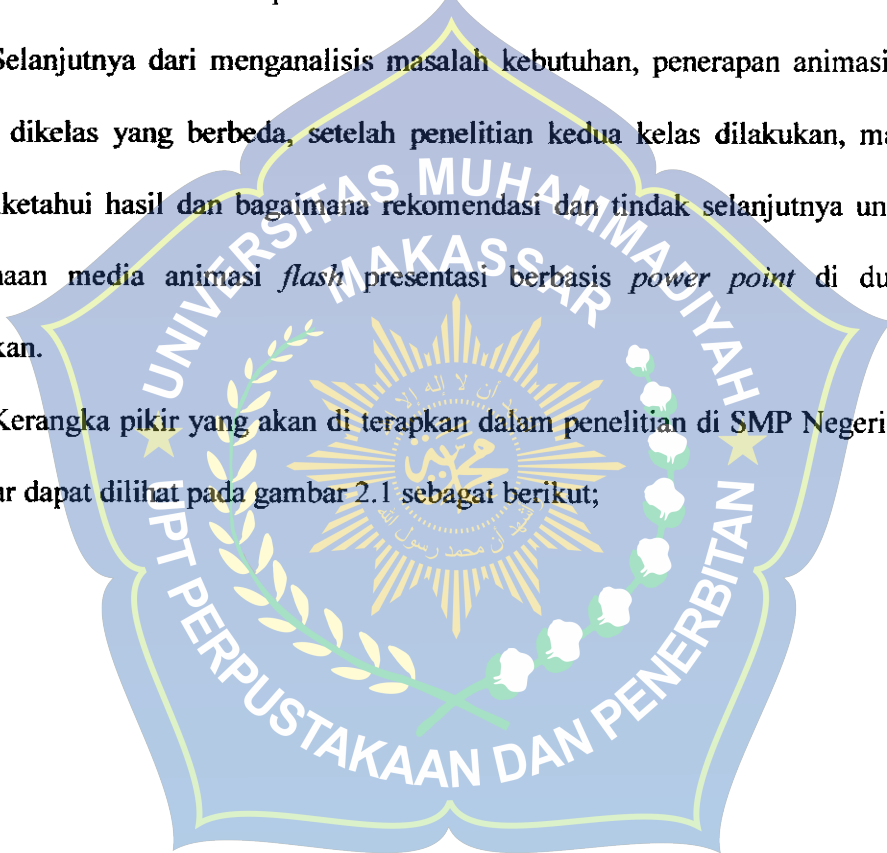
Kerangka pikir adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka pikir dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian dan mempresentasikan suatu himpunan dari beberapa konsep serta hubungan diantara konsep-konsep tersebut.

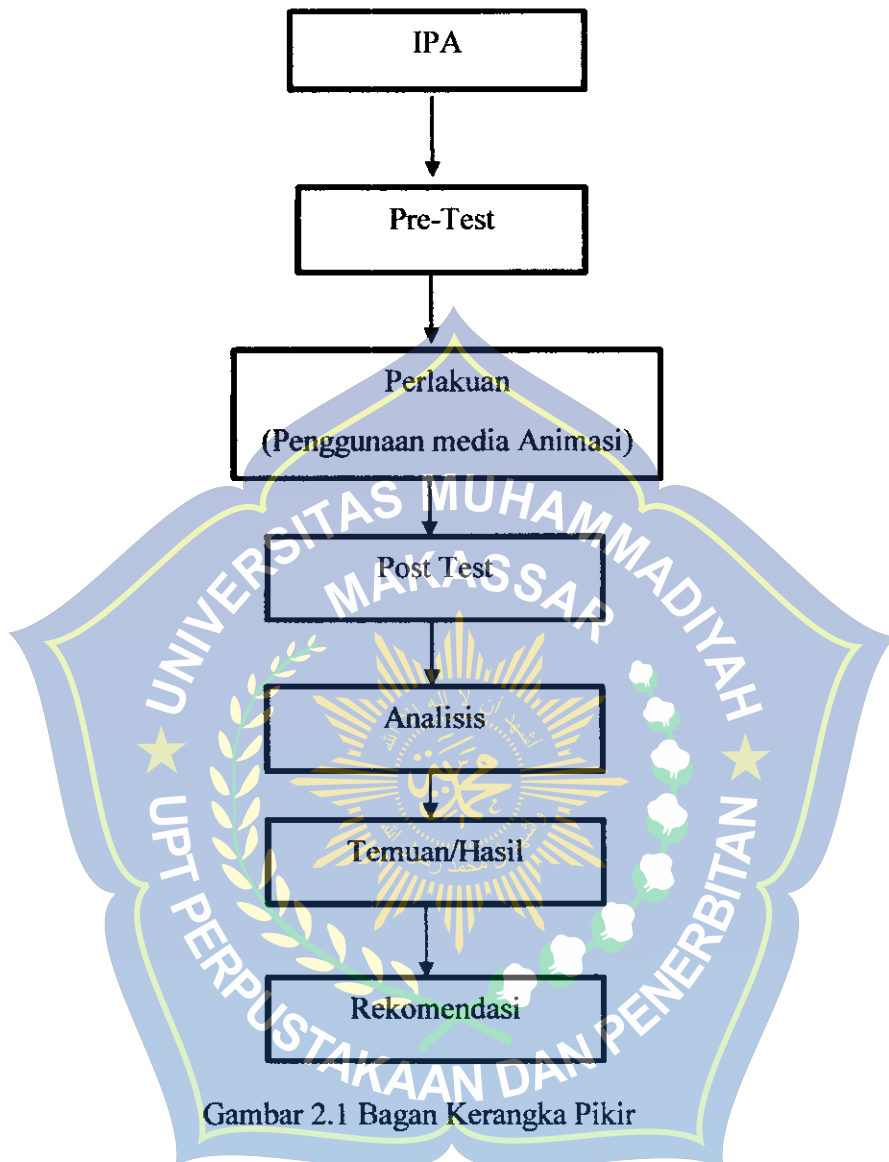
Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kurang. Hasil survey pada bulan Oktober, tahun 2020, di SMP Negeri 13 Makassar. Penggunaan media animasi *flash* dalam mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar di gunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses

pembelajaran. Media animasi membantu guru dalam menyampaikan informasi secara kompleks agar mudah diterima oleh siswa. Sehingga peneliti ini melakukan pendekatan eksperimen pada siswa, dengan mengambil 1 kelas sebagai sampel penelitian dimana dalam kelas VIII.8 di berikan media pembelajaran animasi *flash* dan pembelajaran berikutnya tidak menggunakan media, biasa disebut kelas eksperimen dan kontrol.

Selanjutnya dari menganalisis masalah kebutuhan, penerapan animasi di lakukan dikelas yang berbeda, setelah penelitian kedua kelas dilakukan, maka dapat diketahui hasil dan bagaimana rekomendasi dan tindak selanjutnya untuk penggunaan media animasi *flash* presentasi berbasis *power point* di dunia pendidikan.

Kerangka pikir yang akan di terapkan dalam penelitian di SMP Negeri 13 Makassar dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut;





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut ;

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Presentasi Animasi flash berbasis power point* dan siswa yang tidak menggunakan media *Presentasi Animasi Flash berbasis power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

H1 : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Presentasi Animasi Flash berbasis power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

Setelah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan hasil pre test dan post test yang di isi sebanyak 25 siswa kelas VIII.8 dengan jumlah 15 butir soal pilihan ganda. Hasil selisih nilai yang didapatkan cukup rendah namun terdapat perubahan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media animasi flash berbasis power point* efektif ditinjau dari ketuntasan nilai siswa. Nilai signifikansi (2-tailed) uji *Paired t-test* menunjukkan 0.000 ($p < 0.05$), artinya Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan *media animasi flash berbasis power point*. Dengan siswa yang tidak menggunakan media *media animasi flash berbasis power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasiexperiment*). *Quasi-eksperimen* ini sangat baik digunakan untuk memprediksi suatu keadaan yang dapat dicapai melalui sebuah *eksperimen*. Pada saat penelitian dilakukan dengan *pre-test* dan *posttest*. Langkah awal yakni memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kelas VIII.8 sebelum di berikan perlakuan, setelah itu diberikan perlakuan menggunakan media tes akhir (*posttest*) kelas VIII.8.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 13 Negeri Makassar jln. Tamalate VI No. 2, Kassi-Kassi, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Adapun waktu dari penelitian ini adalah selama 2 bulan terhitung sejak terbit izin penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019: 126) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar, yang terdiri atas 10 kelas, Sebanyak 297 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Populasi Siswa SMPN 13 Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII 1	11	18	29
2.	VIII 2	13	15	28
3.	VIII 3	10	18	28
4.	VIII 4	10	21	31
5.	VIII 5	10	18	28
6.	VIII 6	20	16	30
7.	VIII 7	13	16	29
8.	VIII 8	17	8	25
9.	VIII 9	10	21	31
10.	VIII 10	11	19	30
Total				297

Sumber : SMPN 13 Makassar, TA 2020/2021

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).

“Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2011: 118). Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dengan cara *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti memiliki karakteristik yang sama dari jumlah siswa, dan aktivitas siswa. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.8.

Tabel 3.2 Sampel Siswa SMPN 13 Makassar

No	Responden	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas VIII 8	17	8	25

Sumber : SMPN 13 Makassar, TA 2021/2022

D. Desain Penelitian

Penulis merancang penelitian menjadi One Group Pretest-Posttest, dan peneliti sebelumnya melakukan pretest pada kelompok yang akan mendapat perlakuan. Kemudian peneliti melakukan treatment atau pengobatan. Setelah perlakuan, peneliti melakukan post-test. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, besarnya pengaruh perlakuan dapat lebih akurat dipahami. Untuk memudahkan dalam memahami paradigma penelitian ini, Anda dapat melihatnya pada gambar di bawah ini:

$$O_1 \times O_2$$

gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 : Nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

x : Perlakuan

Metode yang diterapkan ini dianggap cocok untuk menentukan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dimana desain ini terdapat *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

a. *Pretest* (tes awal)

Dilaksanakan pada hari yang sama untuk masing-masing kelompok penelitian. Kemampuan awal siswa pada penelitian ini yang diseimbangkan adalah kemampuan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan IPA (IPA) sehingga kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari kemampuan awal yang sama

b. *Treatment* (perlakuan)

Dilaksanakan selama dua kali tatap muka untuk masing-masing kelompok dengan setiap tatap muka sebanyak 2 jam pelajaran. Kelompok eksperimen menerima materi dengan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran media animasi *flash* dan kelompok kontrol menerima materi tanpa menggunakan media pembelajaran media animasi.

c. *Posttest* (tes akhir)

Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya ialah pemberian tes akhir atau *posttest*. Hasil dari *posttest* ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar dicapai pada tiap kelompok, setelah melalui proses analisis data maka dapat diketahui apakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan media pembelajaran *media animasi Flash* dapat dikatakan efektif terhadap hasil belajar siswa.

E. Variabel Penelitian

Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*independent variables*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi *flash* yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab atau memengaruhi, meliputi faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih oleh peneliti, tujuannya agar dapat menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati.

2. Variabel Terikat (*dependent variables*)

Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk nilai, skor atau angka setelah mengikuti tes.

F. Definisi Oprasional Variabel

Sugiyono (2019:67) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut”.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Media Presentasi Animasi *Flash* merupakan variabel bebas (variabel X), sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikat (variabel Y).

- 1) Efektifitas media presentasi animasi *flash* berbasis *power point*
 - a. Ketercapaian ketuntasan belajar,
 - b. ketercapaian keefektivan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
 - c. ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.
- 2) Varibel bebas

Yaitu variabel yang bebas atau mempengaruhi “penggunaan media presentasi animasi *flash* berbasis *power point*. Komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia. Karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan bagian tubuh, seperti telinga (audio), tangan (kinetik), mata (visual) yang dengan keterlibatan ini dimungkinkan informasi dan pesannya mudah di mengerti dan dipahami.

3) Variabel Terikat

Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk nilai, skor atau angka setelah mengikuti tes.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh pengumpul data untuk melaksanakan tugasnya mengumpulkan data (Arikunto, 2006).

1. Lembar tes

Lembar tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran IPA. Alat ukur tersebut merupakan serangkaian pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek yang akan diteliti. Lembar tes yang dilaksanakan berupa tes tertulis yaitu tes pembelajaran IPA yang dikerjakan oleh siswa baik itu *pretest* maupun *posttest*.

2. Angket

Memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada *responden* untuk dijawab. Dalam angket ini akan diajukan kepada *responden* dengan menggunakan skala *likert* dan memberikan tanda *Checklist* pada saat pemilihan jawaban. Angket ini akan disebarkan kepada siswa SMP Negeri 13 Makassar dengan jumlah *responnden* sebanyak 25 orang.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dengan, tes berupa soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple chose*) sebanyak 10 soal *pretest* dan *posttest*.

2. Angket

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia menanggapi pertanyaan pengguna (responden). Kuesioner adalah lembar pertanyaan. Kuesioner yang digunakan berbentuk *Checklist* dengan 15 item. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan perasaan selama pembelajaran, pendapat tentang pendekatan pembelajaran yang digunakan dan pengaruh pendekatan pembelajaran yang digunakan terhadap kondisi pembelajaran. Kriteria yang digunakan dalam angket respon siswa pembelajaran dengan media animasi *flash* yang mengintegrasikan nilai ini adalah skala likert dengan lima pilihan yaitu: sangat setuju (SS) - setuju (S) - tidak tahu (TT) - cukup setuju (CS) - tidak setuju (TS) - sangat tidak setuju (STS).

Dengan menggunakan skala interval, maka bobot nilai yang diberikan berdasarkan kecenderungan positif dan negatif dari pernyataan yang dijawab adalah:

Tabel 1.3 Skala interval berdasarkan kecenderungan

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Pilihan Jawaban	Bobot	Pilihan Jawaban	bobot
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Cukup Setuju	3	Cukup Setuju	3
Tidak Tahu	2	Tidak Tahu	4
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Ini digunakan untuk memperoleh data nama peserta didik yang termasuk populasi dan sampel penelitian dan untuk memperoleh data hasil belajar serta data lain yang berkaitan dengan penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau *generalisasi*. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif *persentase*. Analisis deskriptif *presentase* berasal dari gambaran penggunaan media animasi *flash* dalam pembelajaran IPA, yang datanya diambil dari tes agar data tersebut dapat di analisis, maka harus diubah menjadi data kualitatif.

Pertanyaan hasil yang di bagikan kepada 25 Responden adalah 10 butir pertanyaan dengan memberikan tingkatan-tingkatan skor untuk masing-masing jawaban. Dalam perhitungan tes yang telah diisi oleh responden langkah awal yang lakukan peneliti adalah menghitung nilai Rentangnya ($R = X_{maks} - X_{min}$), Setelah nilai Rentangnya ditemukan maka langka kedua yaitu menentukan banyak kelas : (K). $K = 1 + 3,3 \log (n)$. langkah selanjutnya adalah menentukan interval kelas/ Panjang kelas(P): $P = R/K$ Penyajiannya dapat di gambarkan pada tabel berikut.

Aspek penilaian terdiri dari 10 item dalam lembar tes sehingga diperoleh skor ideal tertinggi yaitu $10 \times 10 = 100$ dan skor terendah $10 \times 0 = 0$ dengan $N = 25$ orang, kemudian di tetapkan interval nilai dengan menggunakan formula sturgess dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (25) \\ &= 1 + 3,3 (1,44) \\ &= 5,77 \text{ (dibulatkan menjadi 6)} \end{aligned}$$

$$R = 100 - 0 = 100$$

$$P = \frac{100}{6} = 16$$

Dari rumus stugess di atas, diperoleh panjang kelas $K = 6$, rentang kelas (R)= 100, dan panjang kelas (P) = 16. Hasil analisis dapat di cocokkan dengan table interprestasi skor efektivitas berikut :

Tabel 3.4 Interpretasi skor hasil tes

No.	Nilai	Kategori
1.	0 – 16	Sangat Rendah
2.	17 – 33	Rendah
3.	34 – 50	Sedang
4.	51 – 67	Tinggi
5.	68 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2019: 198)

Pada tabel tes nantinya akan diberikan bobot skor dalam setiap jawaban yang mereka pilih *responden*, soal dalam angket memiliki unsur pertanyaan yang bersifat *positif* dan *negative*. Adapun pemberian skor pada pertanyaan *positif* dan *negative* sebagai berikut.

Adapun aspek penilaian angket terdiri dari 15 item dalam lembar angket sehingga diperoleh skor ideal tertinggi yaitu $15 \times 5 = 75$ dan skor terendah $15 \times 0 = 0$ dengan $N = 25$ orang, kemudian di tetapkan interval nilai dengan menggunakan formula sturgess dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (25) \\ &= 1 + 3,3 (1,44) \\ &= 5,77 \text{ (dibulatkan menjadi 6)} \end{aligned}$$

$$R = 75 - 0 = 75$$

$$P = \frac{75}{6} = 12$$

Dari rumus stugess di atas, diperoleh panjang kelas $K = 6$, rentang kelas $(R) = 75$, dan panjang kelas $(P) = 12$. Hasil analisis dapat di cocokkan dengan table *interpretasi skor efektivitas* berikut :

Tabel 3.2 Interpretasi skor hasil angket

No.	Nilai	Kategori
1.	0 – 12	Sangat Rendah
2.	13 – 25	Rendah
3.	26 – 38	Sedang
4.	39 – 51	Tinggi
5.	52 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2019: 198)

Pada tabel angket nantinya akan diberikan bobot skor dalam setiap jawaban yang mereka pilih *responden*, soal dalam angket memiliki unsur pertanyaan yang bersifat *positif* dan *negative*. Adapun pemberian skor pada pertanyaan *positif* dan *negative* sebagai berikut.

Tabel 3.3 Bobot Skor

Pertanyaan	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Cukup Setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: (Sugiyono, 2019: 199)

Untuk analisis deskriptif maka peneliti juga menggunakan teknik perhitungan analisis presentasi untuk menjawab rumusan masalah yang ada, rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentasi
- f = Jumlah Frekuensi
- n = Jumlah Responden
- 100% = Bilangan Tetap

Kemudian dari analisa *persentase* tersebut penulis menyimpulkan dengan mencari rata – rata hasil *persentase* dengan menggunakan rumus $x = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$

Tabel 3.4 Distribusi respon siswa

No.	Presentasi	Kriteria
1.	80% - 100%	Sangat Tinggi
2.	60% - 80%	Tinggi
3.	40% - 60%	Sedang
4.	20% - 40%	Rendah
5.	0% - 20%	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2019: 199)

b. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial mencakup semua model yang berhubungan dengan analisis beberapa data, atau kadang disebut sampel, dan menarik kesimpulan dari keseluruhan data atau populasi. Teori probabilitas diperlukan untuk memprediksi hal ini karena kesimpulan dari statistik inferensi yang didasarkan hanya pada sebagian data menyebabkan ketidakpastian dan dapat menyebabkan kesalahan dalam pengambilan keputusan.

Dalam penelitian ini digunakan teknik statistik t (t-test) dengan menggunakan statistik inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16 yang merupakan program komputer untuk analisis statistik.

1. Kriteria Efektifitas

Dalam penelitian ini dikatakan efektif jika memenuhi kriteria berikut :

- 1) Skor rata-rata hasil belajar siswa minimal dalam kategori sedang.
- 2) Media Animasi *Flash Berbasis Power point* dikatakan efektif jika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Skor hasil belajar sama atau lebih besar dari kkm yaitu 80.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Burhan Nurgiyantoro, dkk (2009), “uji t tepat untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantarapre-test dan posttest”. Uji t dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar .

Asumsi dasar dari pengujian ini adalah normalitas dan homogenitas dari kedua data sebagai persyaratan analisis harus terlebih dahulu. Rumus uji t terdapat dua jenis yaitu uji t dengan *polled varian* dan uji t dengan *separated varian*, dimana rumus yang akan digunakan tergantung dari bentuk datanya.

Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media animasi *flash* berbasis *power point* dan siswa yang tidak menggunakan media Animasi *flash* berbasis *power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

H1 : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media animasi *flash* berbasis *power point* dengan siswa yang tidak menggunakan

media animasi *flash* berbasis *power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

b. Ketentuan

Menurut Sugiyono (2011 : 142), ketentuan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Nilai Signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_1 ditolak, H_0 diterima dan tidak ada perbedaan.
- 2) Jika Nilai Signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_1 diterima, H_0 ditolak dan ada perbedaan.
- 3) Uji persyaratan Analisis Data siswa yang telah terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan uji t. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi variable berkurva normal atau tidak. Jadi untuk memastikan apakah sebuah data hasil pengukuran yang bersangkutan berdistribusi normal, terhadap data tersebut harus dikenai uji Normalitas.

b. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal varian yang sama atau tidak. Tes statistik yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-smirnov test*, yaitu membandingkan varian terbesar dan varian terkecil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 27 Februari 2022 pada bab ini akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti dengan jenis penelitian *pre-eksperimen* yang berdasarkan data yang diperoleh di lapangan yang berlokasi di SMP Negeri 13 Makassar dengan menggunakan 1 kelas *eksperimen* yaitu kelas VIII 8 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas uji coba. Pada penelitian ini melalui tahap pretest yang diberikan pembelajaran IPA tanpa menggunakan media animasi *flash* dan posttest yang diberikan perlakuan berupa media animasi *flash*, seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dalam penelitian ini digunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial untuk mengolah data.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran IPA, hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta tanggapan siswa selama proses pembelajaran IPA melalui penggunaan media animasi *flash* berbasis *power point*. Pada bagian *analisis statistik deskriptif* akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh dari pembelajaran *online* melalui *google form* pada kelas VIII 8 di SMP Negeri 13 Makassar sebagai kelas *eksperimen* atau kelas uji coba. Pada penelitian ini melalui tahap pretest yang diberikan pembelajaran secara *konvensional* atau tanpa

diberikan perlakuan berupa media animasi *flash* dan *posttest* yaitu diberikan perlakuan berupa media animasi *flash*. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensi.

a. Hasil tahap penelitian pretest

Hasil tahap penelitian *pretest* untuk memberikan gambaran awal tentang hasil tes kemampuan awal pembelajaran IPA siswa kelas VIII 8 SMP Negeri 13 Makassar dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran maka dalam penelitian ini kelas VIII 8 yakni sebagai kelas *eksperimen*, Berikut disajikan skor hasil tes kemampuan pretest pembelajaran IPA siswa kelas VIII 8 SMP Negeri 13 Makassar sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar Pretest

No	Nilai mentah (x)	Frekuensi (fi)	Presentasi (%)
1	0 – 16	--	-
2	17 – 33	4	16
3	34 – 50	12	48
4	51 – 67	7	28
5	68 – 100	2	8
	Jumlah	n = 25	100

Sumber data Hasil belajar pretest

Pada tabel 4.1 hasil analisis diperoleh dari jumlah sampel pada *pretest* berjumlah 25 siswa atau responden diperoleh gambaran, terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi 68-100 sebagai kategori nilai maksimal dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 0-16 . Sampel dengan nilai tertinggi

68-100 berjumlah 2 siswa dengan *presentasi* 16%, sampel dengan nilai 51-67 berjumlah 7 siswa dengan *presentasi* 28%, sampel dengan nilai 34-50 berjumlah 12 siswa dengan *presentase* 48%, sampel dengan nilai 17-33 berjumlah 4 siswa dengan *presentase* 16%, sampel dengan nilai 0-16 tidak ada siswa yang mendapatkan nilai tersebut.

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan nilai rata-rata pembelajaran media animasi *flash* pada tahap *pretest* termasuk kategori sangat tinggi hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 yang menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 68-100 dengan *frekuensi* 2 dengan *presentase* 8%. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, selama proses pembelajaran, hal pertama yang dilakukan guru adalah menyapa dan memperhatikan siswa, kemudian guru menggunakan media animasi untuk membahas materi, kemudian guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Hasil belajar siswa sebelum perlakuan atau *pretest* yakni sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *Flash Power point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (pre-test)

N	Valid	25
	Missing	0
Mean	49.6	
Median	50	
Std. Deviation	16,19670748	
Minimum	20	
Maximum	90	
Sum	1240	

Pada tabel 4.2 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 16 pada data sebelum perlakuan (*pretest*) didapatkan jumlah sampel yang valid 25, mean 49,6 median 50.00, standar deviasi 16,1967 minimum 20, dan maximum 90.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi kelas pretest

Skor	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
20	2	8.0	8.0	8.0
30	2	8.0	8.0	16.0
40	5	20.0	20.0	36.0
50	7	28.0	28.0	64.0
60	7	28.0	28.0	92.0
80	1	4.0	4.0	96.0
90	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber : Data Lampiran

Pada tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 13 Makassar pada kelas *pre test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa dengan perolehan skor nilai tertinggi 90 sebanyak 1 siswa (4.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 2 siswa (8.0%).

b. Hasil Penelitian tahap *Posttest*

Hasil belajar siswa setelah perlakuan atau *post test*, yakni sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *Flash* berbasis *Power point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Posttest

No	Nilai mentah (x)	Frekuensi (fi)	Presentasi (%)
1	0 – 16	-	-
2	17 – 33	-	-
3	34 – 50	-	-
4	51 – 67	1	4
5	68 – 100	24	96
	Jumlah	n= 25	100

Sumber Data Hasil Belajar Posttest

Pada tabel 4.5 *distribusi frekuensi* dan nilai pada tahap posttest diatas disusun nilai terendah sampai yang tertinggi, tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 0-16 sebagai nilai minimal dan untuk nilai tertinggi berjumlah 24 siswa dengan nilai 68-100. Sampel dengan nilai tertinggi 68-100 berjumlah 24 siswa dengan presentase 96%, sampel dengan nilai 51-67 berjumlah 1 dengan *presentase* 4%, sampel dengan nilai 34-50 tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai tersebut, sampel dengan nilai 17-33 tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai tersebut, sampel dengan nilai 0-16 juga tidak ada siswa yang mendapatkan nilai tersebut.

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pembelajaran media animasi *flash* pada tahap *posttest* termasuk kategori sangat tinggi hal ini dapat dilihat pada tabel 4.5 yang menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 68-100 dengan *frekuensi* 24 dengan *presentase* 96% yang berada pada rentan nilai 68-100 dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil deskripsi yang telah jelaskan diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas VIII 8 dengan nilai rata-rata yang terpaut jauh dari nilai 49,6 dengan rentan nilai 68-100 kategori sangat tinggi dan nilai posttest 80.00 dengan

rentan nilai 68-100 kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi *flash* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII 8.

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (post-test)

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		80,00
Median		80
Std. Deviation		1.0408E1
Minimum		60
Maximum		100
Sum		2000

Pada tabel 4.5 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 16 pada data setelah perlakuan (*posttest*) didapatkan jumlah sampel yang valid 25, mean 80,00 median 80,0, standar deviasi 1,0408 minimum 60, dan maximum 100.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi kelas posttes

Skor	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
60	1	4.0	4.0	4.0
70	8	32.0	32.0	36.0
80	8	32.0	32.0	68.0
90	6	24.0	24.0	92.0
100	2	8.0	8.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber : Data Lampiran

Pada tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 13 Makassar pada kelas *post test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa

dengan perolehan skor nilai tertinggi 100 sebanyak 2 siswa (8.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah 60 sebanyak 1 siswa (4.0%).

c. Hasil Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui seberapa besar *responden* siswa terhadap media animasi yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran disekolah, rumus yang digunakan adalah:

$$P=\frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P* = Presentasi
- f* = Jumlah Frekuensi
- n* = Jumlah Responden
- 100% = Bilangan Tetap

Tabel 4.7 Siswa berdoa sebelum pelajaran IPA dimulai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	4.0	4.0	4.0
	TS	2	8.0	8.0	12.0
	CS	4	16.0	16.0	28.0
	S	4	16.0	16.0	44.0
	SS	14	56.0	56.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Sumber Data dari olahan angket no.1

Dari Tabel 4.7, 14 responden (56%) sangat setuju, 4 (16%) setuju, 4 (16%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 1.

Berdasarkan data di atas, sebagian besar responden menjawab bahwa diantara 25 responden indikator ini, sebanyak 14 siswa (56%) sangat setuju dengan saya bahwa saya berdoa sebelum memulai pelajaran IPA, sehingga dapat disimpulkan bahwa banyak Siswa membaca doa sebelum pelajaran dimulai.

Tabel 4.8 Siswa memperhatikan penjelasan guru menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	8.0	8.0	8.0
	S	7	28.0	28.0	36.0
	SS	16	64.0	64.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.8, 16 responden (64%) sangat setuju, 7 (28%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data di atas, sebagian besar responden menjawab bahwa diantara 25 responden indikator ini, sebanyak 16 siswa (64%) sangat setuju dengan memperhatikan penjelasan guru menggunakan media animasi *flash* pada mata pelajaran IPA.

Tabel 4.9 Media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	12	48.0	48.0	48.0
	TS	12	48.0	48.0	96.0
	S	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.9, 0 responden (0%) sangat setuju, 1 (4%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 12 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 12.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban *responden* terbanyak yaitu 12 siswa (48%) dari 25 *responden* pada indikator sangat tidak setuju pada pernyataan media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA, jadi dapat disimpulkan banyak siswa yang tidak setuju bahwa media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA.

Tabel 4.10 Dengan menggunakan media animasi membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	8.0	8.0	8.0
	S	9	36.0	36.0	44.0
	SS	14	56.0	56.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.10, 14 responden (56%) sangat setuju, 9 (36%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban *responden* terbanyak yaitu 14 siswa (56%) dari 25 *responden* pada indikator sangat setuju pada pernyataan dengan menggunakan media animasi membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA, jadi dapat disimpulkan banyak siswa yang

setuju dengan menggunakan media animasi membuat lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA.

Tabel 4.11 Siswa sulit mengungkapkan ide-ide yang siswa miliki

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	12.0	12.0	12.0
	TS	9	36.0	36.0	48.0
	CS	6	24.0	24.0	72.0
	S	3	12.0	12.0	84.0
	SS	4	16.0	16.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.11, 4 responden (16%) sangat setuju, 3 (12%) setuju, 6 (24%) cukup setuju, dan 9 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 3.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban responden terbanyak yaitu 9 siswa (36%) dari 25 responden pada indikator tidak setuju pada pernyataan saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak yang tidak setuju sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki.

Tabel 4.12 Siswa tidak menyukai pelajaran IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	28.0	28.0	28.0
	TS	11	44.0	44.0	72.0
	CS	3	12.0	12.0	84.0
	S	3	12.0	12.0	96.0
	SS	1	4.0	4.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.12, 1 responden (4%) sangat setuju, 3 (12%) setuju, 3 (12%) cukup setuju, dan 11 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 7.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban responden terbanyak yaitu 11 siswa (44%) dari 25 *responden* pada indikatif tidak setuju pada pernyataan saya tidak menyukai pelajaran IPA, jadi dapat disimpulkan banyak yang tidak setuju bahwa tidak menyukai pelajaran IPA.

Tabel 4.13 Siswa akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	4.0	4.0	4.0
	S	2	8.0	8.0	12.0
	SS	22	88.0	88.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.13, 22 responden (88%) sangat setuju, 2 (8%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 1 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan responden yang terbanyak yaitu 22 siswa (88%) dari 25 responden di indikator sangat setuju pada pernyataan saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik, jadi dapat disimpulkan banyak yang setuju untuk belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang lebih baik.

Tabel 4.14 Siswa tidak mencatat materi IPA dibuku catatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	24.0	24.0	24.0
	TS	10	40.0	40.0	64.0
	CS	4	16.0	16.0	80.0
	S	2	8.0	8.0	88.0
	SS	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.14, 3 responden (12%) sangat setuju, 2 (8%) setuju, 4 16%) cukup setuju, dan 10 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 6.

Berdasarkan data yang diatas yang menunjukkan *responden* terbanyak yaitu 10 siswa (40%) dari 25 responden di indikator tidak setuju pada pernyataan saya tidak mencatat materi IPA dibuku catatan, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak yang tidak setuju untuk tidak mencatat materi IPA dibuku catatan.

Tabel 4.15 Siswa mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sekitar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	4.0	4.0	4.0
	TS	4	16.0	16.0	20.0
	CS	5	20.0	20.0	40.0
	S	10	40.0	40.0	80.0
	SS	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.15, 5 responden (20%) sangat setuju, 10 (40%) setuju, 5 (20%) cukup setuju, dan 4 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 1

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan *responden* terbanyak yaitu 10 siswa (40%) dari 25 responden di indikator setuju pada pernyataan saya mengaitkan materi IPA dikehidupan sekitar, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang mengaitkan materi IPA dikehidupan sekitar.

Tabel 4.16 Penggunaan media animasi membuat siswa bingung untuk mencatat materi IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	5	20.0	20.0	20.0
	TS	17	68.0	68.0	88.0
	SS	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.16, 3 responden (12%) sangat setuju, 0 (0%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 17 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 5.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan *responden* terbanyak yaitu 17 siswa (68%) dari 25 *responden* di indikator sangat tidak setuju pada pernyataan penggunaan media animasi membuat saya bingung untuk mencatat materi IPA, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat tidak setuju penggunaan media animasi membuat bingung untuk mencatat materi IPA.

Tabel 4.17 Pembelajaran media animasi menimbulkan minat siswa untuk belajar IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	4.0	4.0	4.0
	CS	1	4.0	4.0	8.0
	S	10	40.0	40.0	48.0
	SS	13	52.0	52.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.17, 13 responden (52%) sangat setuju, 10 (40%) setuju, 1 (4%) cukup setuju, dan 1 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan responden terbanyak yaitu 13 siswa (52%) dari 25 responden di indikator sangat setuju pada pernyataan pembelajaran media animasi menimbulkan minat saya untuk belajar IPA, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat setuju pembelajaran media animasi menimbulkan minat untuk belajar IPA

Tabel 4.18 Siswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soalSiswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	16.0	16.0	16.0
	TS	8	32.0	32.0	48.0
	CS	3	12.0	12.0	60.0
	S	5	20.0	20.0	80.0
	SS	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.18, 5 responden (20%) sangat setuju, 5 (20%) setuju, 3 (12%) cukup setuju, dan 8 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 4.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan responden terbanyak yaitu 8 siswa (32%) dari 25 responden di indikator tidak setuju pada pernyataan saya tidak belajar sebelum diberikan tugas soal, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang tidak setuju tidak belajar sebelum diberikan tugas soal.

Tabel 4.19 Tugas soal IPA yang diberikan membuat siswa jenuh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	16.0	16.0	16.0
	TS	17	68.0	68.0	84.0
	S	3	12.0	12.0	96.0
	SS	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.19, 1 responden (4%) sangat setuju, 3 (12%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 17 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 4.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan responden terbanyak yaitu 17 siswa (68%) dari responden di indikator tidak setuju pada pernyataan tugas soal IPA yang diberikan membuat saya jenuh, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang tidak setuju tugas soal IPA yang diberikan dapat membuat jenuh.

Tabel 4.20 Siswa mengerjakan tugas soal IPA sesuai kemampuan saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	8.0	8.0	8.0
	S	7	28.0	28.0	36.0
	SS	16	64.0	64.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.20, 16 responden (64%) sangat setuju, 7 (28%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan jumlah *responden* terbanyak yaitu 16 siswa (64%) dari 25 *responden* di indikator sangat setuju pada pernyataan saya mengerjakan tugas soal IPA sesuai kemampuan saya, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat setuju mengerjakan soal IPA sesuai kemampuannya.

Tabel 4.21 Hal-hal yang siswa pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	4.0	4.0	4.0
	TS	2	8.0	8.0	12.0
	S	6	24.0	24.0	36.0
	SS	16	64.0	64.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.21, 16 responden (64%) sangat setuju, 6 (24%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 1.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan responden terbanyak yaitu 16 siswa (64%) dari 25 responden di indikator sangat setuju pada pernyataan hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat setuju apa yang dipelajari dalam pembelajaran akan bermanfaat.

Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Angket

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	80 – 100	Sangat Tinggi	-	-
2.	60 – 80	Tinggi	25	100
3.	40 – 60	Sedang	-	-
4.	20 – 40	Rendah	-	-
5.	0 – 20	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			N= 25	100

Sumber Data Hasil Angket Siswa

Berdasarkan tabel 4.22 Diatas adalah hasil respon siswa terhadap media animasi *Flash* yang dimana angket ini dibagikan kepada siswa pada saat *postest*. Angket dibagikan dengan 15 butir pernyataan pada kategori tinggi sebanyak 25 siswa yang merespon dengan interval 61 - 80 dengan presentase 100.

Dari hasil angket diatas dapat kita ketahui bahwa respon siswa terhadap media animasi *flash*, dimana hasil angket siswa pada 5 kategori tersebut *frekuensi* terbanyak adalah 25 responden pada *presentase* 100 dengan *interval* 61 – 80 dengan kategori tinggi. Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa merespon sangat baik pembelajaran saat menggunakan media animasi *flash*. Hal ini

diperkuat tidak adanya responden pada interval 21 - 40 dengan kategori rendah dan pada interval 0 - 20 dengan kategori sangat rendah.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*

Analisis statistik inferensial, bagian ini dilakukan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab III yang akan diuji dengan menggunakan statistik uji t yaitu efektivitas penggunaan media animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar. *Input* hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas yang diberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan media animasi *flash* dalam pembelajaran memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan saat kelas tidak di berikan perlakuan atau hanya pembelajaran *konvensional*.

Tabel 4.23 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	49.6000	25	16.19671	3.23934
	pos test	80.0000	25	10.40833	2.08167

Sumber: output spss versi 16

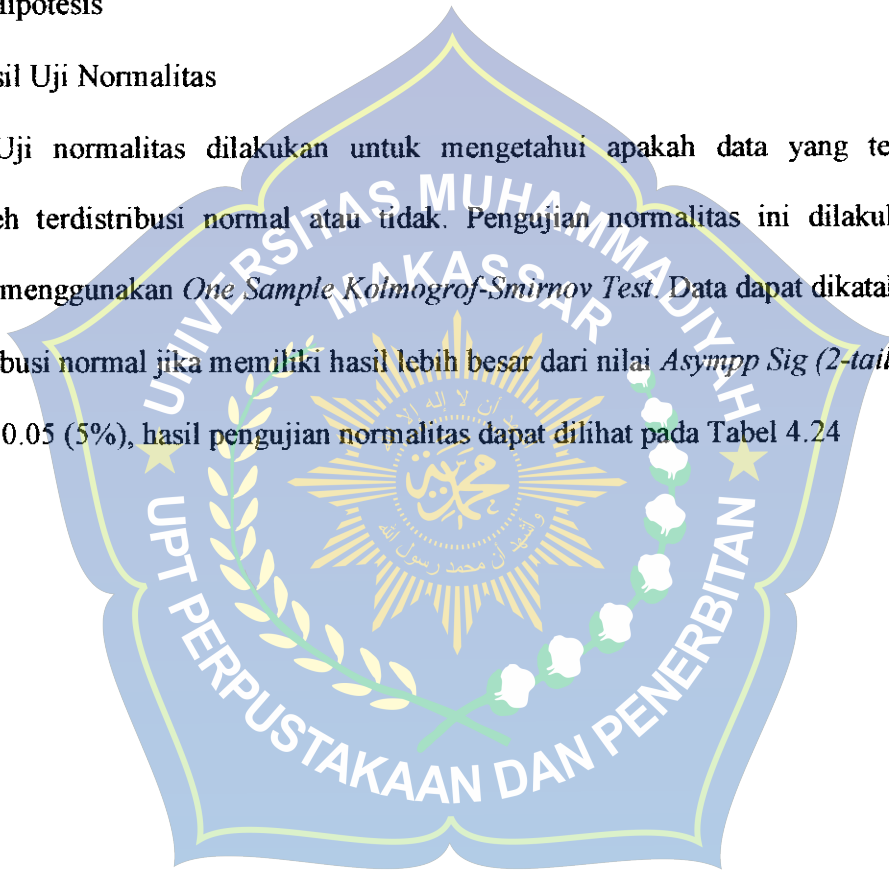
Pada tabel 4.23 *paired samples statistics* ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang telah diteliti yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk nilai *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar atau *mean* 49,60, sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata atau *mean* 80,00. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian ada lah sebanyak 25 siswa. Sedangkan untuk nilai *Std. Deviation* (standar deviasi) pada *posttest*

yaitu sebesar 16.19671 dan *posttest* sebesar 10.40833 dan yang terakhir adalah nilai *Std. Error Mean* untuk *pretest* yaitu 3.23934 dan untuk *posttest* yaitu sebesar 2.08167. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* 49,60 < *posttest* 80.00 dengan selisih 30 , maka itu artinya secara *deskriptif* ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dan hasil belajar *posttest*.

d. Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *One Sample Kolmogorof-Smirnov Test*. Data dapat dikatakan terdistribusi normal jika memiliki hasil lebih besar dari nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar 0.05 (5%), hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.24



Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.32154214
Most Extreme Differences	Absolute	.136
	Positive	.104
	Negative	-.136
Kolmogorov-Smirnov Z		.679
Asymp. Sig. (2-tailed)		.746

Sumber : Data Lampiran

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,746 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal sehingga karena normal, maka hasil analisis ini dapat lanjut ke Uji *Paired sample t-test* karena syarat dalam uji asumsi klasik dalam hal ini nilai residualnya sudah berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih dalam penelitian ini yakni *pre test* dan *post test* yang digunakan sebagai syarat dalam analisis Uji *t-test* dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen dan Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data adalah tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.25 berikut :

Tabel 4.25 Hasil uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.138	1	48	.150

Sumber : Data Lampiran

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan, nilai signifikansi yang didapatkan nilai sig $0,150 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil data *pretest* atau sebelum Penggunaan Media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* dan *post test* atau sesudah Penggunaan Media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* adalah homogen sehingga data tersebut memenuhi syarat untuk digunakan ke tahap uji selanjutnya.

c. Uji *paired sample t-test*

Uji *Paired Sample t-test* merupakan pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal, dalam penelitian ini yang dibandingkan adalah selisih dua mean dari hasil belajar siswa *pre test* atau sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan *posttest* atau sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil uji *paired sample t-test* ditentukan oleh nilai signifikansi, Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-

masing variabel dan sebaliknya jika Nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tabel 4.26 Hasil Uji Paired Sample t-test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2- tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pre test - pos test	-3.04000E1	14.85485	2.97097	-36.53178	-24.26822	-10.232	24	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diatas diketahui bahwa test awal (*pre-test*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 49.6 dari 25 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 16,19671 dengan standar error 3.23934 sedangkan pada tes akhir (*post-test*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 80,0 dari 25 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh adalah 10,40833 dengan standar error 2.08167. hal ini menunjukkan hasil belajar siswa *post test* atau sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam lebih tinggi dari pada hasil belajar *pre test* atau sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*. Nilai signifikansi (2-tailed) diatas menunjukkan 0.000 ($p < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil test awal (*pre test*) dan test akhir (*post test*) mengalami perubahan yang signifikan, selain itu berdasarkan statistika

deskriptif test awal dan test akhir terbukti test akhir lebih tinggi, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* dengan siswa yang tidak menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 13 Makassar dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Animasi *flash* Berbasis *Power point* terhadap hasil belajar. Dari hasil analisis terlihat efektivitas penggunaan media Animasi *flash* Berbasis *Power point* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VIII.8. Pada *pre-test* kelas eksperimen siswa diberikan pembelajaran dengan metode konvensional lalu diberikan soal *pre-test* guna untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran, kemudian siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* dan selanjutnya diberikan soal *post-test* sebagai evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada kelas *pre-test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa dengan perolehan skor nilai tertinggi sebanyak 1 siswa dengan nilai 90 (4.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 2 siswa dengan nilai 20 (8.0%). Selanjutnya pada kelas *post test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa dengan perolehan skor nilai tertinggi sebanyak 2 siswa dengan nilai 100 (8.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah

sebanyak 3 siswa dengan nilai 50 (12.0%). Dari hasil kedua jenis kelas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai ketuntasan setelah penggunaan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* yang diterapkan pada siswa.

Selain itu berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terdapat perbedaan nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*, diketahui bahwa nilai minimum dan maksimum pada saat sebelum menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* yakni nilai minimum 20 dan nilai maksimum 90 sedangkan sesudah menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point* nilai minimum yang diperoleh 60 dan nilai maksimum 100, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point*.

Berdasarkan hasil Uji Hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh bahwa test awal (*pre-test*) sebelum menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point* terhadap hasil belajar pretes mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 49.6 dari 25 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 16.19671 dengan standar error 3.246 sedangkan pada tes akhir (*post-test*) setelah sebelum menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* mempunyai peningkatan nilai rata-rata (*mean*) 80,00 dari 25 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh adalah 10,40833 dengan standar error 3.246 hal ini menunjukkan hasil belajar siswa *post test* atau sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam lebih tinggi daripada hasil belajar *pre-test* atau sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*. Nilai signifikansi (2-tailed) diatas menunjukkan 0.000 ($p < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil test awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*) mengalami perubahan yang signifikan, selain itu berdasarkan statistika deskriptif test awal dan test akhir terbukti test akhir lebih tinggi, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 terima dan H_0 ditolak yang berarti Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*. Dengan siswa yang tidak menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

Sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan, berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Hastuti Diah Ikawati, Wiwien Kurniati (2016) dari Hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan media presentasi animasi *flash* berbasis *power point*, maka hasil dari uji yang menunjukkan nilai sebesar 16,26 dengan taraf signifikan 5% dan $(5-1) (2-1) = 4$ ternyata besarnya batas ditolaknya hipotesis (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 9.48. kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai lebih besar dari pada ttabel, maka penelitian ini signifikan ($16,26 > 9,88$). Karena lebih besar dari pada ttabel maka penelitian ini signifikan.

Dari hasil penelitian yang telah didapatkan dan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat efektifitas penggunaan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 13 Makassar. Hal ini membuktikan dalam penyajian materi

hingga tahap evaluasi media animasi *flash* berbasis *power point* merupakan media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan sudah sesuai dengan yang direncanakan, penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai prosedur ilmiah namun, namun hal ini tidak terlepas dari kendala yang dihadapi selama proses penelitian berlangsung. Dengan masih memiliki keterbatasan sarana dan prasarana yang digunakan peneliti. Selain itu dengan munculnya wabah *Covid 19* membuat peneliti kesulitan dalam berkomunikasi kepada pihak terkait sehingga kurang maksimal.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPA siswa efektif dengan menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 13 Makassar yang ditinjau dari ketuntasan hasil belajar IPA, aktivitas pembelajaran siswa selama proses pembelajaran, dan respon pembelajaran siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point*.

B. Saran

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

1. Diharapkan pada guru agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada proses belajar mengajar diharapkan seorang guru dapat menerapkan atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran agar lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran termasuk media animasi *flash*
2. Bagi siswa diharapkan dapat lebih memahami pelajaran IPA seperti yang telah diajarkan melalui media animasi *flash* agar hasil belajar dapat lebih baik dan meningkat.

3. Diharapkan kepada pihak kepala sekolah agar dapat menyediakan sarana dan prasarana yang cukup menunjang untuk membantu kegiatan guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran seperti media animasi *flash*
4. Adapun bagi peneliti itu sendiri, diharapkan agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan hasil penelitiannya untuk dapat diterima oleh masyarakat umum dan menjadikan bahan rujukan untuk peneliti lain yang serupa.



DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2019. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Agus Eko Sujianto, *aplikasi statistik dengan SPSS 16.0*, Jakarta: prestasi pustaka
- Azhar, dkk. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Raja Grafindo Persada.
- BDK JAKARTA KEMENTERIAN AGAMA RI. Agustus 23, 2020. *Form website*
: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Buatku, 2018. *Pengertian dan Fungsi Videoscribe Sparkol*. (Online)
<https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-sparkol.html?m=1> diakses november 2018
- Eko, S.A. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0 Prestasi Pustaka Publisher*. Jakarta. Fandy, T Manajemen Jasa Andi, Yogyakarta. Fredi, R M...
- Hasbulah. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro, Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018*, BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 9(2), 124-131.
- Kemdikbud, (2018). *Forum pembangunan Indonesia 2018: terobosan dalam mengatasi tingkat daerah*. kemdikbud.go.id, 12 Juli. Tersedia <http://bit.ly/2VVr7xv> [23 Februari 2019 pukul 03:26].
- Mokhammad, 2018. *Fungsi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli Pendidikan (Online)*, <https://www.haruspintar.com/fungsi-media-pembelajaran/>, diakses 8 Juni 2018.
- Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005. Tentang Standar Nasional*. Jakarta: depdiknas.
- Pratiwi N, 2021. *Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas viii Smp negeri 13 makassar*
- Prawiyogi, dkk.(2020). *Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswan di SDIT Cendikia Purwakarta*. 94-101. Retrived form <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/15347> publisher, 2019).
- Putri Rahmadini Utami. (2020). *Konsep, Desain, Perbandingan, Dan Implikasi Dari Media Pembelajaran Yang Digunakan Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*.

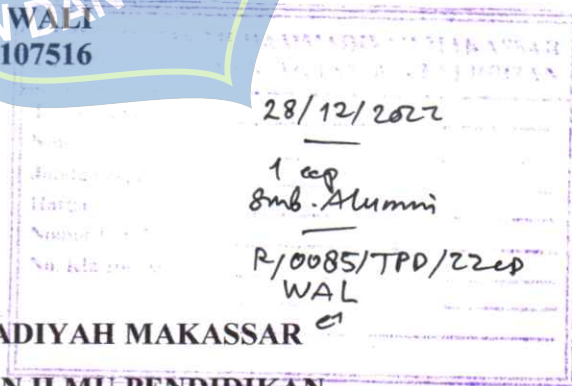
**EFEKTIVITAS MEDIA PRESENTASI ANIMASI *FLASH* BERBASIS
POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMP NEGERI 13 MAKASSAR**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**ANDI AKIL WALI
NIM 105311107516**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
AGUSTUS 2022**





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **ANDI AKIL WALI**, NIM **105311107516** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 559 TAHUN 1444 H/2022 M, Tanggal 27 Agustus 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2022.

Makassar, 2 Shafar 1444 H
30 Agustus 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. H. Nurdin, M.Pd.
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd.
3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd.
4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Efektivitas Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 13 Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **ANDI AKIL WALI**

Stambuk : **105311107516**

Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 30 Agustus 2022 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Andi Adam, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd/Ph. D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Don't Putt All Your Eggs In One Basket”

“Selalu miliki rencana cadangan agar jika satu rencana tidak berhasil, semua usaha tidak hancur.”

Persembahan

- Untuk Orang Tua Tercinta Ayahanda Alm. Andi Abu Hanifa dan Andi Tenri Lawa yang Telah Senantiasa Memberikan Do'a dan Supportnya selama ini secara Mental dan Finansial.
- Untuk Saudara-Saudaraku Atas Do'a Dan Nasehatnya
- Untuk Teman-temanku yang selalu mengingatkan untuk selalu mengerjakan skripsi

ABSTRAK

ANDI AKIL WALI. 2022. *Efektivitas Media Presentasi Animasi Flash Berbasis Power point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar.* Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., dan Pembimbing II Andi Adam, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media presentasi *animasi flash* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar, Jenis Penelitian ini adalah eksperimen semu. *Quasi-eksperimen* ini sangat baik digunakan untuk memprediksi suatu keadaan yang dapat dicapai melalui sebuah eksperimen. Pada saat penelitian dilakukan dengan *Pretes* dan *Postes*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII 8 yang berjumlah 25 orang, teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data diatas yaitu dengan tes, angket, dan dokumentasi yakni dengan menggunakan teknik *analisis deskriptif* dan teknik *analisis statistik inferensial*.

Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada efektifitas penggunaan media *animasi flash* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII.8. hal itu terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan memperoleh hasil yaitu, hasil belajar pada tahap pretes dengan kategori sangat tinggi dengan nilai 49,6 % dan hasil belajar pada tahap postes dengan kategori sangat tinggi dengan nilai 80,00 %, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *animasi flash* dengan siswa yang tidak menggunakan media *animasi flash* berbasis *power point* mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar.

Setelah pembahasan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat efektifitas penggunaan media *animasi flash* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar, dengan demikian pembelajaran media *animasi flash* ini layak untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Animasi *Flash*, Hasil Belajar Siswa.

KATA PENGANTAR



Puji Syukur selalu tercurahkan kepada Ilahi Rabbi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyusun skripsi ini dengan baik. Shalawat dan Salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikut-Nya seluruh umat Islam.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada Kedua orang tua ayahanda Alm. Andi Abu Hanifa dan Andi Tenri Lawa beserta seluruh keluarga yang telah membesarkan dengan penuh cinta, dan kasih sayang, memberikan doa, motivasi, semangat, dukungan, dan berjuang hingga penulis mencapai perguruan tinggi.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini diantaranya adalah:

Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar dan Para Wakil Rektor serta Staf Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan dan Nasir, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris jurusan Teknologi Pendidikan.

Pembimbing I, Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., selaku Ketua Jurusan/Prodi Teknologi Pendidikan, dan bapak Andi Adam, S.Pd., M.Pd, selaku Pembimbing II Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang dengan segala kesediaan, perhatian, keikhlasan meluangkan waktunya untuk senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini, Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar yang dengan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar, Kepada para mahasiswa beserta orang tua yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari skripsi penelitian ini tidak luput dari berbagai kekurangan, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Makassar, Agustus 2022

Andi Akil Wali

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Efektivitas	9
2. Media Presentasi	12
3. Animasi <i>Flash</i>	14
4. <i>Power point</i>	15
5. Hasil Belajar	17
6. Hasil Penelitian Yang Relevan	24
B. Kerangka Pikir	25
C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29

1. Populasi	29
2. Sampel	30
D. Desain Penelitian.....	31
E. Variabel Penelitian	33
F. Definisi Oprasional Variabel.....	34
G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Teknik Pengumpulan Data	36
I. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	93

DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Siswa SMPN 13 Makassar	30
Tabel 3.2 Sampel Siswa SMPN 13 Makassar	31
Tabel 3.3 Skala interval berdasarkan kecenderungan	37
Tabel 3.4 Interpretasi skor hasil tes	39
Tabel 3.5 Interpretasi skor hasil angket	40
Tabel 3.6 Bobot Skor	40
Tabel 3.7 Distribusi respon siswa	41
Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar Pretest	45
Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (pre-test)	46
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi kelas pretest	47
Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Posttest	48
Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (post-test)	49
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi kelas posttest	49
Tabel 4.7 Siswa berdoa sebelum pelajaran IPA dimulai	50
Tabel 4.8 Siswa memperhatikan penjelasan guru menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA	51
Tabel 4.9 Media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA	51
Tabel 4.10 Dengan menggunakan media animasi membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA	52
Tabel 4.11 Siswa sulit mengungkapkan ide-ide yang siswa miliki	53
Tabel 4.12 Siswa tidak menyukai pelajaran IPA	53

Tabel 4.13 Siswa akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik.....	54
Tabel 4.14 Siswa tidak mencatat materi IPA dibuku catatan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.15 Siswa mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sekitar	55
Tabel 4.16 Penggunaan media animasi membuat siswa bingung untuk mencatat materi IPA	56
Tabel 4.17 Pembelajaran media animasi menimbulkan minat siswa untuk belajar IPA	57
Tabel 4.18 Siswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soalSiswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soal	57
Tabel 4.19 Tugas soal IPA yang diberikan membuat siswa jenuh.....	58
Tabel 4.20 Siswa mengerjakan tugas soal IPA sesuai kemampuan saya.....	59
Tabel 4.21 Hal-hal yang siswa pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi siswa.....	59
Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Angket.....	60
Tabel 4.23 Paired Samples Statistics	61
Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.25 Hasil uji Homogenitas.....	64
Tabel 4.26 Hasil Uji Paired Sample t-test.....	65

DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Absensi Siswa Kelas VIII 8.....	75
Lampiran 2 Angket	76
Lampiran 3 Hasil Nilai Tes Pada <i>Pretes</i>	79
Lampiran 4 Hasil Nilai Pada <i>Postest</i>	80
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan <i>Pretes</i> Dan <i>Postest</i>	84
Lampiran 7 Gambar Media <i>Animasi Flash</i>	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ibrahim dan Syaodih (2010) "Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat siswa lebih suka belajar dengan sesuatu yang baru, mudah dan menarik seperti dengan melihat gambar, video atau animasi pada tv, computer maupun gadget". Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tidak terlepas dari cara atau metode pengajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Pada penyajian pelajaran ipa, seorang guru perlu memiliki strategi belajar mengajar yang tepat, sehingga siswa tertarik untuk belajar IPA.

Saekhan Muchith (2008:3) "Pendidikan adalah sektor yang sangat menentukan kualitas hidup suatu bangsa". Kegagalan pendidikan berimplikasi pada gagalnya suatu bangsa, keberhasilan pendidikan juga secara otomatis membawa keberhasilan sebuah bangsa. Oleh sebab itu, untuk memperbaiki kehidupan suatu bangsa, harus dimulai dari penataan dalam segala pembelajaran, menejerial dan aspek lain yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran.

Tujuan pendidikan itu sendiri telah diatur di dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang merumuskan bahwa:

"pendidikan adalah usaha sadar dan 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, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan merupakan faktor utama untuk membentuk baik buruknya pribadi manusia. Dunia pendidikan selalu berkembang seiring dengan berkembangnya dunia. Begitu juga dengan sarana dan prasarana pendidikan semakin memadai dan semakin lengkap. Jika dulu sekolah-sekolah menggunakan sarana yang seadanya, sekarang sudah semakin lengkap. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal. Agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media. Siapapun bisa belajar dengan mandiri melalui berbagai media. Akan tetapi tidak semua jenis media yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, karena belum tentu sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh pendidik.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan suatu strategi pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dengan baik sesuai tujuan pendidikan. Ditinjau dari sudut pandang pendidik, guru harus dapat mengintegrasikan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi, serta mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh siswa. Dengan demikian, perlu upaya untuk menjembatani permasalahan tersebut demi tercapainya keberhasilan pengajaran. Menurut Sanjaya (2011:1) : “Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran”. Dalam proses pembelajaran tradisional anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, banyak sekali masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Diantaranya penjelasan monoton dan kurang interaktif dari guru, mengakibatkan siswa kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan, dimana hal ini akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran semakin maju dengan diperkayanya sumber belajar dan media pembelajaran. Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memberikan keuntungan-keuntungan yang tidak dimiliki oleh media pembelajaran lainnya, salah satunya menggunakan aplikasi *Power Point* sebagai media, yang didalamnya terdapat animasi yang dapat menarik minat siswa untuk belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Media Pembelajaran Presentasi *Animasi Flash Berbasis Power point* adalah perangkat lunak yang merupakan salah satu aplikasi dari *Microsoft Office*. Pada pembelajaran, perangkat lunak tersebut digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan materi pembelajaran didalamnya terdapat gambar bergerak yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik agar semangat dan berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar” (Miarso, 2004:9). Sedangkan menurut Anderson(dalam Sukirman,. 2012:28), media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Media pembelajaran yang beranekaragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan dalam

kegiatan pembelajaran secara bersamaan, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Gagne (dalam Anitah, 2012:72) menjelaskan bahwa dalam pemilihan media disarankan perlu untuk mempertimbangkan hal-hal seperti: (a) Variabel tugas, (b) Variabel belajar, (c) Lingkungan pengembangan, dan (d) Ekonomi dan budaya.

Prinsip-prinsip umum penggunaan media dalam memilih media untuk pembelajaran, guru sebenarnya tidak hanya cukup mengetahui tentang kegunaan, nilai, serta landasannya, tetapi juga harus mengetahui bagaimana cara menggunakan media tersebut. Adapun prinsip-prinsip Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam system pembelajaran, b) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber daya, c) Guru hendaknya memahami tingkat hirarkhi dari jenis alat dan kegunaannya, d) Pengujian media hendaknya berlangsung terus, sebelum, selama dan sesudah pemakaiannya, e) Penggunaan multimedia akan menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran.

Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Agus, 2006:2). Sedangkan *flash* adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (2008:15). Sedangkan menurut Suhendi (2009:8) *Flash* merupakan program aplikasi grafis untuk membuat animasi web, animasi kartun, cd tutorial, presentasi produk, game hingga membuat

aplikasi interaktif yang sering kita jumpai di berbagai media. Power point Menurut Wardiana (2008:5) Microsoft *power point* adalah suatu proram aplikasi yang tergabung dalam Microsoft office 2007 yang berfungsi untuk membuat rancangan dalam suatu persentasi agar terlihat lebih menarik dan propfesional. Menurut Istiningsih (2012:119) *power point* adalah software yang akan menyusun dalam sebuah persentasi yang efektif, Professional, dan juga mudah yang menjadikan sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya.

Penggunaan Microsoft *power point* sebagai media pembelajaran merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan media, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi prestasi belajar dalam kehidupan sehari-hari yang memungkinkan tujuan belajar bisa tercapai.

Menurut Sardiman (2014:75) Motivasi Belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual berperan dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Sedangkan menurut Hamzan Uno (2014:102) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Maka motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu faktor psikis yang mendorong siswa-siswa untuk bergairah, merasa senang dan semangat saat belajar sehingga adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam belajar.

Salah satu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran IPA saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih banyak diarahkan kepada siswa untuk menghafal informasi tanpa

dituntut untuk memahami dan mengembangkan informasi yang diingat dalam kehidupan sehari-hari. “Permasalahan tersebut dikarenakan guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran”. Susilana dan Riyana (2007:3).

Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai maka guru harus bisa memilih strategi, model, dan media yang tepat serta menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi siswanya untuk belajar. Interaksi yang baik antara guru, siswa, dan sumber belajar akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran yang dilaksanakan berhasil adalah dengan menggunakan media.

Hasil observasi awal di sekolah SMP Negeri 13 Makassar pada tanggal 27 Februari 2022, kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran IPA dilakukan dengan menggunakan media seperti papan tulis, dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Kebanyakan siswa kurang tertarik pada media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya mata pelajaran IPA, karena sebab-sebab seperti itu penulis mencoba membuat suatu media pembelajaran berupa media *animasi Flash* yang diharap dapat membantu memusatkan perhatian siswa dan memahami materi yang disampaikan dan juga membuatnya masuk dalam memori atau ingatan jangka panjang mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Penggunaan Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini tentunya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya efektifitas penggunaan media presentasi animasi berbasis *power point* khususnya mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai sumber belajar yang lebih inovatif, efisien, dan menarik karena dilengkapi dengan soal-soal yang bersifat interaktif. Selain itu juga mudah dipahami oleh siswa karena tidak menggunakan bahasa yang sulit serta sudah

berbasis kehidupan sehari-hari yang dapat membantu siswa dalam menghubungkan materi dengan apa yang terjadi di lingkungan sekitar.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran interaktif, sehingga dapat membantu menciptakan interaksi, khususnya interaksi antara siswa dan sumber belajar

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penerapan media presentasi animasi *flash* berbasis *power point* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas di sekolah, pada pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPA. Dan memperbaiki teknik dan metode pembelajaran menjadi bervariasi.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman bagi penulis sebagai calon pendidik sebagai upaya peningkatan kualitas Serta bahan kajian tentang efektivitas media presentasi animasi *flash* berbasis *power point* pada pembelajaran IPA.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesamaannya, manfaatnya, dapat membawa hasil, berhasil guna, mulai berlaku. Ahmad Habibullah mengutip pengertian efektivitas menurut Streers dan Stoner, Streers mengartikan efektivitas sebagai konsistensi kerja yang tinggi untuk mencapai tujuan yang telah disepakati. Sedangkan Stoner mendefinisikan efektivitas sebagai kemampuan menentukan tercapainya tujuan.

Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu segala daya upaya guru untuk membentuk para siswa agar bisa belajar dengan baik. Persyaratan utama keefektifan pembelajaran yaitu: presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), tanggung jawab yang tinggi dalam melaksanakan tugas diantara siswa, ketetapan antara materi ajar dengan kemampuan siswa diutamakan, dan mengembangkan suasana belajar dan struktur kelas yang akrab, positif dan mendukung.

Guru yang efektif adalah orang-orang yang dapat menjalin hubungan yang simpatik dengan para siswa, menciptakan lingkungan kelas yang mengasuh, penuh perhatian, memiliki suatu rasa cinta belajar, menguasai sepenuhnya bidang studi mereka dan dapat memotivasi siswa untuk bekerja tidak sekedar mencapai suatu prestasi namun juga menjadi anggota masyarakat yang pengasih.

Menurut Harry Firman keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Berdasarkan ciri program pembelajaran efektif seperti yang di gambarkan di atas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau darisegi proses dan sarana penunjang.

Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada penggunaan media, waktu serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik, bahan, serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar mengajar seperti ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran, buku-buku teks.

- **Indikator Efektifitas**

Indikator efektifitas pembelajaran menurut Muanley (2019) adalah sebagai berikut;

1. Efektif

Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku.

2. Efisien

Efisiensi belajar merupakan suatu prinsip dasar yang dipakai pendidik atau guru sebagai cara untuk diterapkan kepada siswanya agar kegiatan belajar mengajar yang dilakukan terlaksana dengan yang semestinya.

3. Dapat digunakan

Dapat digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

4. Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional).

5. Kolaboratif

“Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan guru baik dalam maupun luar kelas”. Muanley (2019)

2. Media Presentasi

Asyhar (2012) menjelaskan bahwa, media presentasi adalah jenis media untuk dipresentasikan kepada siswa, yang dikemas dalam program *Power Point*, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku pegangan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan, indera siswa dapat diakomodasi, karena unsur media seperti teks dan gambar dapat disajikan dengan lebih menarik, sehingga dapat diingat dengan lebih baik.

Media presentasi adalah alat/sarana yang digunakan pemberi pesan (presenter) untuk membantu menyampaikan informasi yang akan diberikan kepada audiens agar pesan dapat diterima dan dimengerti dengan baik. Rahadi (2008:6) juga mengemukakan bahwa “Media presentasi sendiri memiliki manfaat memudahkan dalam menyampaikan pesan atau materi yang akan disampaikan, media presentasi ini memiliki kemampuan dalam pengolahan teks, warna dan gambar, serta animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya”.

Kelebihan- kelebihan media presentasi dalam pembelajaran menurut Kozma dalam Sutrisno (2009) yaitu:

- a) Media presentasi dapat meningkatkan kegiatan belajar dan dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami suatu materi.
- b) Media presentasi dapat mendorong siswa untuk berpikir, beraktivitas, bekerja sama dan mengeluarkan pendapat.
- c) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

- d) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- e) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- f) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- g) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- h) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flash disk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Adapun beberapa contoh media presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu :

a. *Power point (PPT)*

Power point secara resmi diluncurkan pada tanggal 22 Mei 1990, sama dengan hari dimana *Microsoft* merilis *Windows 3.0*. *Power point* memperkenalkan banyak perubahan baru dengan merilis *PowerPoint 97*.

b. *Prezi*

Prezi adalah *tool* presentasi berbasis *cloud* yang menyajikan presentasi dengan cara baru yang lebih interaktif. *Prezi* ini menggunakan fitur *zoom in*, *zoom out* untuk menampilkan *slide* presentasi. Terdapat beberapa *template* profesional yang siap untuk dipakai, kita juga dapat mencari banyak pilihan dari *Prezi library*.

c. *Canva*

Canva merupakan salah satu platform desain yang dapat digunakan. Didalamnya juga terdapat desain untuk membuat *power point*. Alat bantu ini juga tersedia secara gratis bagi seluruh pendidik serta peserta

d. *Visme*

Visme ialah *tool* presentasi online yang mudah digunakan untuk membentuk konten visual. *Visme* adalah *platform* tunggal, dengan banyak *template*, buat membentuk *infografis*, *presentasi*, *diagram*, *banner web*, *animasi*, dan *resume*.

e. *Google Slides*

Google Slides adalah *tool* presentasi yang dilengkapi *Google Docs* dan *Sheet*. Ini merupakan *tool* kolaborasi dimana kita dapat mengedit secara real-time & chatting dengan orang lain pada saat presentasi.

f. *Libre Office*

Libre Office merupakan sebuah paket aplikasi *office* (perkantoran) yang bersifat gratis, bebas untuk di download, diakses serta disebar. Aplikasi ini dikembangkan oleh *The Document Foundation* (TDF) yang kompatibel dengan aplikasi perkantoran lainnya seperti *Microsoft Office* dan tersedia dalam berbagai *platform*.

3. Animasi *Flash*

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

Apabila kita perhatikan penjelasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua hal penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan animasi, yaitu Objek/ gambar dan alur gerak.

Atau juga Animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Secara umum ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton sehingga tidak harus perubahan yang terjadi merupakan perubahan posisi sebagai makna dari istilah 'gerakan'. Perubahan seperti perubahan warna pun dapat dikatakan sebuah animasi.

4. *Power point*

Microsoft Power point adalah program komputer yang dikhususkan untuk presentasi. *Microsoft Power Point* ini merupakan pengembangan dari *microsoft* lainnya. Aplikasi *Microsoft Power Point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskin dan Dennis Austin sebagai presentator untuk perusahaan bernama Forethought, Inc yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *Power Point*.

Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer.

Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempercantik sebuah presentasi powerpoint.

Pada 1987, *Power Point* versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. *Power Point* kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi overheadprojector (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari *Power Point* muncul dengan dukungan warna, setelah Macintosh berwarna muncul ke pasaran. (Aqila Smart, 2012: 65).

a. Fungsi dan Kegunaan *Microsoft Powerpoint*

Kegunaan atau fungsi dari ms powerpoint adalah sebagai berikut :

1. Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi.
2. Membuat sebuah presentasi berbentuk softcopy sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer.
3. Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan.
4. Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

b. Format data *Microsoft PowerPoint*

Untuk menyimpan sebuah data *PowerPoint*, powerpoint menyediakan beragam format data diantaranya yaitu :

1. PPT (*PowerPoint Presentaion*)
2. PPS (*PowerPoint Show*)
3. POT (*PowerPoint Template*)
4. PPTX (*PowerPoint Presentation*)

c. Kelebihan *Microsoft Office PowerPoint*

Keunggulan atau kelebihan Ms. PowerPoint diantaranya yaitu :

1. Mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
2. Tersedia beragam desain dan template yang menarik.
3. Dapat dibuat dalam berbagai format data.
4. Dapat mengedit foto secara langsung.
5. Adanya fitur pergerakan seperti Transition dan Custom Animation.
6. Adanya fitur untuk memasukkan konten dari lain aplikasi yang mendukung OLE (*Object Linking and Embedding*).

d. Kekurangan *Microsoft Powerpoint*

Adanya lisensi yang memungkinkan penggunaanya untuk membayar program aplikasi powerpoint ini.

5. Hasil Belajar

Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman.

Definisi hasil belajar lainnya bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Melihat uraian diatas bisa disimpulkan pengertian hasil belajar secara umum adalah adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat.

Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

A, M. Sadirman, (2007) menyatakan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut

menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.

Slameto, (2008) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor dalam terdiri dari: (1) jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh), (2) psikologis (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), (3) dan kelelahan.

Faktor luar yaitu: (1) keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), (2) sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah), (3) dan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Ada 3 aspek atau ranah belajar yang dinilai dalam kegiatan belajar mengajar (Anni et al. 2006) yaitu

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Beberapa kategori yang mencakup yaitu pengetahuan (*knowlegde*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*) dan penilaian (*evaluation*).

b. Ranah afektif

Ranah afektif terkait dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori dalam ranah afektif yaitu penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori dalam ranah psikomotorik yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided respons*), penyesuaian (*adaption*), dan kreativitas.

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian kelas. Penilaian kelas merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi untuk pemberian keputusan terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan tahapan kemajuan belajarnya sehingga didapatkan potret atau profil kemampuan siswa sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Bentuk penilaian kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penilaian kinerja (*perfomance*), penilaian tes tertulis (*paper and pen*), dan penilaian sikap.

“Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan atau dikuasai siswa sebagai hasil pembelajaran” (Nasution 1999). Menurut Darsono (2001) faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan hasilnya adalah sebagai berikut :

1. Kesiapan Belajar

Faktor kesiapan belajar baik fisik maupun psikologis, sikap guru yang penuh perhatian dan mampu menciptakan situasi kelas yang menyenangkan merupakan implikasi dari prinsip kesiapan ini.

2. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis bertujuan pada suatu obyek. Perhatian ini timbul karena adanya sesuatu yang menarik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

3. Motivasi

Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif saat orang melakukan suatu aktivitas. Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang melakukan kegiatan tertentu yang mencapai tujuan.

4. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dapat dilihat dari suasana belajar yang tercipta dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa terlihat aktif berperan.

5. Mengalami sendiri

Dalam melakukan sesuatu sendiri akan memberikan hasil belajar yang lebih mendalam.

6. Pengulangan

Adanya latihan-latihan akan berarti bagi siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan dan pemahaman materi.

7. Balikan dan Penguatan

Balikan adalah masukan yang sangat penting bagi siswa maupun guru. Penguatan adalah tindakan yang menyenangkan dari guru terhadap siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan belajar.

8. Perbedaan individual

Karakteristik yang berbeda baik fisik maupun perbedaan tingkat kemampuan dan minat belajar memerlukan perhatian khusus agar perkembangan siswa tetap berlangsung baik sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Pengertian hasil belajar menurut para ahli pendidikan berikut ini :

- a. Menyatakan Bloom (Supriono, 2009:6-7) “definisi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual”.
- b. Sedangkan Sudjana, (2004 : 22) “pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.
- c. Mengetahui Suprijono (2013:7) “pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”.

- d. Menyatakan Jihad dan Haris (2012:14) “pengertian hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu”.
- e. Sedangkan Hamalik (2004: 31) “definisi hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan”.
- f. Menyatakan Mulyasa (2008) “hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung”.
- g. Mengetahui Nana Sudjana (2009: 3) “mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.
- h. Menyatakan Nawawi (2013) “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2013) “definisi hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

6. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hastuti Diah Ikawati dan Wiwien Kurniawati (2016) dengan judul “Efektivitas Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI AL-Ikhlasiyah Lombok Barat”. Hasil penelitian ini adalah signifikan yakni Media Presentasi Animasi *Flash* Berbasis *Power Point* Efektif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di MI AL-Ikhlasiyah Lombok Barat. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah media presentasi animasi *flash* berbasis *power point* efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas v pada mata pelajaran IPA terpadu di MI AL-Ikhlasiyah lombok barat? Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen yaitu dengan desain *one group eksperimen*. *One group eksperimen design*, dan penelitian ini tidak menarik sampel karena penelitian ini adalah penelitian populasi. Teknik pengumpulan data ini menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis chi square.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syamsuriana Basri (2018) dengan judul :
“Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jenepono. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa, penelitian ini merupakan eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Jenepono. Pemilihan media

pembelajaran *sparkol videoscribe* untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar didasarkan pada pengamatan peneliti terkait hasil belajar peserta yang terkadang umumnya masih melakukan remedial, selain itu peserta didik dalam mengikuti peajaran masih menunjukkan wajah yang tidak antusiasme dan terkadang terlihat menghayal. Pemilihan media pembelajaran ini juga belum pernah diterapkan di sekolah tersebut. Setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe sparkol* rata-rata hasil belajar peserta didik umumnya meningkat. Hal ini dilihat dari nilai hasil belajar pre test dan post test pada kelas eksperimen tersebut. Dilihat juga dari rata-rata hasil belajar fisika peserta didik, kelas eksperimen memperoleh nilai hasil belajar lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* efektif dalam meningkatkan hasil belajar fisika pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Jenepono.

B. Kerangka Pikir

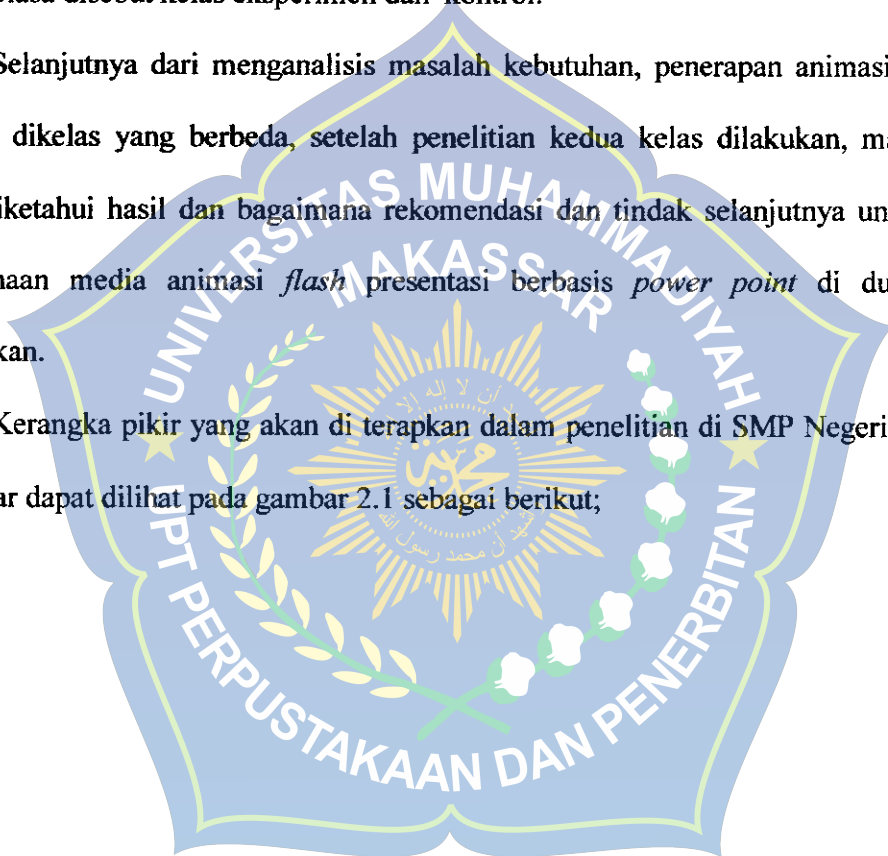
Kerangka pikir adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Kerangka pikir dibuat berdasarkan pertanyaan penelitian dan mempresentasikan suatu himpunan dari beberapa konsep serta hubungan diantara konsep-konsep tersebut.

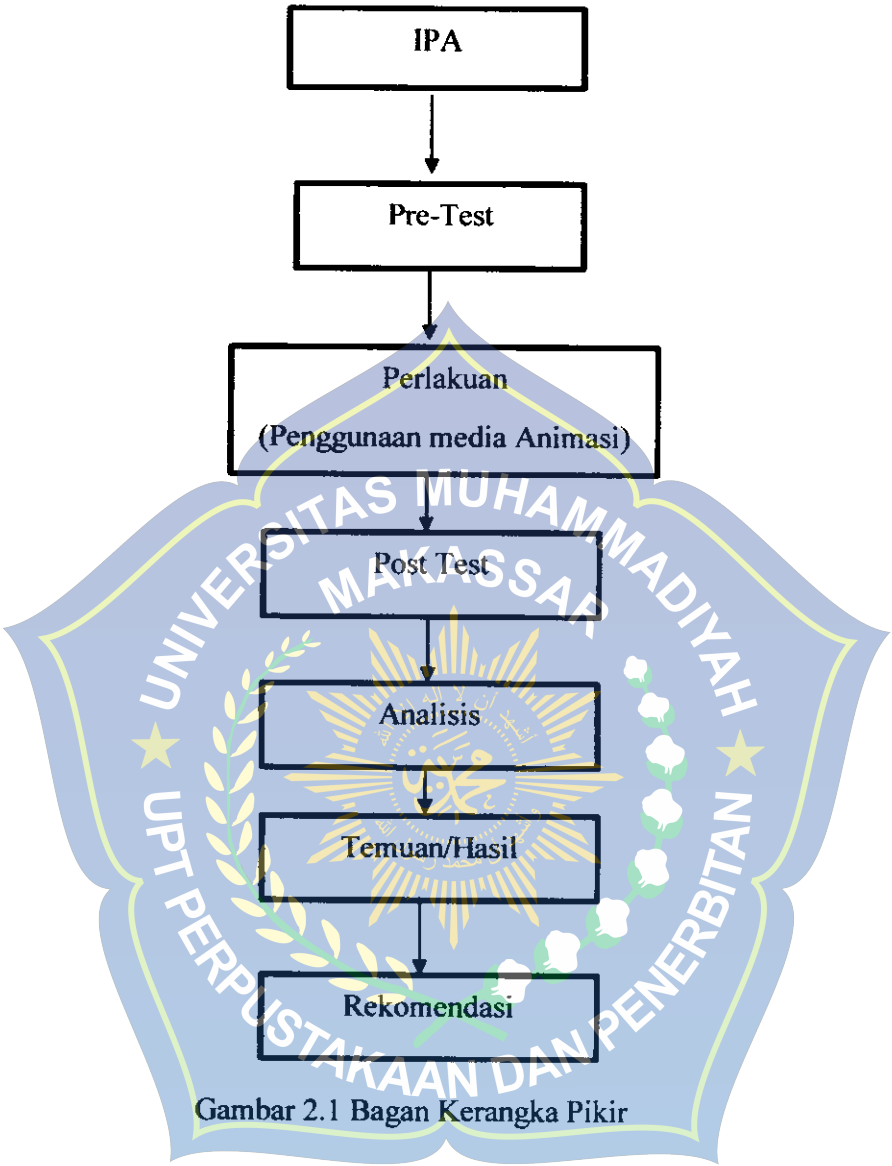
Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kurang. Hasil survey pada bulan Oktober, tahun 2020, di SMP Negeri 13 Makassar. Penggunaan media animasi *flash* dalam mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar di gunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses

pembelajaran. Media animasi membantu guru dalam menyampaikan informasi secara kompleks agar mudah diterima oleh siswa. Sehingga peneliti ini melakukan pendekatan eksperimen pada siswa, dengan mengambil 1 kelas sebagai sampel penelitian dimana dalam kelas VIII.8 di berikan media pembelajaran animasi *flash* dan pembelajaran berikutnya tidak menggunakan media, biasa disebut kelas eksperimen dan kontrol.

Selanjutnya dari menganalisis masalah kebutuhan, penerapan animasi di lakukan dikelas yang berbeda, setelah penelitian kedua kelas dilakukan, maka dapat diketahui hasil dan bagaimana rekomendasi dan tindak selanjutnya untuk penggunaan media animasi *flash* presentasi berbasis *power point* di dunia pendidikan.

Kerangka pikir yang akan di terapkan dalam penelitian di SMP Negeri 13 Makassar dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut;





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut ;

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Presentasi Animasi flash berbasis power point* dan siswa yang tidak menggunakan media *Presentasi Animasi Flash berbasis power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

H1 : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Presentasi Animasi Flash berbasis power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

Setelah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas dan hasil pre test dan post test yang di isi sebanyak 25 siswa kelas VIII.8 dengan jumlah 15 butir soal pilihan ganda. Hasil selisih nilai yang didapatkan cukup rendah namun terdapat perubahan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *media animasi flash berbasis power point* efektif ditinjau dari ketuntasan nilai siswa. Nilai signifikansi (2-tailed) uji *Paired t-test* menunjukkan 0.000 ($p < 0.05$), artinya Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan *media animasi flash berbasis power point*. Dengan siswa yang tidak menggunakan media *media animasi flash berbasis power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasiexperiment*). *Quasi-eksperimen* ini sangat baik digunakan untuk memprediksi suatu keadaan yang dapat dicapai melalui sebuah *eksperimen*. Pada saat penelitian dilakukan dengan *pre-test* dan *posttest*. Langkah awal yakni memberikan tes awal (*pre-test*) kepada kelas VIII.8 sebelum di berikan perlakuan, setelah itu diberikan perlakuan menggunakan media tes akhir (*posttest*) kelas VIII.8.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 13 Negeri Makassar jln. Tamalate VI No. 2, Kassi-Kassi, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Adapun waktu dari penelitian ini adalah selama 2 bulan terhitung sejak terbit izin penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019: 126) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 13 Makassar, yang terdiri atas 10 kelas, Sebanyak 297 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Populasi Siswa SMPN 13 Makassar

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII 1	11	18	29
2.	VIII 2	13	15	28
3.	VIII 3	10	18	28
4.	VIII 4	10	21	31
5.	VIII 5	10	18	28
6.	VIII 6	20	16	30
7.	VIII 7	13	16	29
8.	VIII 8	17	8	25
9.	VIII 9	10	21	31
10.	VIII 10	11	19	30
Total				297

Sumber : SMPN 13 Makassar, TA 2020/2021

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).

“Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut” (Sugiyono, 2011: 118). Karena populasi dalam penelitian ini masih sangat luas, dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, maupun biaya, maka peneliti menggunakan sampel dalam penelitian ini yang diambil dari populasi.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel dengan cara *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti memiliki karakteristik yang sama dari jumlah siswa, dan aktivitas siswa. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.8.

Tabel 3.2 Sampel Siswa SMPN 13 Makassar

No	Responden	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas VIII 8	17	8	25

Sumber : SMPN 13 Makassar, TA 2021/2022

D. Desain Penelitian

Penulis merancang penelitian menjadi One Group Pretest-Posttest, dan peneliti sebelumnya melakukan pretest pada kelompok yang akan mendapat perlakuan. Kemudian peneliti melakukan treatment atau pengobatan. Setelah perlakuan, peneliti melakukan post-test. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, besarnya pengaruh perlakuan dapat lebih akurat dipahami. Untuk memudahkan dalam memahami paradigma penelitian ini, Anda dapat melihatnya pada gambar di bawah ini:

$$O_1 \times O_2$$

gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 : Nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

x : Perlakuan

Metode yang diterapkan ini dianggap cocok untuk menentukan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dimana desain ini terdapat *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

a. *Pretest* (tes awal)

Dilaksanakan pada hari yang sama untuk masing-masing kelompok penelitian. Kemampuan awal siswa pada penelitian ini yang diseimbangkan adalah kemampuan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan IPA (IPA) sehingga kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari kemampuan awal yang sama

b. *Treatment* (perlakuan)

Dilaksanakan selama dua kali tatap muka untuk masing-masing kelompok dengan setiap tatap muka sebanyak 2 jam pelajaran. Kelompok eksperimen menerima materi dengan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran media animasi *flash* dan kelompok kontrol menerima materi tanpa menggunakan media pembelajaran media animasi.

c. *Posttest* (tes akhir)

Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya ialah pemberian tes akhir atau *posttest*. Hasil dari *posttest* ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar dicapai pada tiap kelompok, setelah melalui proses analisis data maka dapat diketahui apakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan media pembelajaran *media animasi Flash* dapat dikatakan efektif terhadap hasil belajar siswa.

E. Variabel Penelitian

Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*independent variables*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *media animasi flash* yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab atau memengaruhi, meliputi faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih oleh peneliti, tujuannya agar dapat menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati.

2. Variabel Terikat (*dependent variables*)

Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk nilai, skor atau angka setelah mengikuti tes.

F. Definisi Oprasional Variabel

Sugiyono (2019:67) “Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut”.

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Media Presentasi Animasi *Flash* merupakan variabel bebas (variabel X), sedangkan hasil belajar merupakan variabel terikat (variabel Y).

- 1) Efektifitas media presentasi animasi *flash* berbasis *power point*
 - a. Ketercapaian ketuntasan belajar,
 - b. ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
 - c. ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.
- 2) Varibel bebas

Yaitu variabel yang bebas atau mempengaruhi “penggunaan media presentasi animasi *flash* berbasis *power point*. Komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia. Karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan bagian tubuh, seperti telinga (audio), tangan (kinetik), mata (visual) yang dengan keterlibatan ini dimungkinkan informasi dan pesannya mudah di mengerti dan dipahami.

3) Variabel Terikat

Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk nilai, skor atau angka setelah mengikuti tes.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh pengumpul data untuk melaksanakan tugasnya mengumpulkan data (Arikunto, 2006).

1. Lembar tes

Lembar tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran IPA. Alat ukur tersebut merupakan serangkaian pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek yang akan diteliti. Lembar tes yang dilaksanakan berupa tes tertulis yaitu tes pembelajaran IPA yang dikerjakan oleh siswa baik itu *pretest* maupun *posttest*.

2. Angket

Memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada *responden* untuk dijawab. Dalam angket ini akan diajukan kepada *responden* dengan menggunakan skala *likert* dan memberikan tanda *Checklist* pada saat pemilihan jawaban. Angket ini akan disebarkan kepada siswa SMP Negeri 13 Makassar dengan jumlah *responden* sebanyak 25 orang.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media dengan, tes berupa soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple chose*) sebanyak 10 soal *pretest* dan *posttest*.

2. Angket

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia menanggapi pertanyaan pengguna (responden). Kuesioner adalah lembar pertanyaan. Kuesioner yang digunakan berbentuk *Checklist* dengan 15 item. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan perasaan selama pembelajaran, pendapat tentang pendekatan pembelajaran yang digunakan dan pengaruh pendekatan pembelajaran yang digunakan terhadap kondisi pembelajaran. Kriteria yang digunakan dalam angket respon siswa pembelajaran dengan media animasi *flash* yang mengintegrasikan nilai ini adalah skala likert dengan lima pilihan yaitu: sangat setuju (SS) - setuju (S) - tidak tahu (TT) - cukup setuju (CS) - tidak setuju (TS) - sangat tidak setuju (STS).

Dengan menggunakan skala interval, maka bobot nilai yang diberikan berdasarkan kecenderungan positif dan negatif dari pernyataan yang dijawab adalah:

Tabel 1.3 Skala interval berdasarkan kecenderungan

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Pilihan Jawaban	Bobot	Pilihan Jawaban	bobot
Sangat Setuju	5	Sangat Setuju	1
Setuju	4	Setuju	2
Cukup Setuju	3	Cukup Setuju	3
Tidak Tahu	2	Tidak Tahu	4
Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Tidak Setuju	5

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Ini digunakan untuk memperoleh data nama peserta didik yang termasuk populasi dan sampel penelitian dan untuk memperoleh data hasil belajar serta data lain yang berkaitan dengan penelitian.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas dua yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau *generalisasi*. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif *persentase*. Analisis deskriptif *presentase* berasal dari gambaran penggunaan media animasi *flash* dalam pembelajaran IPA, yang datanya diambil dari tes agar data tersebut dapat di analisis, maka harus diubah menjadi data kualitatif.

Pertanyaan hasil yang di bagikan kepada 25 Responden adalah 10 butir pertanyaan dengan memberikan tingkatan-tingkatan skor untuk masing-masing jawaban. Dalam perhitungan tes yang telah diisi oleh responden langkah awal yang lakukan peneliti adalah menghitung nilai Rentangnya ($R = X_{maks} - X_{min}$), Setelah nilai Rentangnya ditemukan maka langka kedua yaitu menentukan banyak kelas : (K). $K = 1 + 3,3 \log (n)$. langkah selanjutnya adalah menentukan interval kelas/ Panjang kelas(P): $P = R/K$ Penyajiannya dapat di gambarkan pada tabel berikut.

Aspek penilaian terdiri dari 10 item dalam lembar tes sehingga diperoleh skor ideal tertinggi yaitu $10 \times 10 = 100$ dan skor terendah $10 \times 0 = 0$ dengan $N = 25$ orang, kemudian di tetapkan interval nilai dengan menggunakan formula sturgess dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (25) \\ &= 1 + 3,3 (1,44) \\ &= 5,77 \text{ (dibulatkan menjadi 6)} \end{aligned}$$

$$R = 100 - 0 = 100$$

$$P = \frac{100}{6} = 16$$

Dari rumus sturgess di atas, diperoleh panjang kelas $K = 6$, rentang kelas (R)= 100, dan panjang kelas (P) = 16. Hasil analisis dapat di cocokkan dengan table interpretasi skor efektivitas berikut :

Tabel 3.4 Interpretasi skor hasil tes

No.	Nilai	Kategori
1.	0 – 16	Sangat Rendah
2.	17 – 33	Rendah
3.	34 – 50	Sedang
4.	51 – 67	Tinggi
5.	68 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2019: 198)

Pada tabel tes nantinya akan diberikan bobot skor dalam setiap jawaban yang mereka pilih *responden*, soal dalam angket memiliki unsur pertanyaan yang bersifat *positif* dan *negative*. Adapun pemberian skor pada pertanyaan *positif* dan *negative* sebagai berikut.

Adapun aspek penilaian angket terdiri dari 15 item dalam lembar angket sehingga diperoleh skor ideal tertinggi yaitu $15 \times 5 = 75$ dan skor terendah $15 \times 0 = 0$ dengan $N = 25$ orang, kemudian di tetapkan interval nilai dengan menggunakan formula sturges dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log (25) \\
 &= 1 + 3,3 (1,44) \\
 &= 5,77 \text{ (dibulatkan menjadi 6)}
 \end{aligned}$$

$$R = 75 - 0 = 75$$

$$P = \frac{75}{6} = 12$$

Dari rumus stugess di atas, diperoleh panjang kelas $K = 6$, rentang kelas $(R)=75$, dan panjang kelas $(P) = 12$. Hasil analisis dapat di cocokkan dengan table *interpretasi skor efektivitas* berikut :

Tabel 3.2 Interpretasi skor hasil angket

No.	Nilai	Kategori
1.	0 – 12	Sangat Rendah
2.	13 – 25	Rendah
3.	26 – 38	Sedang
4.	39 – 51	Tinggi
5.	52 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2019: 198)

Pada tabel angket nantinya akan diberikan bobot skor dalam setiap jawaban yang mereka pilih *responden*, soal dalam angket memiliki unsur pertanyaan yang bersifat *positif* dan *negative*. Adapun pemberian skor pada pertanyaan *positif* dan *negative* sebagai berikut.

Tabel 3.3 Bobot Skor

Pertanyaan	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Cukup Setuju	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: (Sugiyono, 2019: 199)

Untuk analisis deskriptif maka peneliti juga menggunakan teknik perhitungan analisis presentasi untuk menjawab rumusan masalah yang ada, rumusnya sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentasi
- f = Jumlah Frekuensi
- n = Jumlah Responden
- 100% = Bilangan Tetap

Kemudian dari analisa *persentase* tersebut penulis menyimpulkan dengan mencari rata – rata hasil *persentase* dengan menggunakan rumus $x = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$

Tabel 3.4 Distribusi respon siswa

No.	Presentasi	Kriteria
1.	80% - 100%	Sangat Tinggi
2.	60% - 80%	Tinggi
3.	40% - 60%	Sedang
4.	20% - 40%	Rendah
5.	0% - 20%	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiyono, 2019: 199)

b. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial mencakup semua model yang berhubungan dengan analisis beberapa data, atau kadang disebut sampel, dan menarik kesimpulan dari keseluruhan data atau populasi. Teori probabilitas diperlukan untuk memprediksi hal ini karena kesimpulan dari statistik inferensi yang didasarkan hanya pada sebagian data menyebabkan ketidakpastian dan dapat menyebabkan kesalahan dalam pengambilan keputusan.

Dalam penelitian ini digunakan teknik statistik t (t-test) dengan menggunakan statistik inferensial dengan bantuan aplikasi SPSS versi 16 yang merupakan program komputer untuk analisis statistik.

1. Kriteria Efektifitas

Dalam penelitian ini dikatakan efektif jika memenuhi kriteria berikut :

- 1) Skor rata-rata hasil belajar siswa minimal dalam kategori sedang.
- 2) Media Animasi *Flash Berbasis Power point* dikatakan efektif jika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Skor hasil belajar sama atau lebih besar dari kkm yaitu 80.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Burhan Nurgiyantoro, dkk (2009), "uji t tepat untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan diantarapre-test dan posttest". Uji t dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar .

Asumsi dasar dari pengujian ini adalah normalitas dan homogenitas dari kedua data sebagai persyaratan analisis harus terlebih dahulu. Rumus uji t terdapat dua jenis yaitu uji t dengan *polled varian* dan uji t dengan *separated varian*, dimana rumus yang akan digunakan tergantung dari bentuk datanya.

Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media animasi *flash* berbasis *power point* dan siswa yang tidak menggunakan media Animasi *flash* berbasis *power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

H1 : Ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media animasi *flash* berbasis *power point* dengan siswa yang tidak menggunakan

media animasi *flash* berbasis *power point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

b. Ketentuan

Menurut Sugiyono (2011 : 142), ketentuan diterima atau ditolaknya hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Jika Nilai Signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_1 ditolak, H_0 diterima dan tidak ada perbedaan.
- 2) Jika Nilai Signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_1 diterima, H_0 ditolak dan ada perbedaan.
- 3) Uji persyaratan Analisis Data siswa yang telah terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan uji t. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, persyaratan yang harus dipenuhi adalah uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi variable berkurva normal atau tidak. Jadi untuk memastikan apakah sebuah data hasil pengukuran yang bersangkutan berdistribusi normal, terhadap data tersebut harus dikenai uji Normalitas.

b. Uji Homogenitas

Bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal varian yang sama atau tidak. Tes statistik yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-smirnov test*, yaitu membandingkan varian terbesar dan varian terkecil.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada tanggal 27 Februari 2022 pada bab ini akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti dengan jenis penelitian *pre-eksperimen* yang berdasarkan data yang diperoleh di lapangan yang berlokasi di SMP Negeri 13 Makassar dengan menggunakan 1 kelas *eksperimen* yaitu kelas VIII 8 yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas uji coba. Pada penelitian ini melalui tahap pretest yang diberikan pembelajaran IPA tanpa menggunakan media animasi *flash* dan posttest yang diberikan perlakuan berupa media animasi *flash*, seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dalam penelitian ini digunakan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial untuk mengolah data.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran IPA, hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta tanggapan siswa selama proses pembelajaran IPA melalui penggunaan media animasi *flash* berbasis *power point*. Pada bagian *analisis statistik deskriptif* akan dibahas secara rinci tentang hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh dari pembelajaran *online* melalui *google form* pada kelas VIII 8 di SMP Negeri 13 Makassar sebagai kelas *eksperimen* atau kelas uji coba. Pada penelitian ini melalui tahap pretest yang diberikan pembelajaran secara *konvensional* atau tanpa

diberikan perlakuan berupa media animasi *flash* dan *posttest* yaitu diberikan perlakuan berupa media animasi *flash*. Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensi.

a. Hasil tahap penelitian pretest

Hasil tahap penelitian *pretest* untuk memberikan gambaran awal tentang hasil tes kemampuan awal pembelajaran IPA siswa kelas VIII 8 SMP Negeri 13 Makassar dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran maka dalam penelitian ini kelas VIII 8 yakni sebagai kelas *eksperimen*, Berikut disajikan skor hasil tes kemampuan pretest pembelajaran IPA siswa kelas VIII 8 SMP Negeri 13 Makassar sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar Pretest

No	Nilai mentah (x)	Frekuensi (fi)	Presentasi (%)
1	0 – 16	--	-
2	17 – 33	4	16
3	34 – 50	12	48
4	51 – 67	7	28
5	68 – 100	2	8
	Jumlah	n = 25	100

Sumber data Hasil belajar pretest

Pada tabel 4.1 hasil analisis diperoleh dari jumlah sampel pada *pretest* berjumlah 25 siswa atau responden diperoleh gambaran, terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi 68-100 sebagai kategori nilai maksimal dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 0-16 . Sampel dengan nilai tertinggi

68-100 berjumlah 2 siswa dengan *presentasi* 16%, sampel dengan nilai 51-67 berjumlah 7 siswa dengan *presentasi* 28%, sampel dengan nilai 34-50 berjumlah 12 siswa dengan *presentase* 48%, sampel dengan nilai 17-33 berjumlah 4 siswa dengan *presentase* 16%, sampel dengan nilai 0-16 tidak ada siswa yang mendapatkan nilai tersebut.

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan nilai rata-rata pembelajaran media animasi *flash* pada tahap *pretest* termasuk kategori sangat tinggi hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 yang menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 68-100 dengan *frekuensi* 2 dengan *presentase* 8%. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, selama proses pembelajaran, hal pertama yang dilakukan guru adalah menyapa dan memperhatikan siswa, kemudian guru menggunakan media animasi untuk membahas materi, kemudian guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa. Hasil belajar siswa sebelum perlakuan atau *pretest* yakni sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *Flash Power point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan (pre-test)

N	Valid	25
	Missing	0
Mean	49.6	
Median	50	
Std. Deviation	16,19670748	
Minimum	20	
Maximum	90	
Sum	1240	

Pada tabel 4.2 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 16 pada data sebelum perlakuan (*pretest*) didapatkan jumlah sampel yang valid 25, mean 49,6 median 50.00, standar deviasi 16,1967 minimum 20, dan maximum 90.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi kelas *pretest*

Skor	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
20	2	8.0	8.0	8.0
30	2	8.0	8.0	16.0
40	5	20.0	20.0	36.0
50	7	28.0	28.0	64.0
60	7	28.0	28.0	92.0
80	1	4.0	4.0	96.0
90	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber : Data Lampiran

Pada tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 13 Makassar pada kelas *pre test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa dengan perolehan skor nilai tertinggi 90 sebanyak 1 siswa (4.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 2 siswa (8.0%).

b. Hasil Penelitian tahap *Posttest*

Hasil belajar siswa setelah perlakuan atau *post test*, yakni sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *Flash* berbasis *Power point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Posttest

No	Nilai mentah (x)	Frekuensi (fi)	Presentasi (%)
1	0 – 16	-	-
2	17 – 33	-	-
3	34 – 50	-	-
4	51 – 67	1	4
5	68 – 100	24	96
	Jumlah	n= 25	100

Sumber Data Hasil Belajar Posttest

Pada tabel 4.5 *distribusi frekuensi* dan nilai pada tahap posttest diatas disusun nilai terendah sampai yang tertinggi, tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai terendah yaitu 0-16 sebagai nilai minimal dan untuk nilai tertinggi berjumlah 24 siswa dengan nilai 68-100. Sampel dengan nilai tertinggi 68-100 berjumlah 24 siswa dengan presentase 96%, sampel dengan nilai 51-67 berjumlah 1 dengan *presentase* 4%, sampel dengan nilai 34-50 tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai tersebut, sampel dengan nilai 17-33 tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai tersebut, sampel dengan nilai 0-16 juga tidak ada siswa yang mendapatkan nilai tersebut.

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pembelajaran media animasi *flash* pada tahap *posttest* termasuk kategori sangat tinggi hal ini dapat dilihat pada tabel 4.5 yang menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 68-100 dengan *frekuensi* 24 dengan *presentase* 96% yang berada pada rentan nilai 68-100 dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil deskripsi yang telah jelaskan diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas VIII 8 dengan nilai rata-rata yang terpaut jauh dari nilai 49,6 dengan rentan nilai 68-100 kategori sangat tinggi dan nilai posttest 80.00 dengan

rentan nilai 68-100 kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi *flash* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII 8.

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan (post-test)

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		80,00
Median		80
Std. Deviation		1.0408E1
Minimum		60
Maximum		100
Sum		2000

Pada tabel 4.5 hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 16 pada data setelah perlakuan (*posttest*) didapatkan jumlah sampel yang valid 25, mean 80,00 median 80,0, standar deviasi 1,0408 minimum 60, dan maximum 100.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi kelas posttes

Skor	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
60	1	4.0	4.0	4.0
70	8	32.0	32.0	36.0
80	8	32.0	32.0	68.0
90	6	24.0	24.0	92.0
100	2	8.0	8.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Sumber : Data Lampiran

Pada tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 13 Makassar pada kelas *post test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa

dengan perolehan skor nilai tertinggi 100 sebanyak 2 siswa (8.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah 60 sebanyak 1 siswa (4.0%).

c. Hasil Angket

Angket dilakukan untuk mengetahui seberapa besar *responden* siswa terhadap media animasi yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran disekolah, rumus yang digunakan adalah:

$$P=\frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentasi
- f = Jumlah Frekuensi
- n = Jumlah Responden
- 100% = Bilangan Tetap

Tabel 4.7 Siswa berdoa sebelum pelajaran IPA dimulai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	4.0	4.0	4.0
	TS	2	8.0	8.0	12.0
	CS	4	16.0	16.0	28.0
	S	4	16.0	16.0	44.0
	SS	14	56.0	56.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Sumber Data dari olahan angket no.1

Dari Tabel 4.7, 14 responden (56%) sangat setuju, 4 (16%) setuju, 4 (16%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 1.

Berdasarkan data di atas, sebagian besar responden menjawab bahwa diantara 25 responden indikator ini, sebanyak 14 siswa (56%) sangat setuju dengan saya bahwa saya berdoa sebelum memulai pelajaran IPA, sehingga dapat disimpulkan bahwa banyak Siswa membaca doa sebelum pelajaran dimulai.

Tabel 4.8 Siswa memperhatikan penjelasan guru menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	8.0	8.0	8.0
	S	7	28.0	28.0	36.0
	SS	16	64.0	64.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.8, 16 responden (64%) sangat setuju, 7 (28%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data di atas, sebagian besar responden menjawab bahwa diantara 25 responden indikator ini, sebanyak 16 siswa (64%) sangat setuju dengan memperhatikan penjelasan guru menggunakan media animasi *flash* pada mata pelajaran IPA.

Tabel 4.9 Media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	12	48.0	48.0	48.0
	TS	12	48.0	48.0	96.0
	S	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.9, 0 responden (0%) sangat setuju, 1 (4%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 12 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 12.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban *responden* terbanyak yaitu 12 siswa (48%) dari 25 *responden* pada indikator sangat tidak setuju pada pernyataan media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA, jadi dapat disimpulkan banyak siswa yang tidak setuju bahwa media yang digunakan guru tidak sesuai dengan materi IPA.

Tabel 4.10 Dengan menggunakan media animasi membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	8.0	8.0	8.0
	S	9	36.0	36.0	44.0
	SS	14	56.0	56.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.10, 14 responden (56%) sangat setuju, 9 (36%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban *responden* terbanyak yaitu 14 siswa (56%) dari 25 *responden* pada indikator sangat setuju pada pernyataan dengan menggunakan media animasi membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA, jadi dapat disimpulkan banyak siswa yang

setuju dengan menggunakan media animasi membuat lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPA.

Tabel 4.11 Siswa sulit mengungkapkan ide-ide yang siswa miliki

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	3	12.0	12.0	12.0
	TS	9	36.0	36.0	48.0
	CS	6	24.0	24.0	72.0
	S	3	12.0	12.0	84.0
	SS	4	16.0	16.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.11, 4 responden (16%) sangat setuju, 3 (12%) setuju, 6 (24%) cukup setuju, dan 9 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 3.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban responden terbanyak yaitu 9 siswa (36%) dari 25 responden pada indikator tidak setuju pada pernyataan saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak yang tidak setuju sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki.

Tabel 4.12 Siswa tidak menyukai pelajaran IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	7	28.0	28.0	28.0
	TS	11	44.0	44.0	72.0
	CS	3	12.0	12.0	84.0
	S	3	12.0	12.0	96.0
	SS	1	4.0	4.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.12, 1 responden (4%) sangat setuju, 3 (12%) setuju, 3 (12%) cukup setuju, dan 11 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 7.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan jawaban responden terbanyak yaitu 11 siswa (44%) dari 25 *responden* pada indikatif tidak setuju pada pernyataan saya tidak menyukai pelajaran IPA, jadi dapat disimpulkan banyak yang tidak setuju bahwa tidak menyukai pelajaran IPA.

Tabel 4.13 Siswa akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	4.0	4.0	4.0
	S	2	8.0	8.0	12.0
	SS	22	88.0	88.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.13, 22 responden (88%) sangat setuju, 2 (8%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 1 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan responden yang terbanyak yaitu 22 siswa (88%) dari 25 responden di indikator sangat setuju pada pernyataan saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik, jadi dapat disimpulkan banyak yang setuju untuk belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang lebih baik.

Tabel 4.14 Siswa tidak mencatat materi IPA dibuku catatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	6	24.0	24.0	24.0
	TS	10	40.0	40.0	64.0
	CS	4	16.0	16.0	80.0
	S	2	8.0	8.0	88.0
	SS	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.14, 3 responden (12%) sangat setuju, 2 (8%) setuju, 4 16%) cukup setuju, dan 10 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 6.

Berdasarkan data yang diatas yang menunjukkan *responden* terbanyak yaitu 10 siswa (40%) dari 25 responden di indikator tidak setuju pada pernyataan saya tidak mencatat materi IPA dibuku catatan, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak yang tidak setuju untuk tidak mencatat materi IPA dibuku catatan.

Tabel 4.15 Siswa mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sekitar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	4.0	4.0	4.0
	TS	4	16.0	16.0	20.0
	CS	5	20.0	20.0	40.0
	S	10	40.0	40.0	80.0
	SS	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.15, 5 responden (20%) sangat setuju, 10 (40%) setuju, 5 (20%) cukup setuju, dan 4 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 1

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan *responden* terbanyak yaitu 10 siswa (40%) dari 25 responden di indikator setuju pada pernyataan saya mengaitkan materi IPA dikehidupan sekitar, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang mengaitkan materi IPA dikehidupan sekitar.

Tabel 4.16 Penggunaan media animasi membuat siswa bingung untuk mencatat materi IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	5	20.0	20.0	20.0
	TS	17	68.0	68.0	88.0
	SS	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.16, 3 responden (12%) sangat setuju, 0 (0%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 17 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 5.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan *responden* terbanyak yaitu 17 siswa (68%) dari 25 *responden* di indikator sangat tidak setuju pada pernyataan penggunaan media animasi membuat saya bingung untuk mencatat materi IPA, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat tidak setuju penggunaan media animasi membuat bingung untuk mencatat materi IPA.

Tabel 4.17 Pembelajaran media animasi menimbulkan minat siswa untuk belajar IPA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	1	4.0	4.0	4.0
	CS	1	4.0	4.0	8.0
	S	10	40.0	40.0	48.0
	SS	13	52.0	52.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.17, 13 responden (52%) sangat setuju, 10 (40%) setuju, 1 (4%) cukup setuju, dan 1 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan responden terbanyak yaitu 13 siswa (52%) dari 25 responden di indikator sangat setuju pada pernyataan pembelajaran media animasi menimbulkan minat saya untuk belajar IPA, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat setuju pembelajaran media animasi menimbulkan minat untuk belajar IPA

Tabel 4.18 Siswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soalSiswa tidak belajar sebelum diberikan tugas soal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	16.0	16.0	16.0
	TS	8	32.0	32.0	48.0
	CS	3	12.0	12.0	60.0
	S	5	20.0	20.0	80.0
	SS	5	20.0	20.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.18, 5 responden (20%) sangat setuju, 5 (20%) setuju, 3 (12%) cukup setuju, dan 8 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 4.

Berdasarkan data yang diatas menunjukkan responden terbanyak yaitu 8 siswa (32%) dari 25 responden di indikator tidak setuju pada pernyataan saya tidak belajar sebelum diberikan tugas soal, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang tidak setuju tidak belajar sebelum diberikan tugas soal.

Tabel 4.19 Tugas soal IPA yang diberikan membuat siswa jenuh

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	4	16.0	16.0	16.0
	TS	17	68.0	68.0	84.0
	S	3	12.0	12.0	96.0
	SS	1	4.0	4.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.19, 1 responden (4%) sangat setuju, 3 (12%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 17 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 4.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan responden terbanyak yaitu 17 siswa (68%) dari responden di indikator tidak setuju pada pernyataan tugas soal IPA yang diberikan membuat saya jenuh, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang tidak setuju tugas soal IPA yang diberikan dapat membuat jenuh.

Tabel 4.20 Siswa mengerjakan tugas soal IPA sesuai kemampuan saya

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	8.0	8.0	8.0
	S	7	28.0	28.0	36.0
	SS	16	64.0	64.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.20, 16 responden (64%) sangat setuju, 7 (28%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 0.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan jumlah *responden* terbanyak yaitu 16 siswa (64%) dari 25 *responden* di indikator sangat setuju pada pernyataan saya mengerjakan tugas soal IPA sesuai kemampuan saya, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat setuju mengerjakan soal IPA sesuai kemampuannya.

Tabel 4.21 Hal-hal yang siswa pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	STS	1	4.0	4.0	4.0
	TS	2	8.0	8.0	12.0
	S	6	24.0	24.0	36.0
	SS	16	64.0	64.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Dari Tabel 4.21, 16 responden (64%) sangat setuju, 6 (24%) setuju, 0 (0%) cukup setuju, dan 2 responden tidak setuju. Dan mereka yang sangat tidak setuju 1.

Berdasarkan data diatas yang menunjukkan responden terbanyak yaitu 16 siswa (64%) dari 25 *responden* di indikator sangat setuju pada pernyataan hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya, jadi dapat disimpulkan bahwa banyak siswa yang sangat setuju apa yang dipelajari dalam pembelajaran akan bermanfaat.

Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Angket

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	80 – 100	Sangat Tinggi	-	-
2.	60 – 80	Tinggi	25	100
3.	40 – 60	Sedang	-	-
4.	20 – 40	Rendah	-	-
5.	0 – 20	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			N= 25	100

Sumber Data Hasil Angket Siswa

Berdasarkan tabel 4.22 Diatas adalah hasil respon siswa terhadap media animasi *Flash* yang dimana angket ini dibagikan kepada siswa pada saat *postest*. Angket dibagikan dengan 15 butir pernyataan pada kategori tinggi sebanyak 25 siswa yang merespon dengan interval 61 - 80 dengan presentase 100.

Dari hasil angket diatas dapat kita ketahui bahwa respon siswa terhadap media animasi *flash*, dimana hasil angket siswa pada 5 kategori tersebut *frekuensi* terbanyak adalah 25 *responden* pada *presentase* 100 dengan *interval* 61 – 80 dengan kategori tinggi. Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa siswa merespon sangat baik pembelajaran saat menggunakan media animasi *flash*. Hal ini

diperkuat tidak adanya responden pada interval 21 - 40 dengan kategori rendah dan pada interval 0 - 20 dengan kategori sangat rendah.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*

Analisis statistik inferensial, bagian ini dilakukan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab III yang akan diuji dengan menggunakan statistik uji t yaitu efektivitas penggunaan media animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar. *Input* hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas yang diberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan media animasi *flash* dalam pembelajaran memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan saat kelas tidak di berikan perlakuan atau hanya pembelajaran *konvensional*.

Tabel 4.23 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	49.6000	25	16.19671	3.23934
	pos test	80.0000	25	10.40833	2.08167

Sumber: output spss versi 16

Pada tabel 4.23 *paired samples statistics* ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang telah diteliti yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Untuk nilai *pretest* diperoleh rata-rata hasil belajar atau *mean* 49,60, sedangkan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata atau *mean* 80,00. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian ada lah sebanyak 25 siswa. Sedangkan untuk nilai *Std. Deviation* (standar deviasi) pada *posttest*

yaitu sebesar 16.19671 dan *posttest* sebesar 10.40833 dan yang terakhir adalah nilai *Std. Error Mean* untuk *pretest* yaitu 3.23934 dan untuk *posttest* yaitu sebesar 2.08167. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest* 49,60 < *posttest* 80.00 dengan selisih 30 , maka itu artinya secara *deskriptif* ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pretest* dan hasil belajar *posttest*.

d. Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *One Sample Kolmogorof-Smirnov Test*. Data dapat dikatakan terdistribusi normal jika memiliki hasil lebih besar dari nilai *Asymp Sig (2-tailed)* sebesar 0.05 (5%), hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.24



Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smimov Test		
		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.32154214
Most Extreme Differences	Absolute	.136
	Positive	.104
	Negative	-.136
Kolmogorov-Smimov Z		.679
Asymp. Sig. (2-tailed)		.746

Sumber : Data Lampiran

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,746 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal sehingga karena normal, maka hasil analisis ini dapat lanjut ke Uji *Paired sample t-test* karena syarat dalam uji asumsi klasik dalam hal ini nilai residualnya sudah berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih dalam penelitian ini yakni *pre test* da *post test* yang digunakan sebagai syarat dalam analisis Uji *t-test* dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen dan Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data adalah tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.25 berikut :

Tabel 4.25 Hasil uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.138	1	48	.150

Sumber : Data Lampiran

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan, nilai signifikansi yang didapatkan nilai $\text{sig } 0,150 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil data *pretest* atau sebelum Penggunaan Media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* dan *post test* atau sesudah Penggunaan Media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* adalah homogen sehingga data tersebut memenuhi syarat untuk digunakan ke tahap uji selanjutnya.

c. Uji *paired sample t-test*

Uji *Paired Sample t-test* merupakan pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal, dalam penelitian ini yang dibandingkan adalah selisih dua mean dari hasil belajar siswa *pre test* atau sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan *posttest* atau sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil uji *paired sample t-test* ditentukan oleh nilai signifikansi, Nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-

masing variabel dan sebaliknya jika Nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

Tabel 4.26 Hasil Uji Paired Sample t-test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - pos test	-3.04000E1	14.85485	2.97097	-36.53178	-24.26822	-10.232	24	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diatas diketahui bahwa test awal (*pre-test*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 49,6 dari 25 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 16,19671 dengan standar error 3.23934 sedangkan pada tes akhir (*post-test*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 80,0 dari 25 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh adalah 10,40833 dengan standar error 2.08167. hal ini menunjukkan hasil belajar siswa *post test* atau sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam lebih tinggi dari pada hasil belajar *pre test* atau sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*. Nilai signifikansi (2-tailed) diatas menunjukkan 0.000 ($p < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil test awal (*pre test*) dan test akhir (*post test*) mengalami perubahan yang signifikan, selain itu berdasarkan statistika

deskriptif test awal dan test akhir terbukti test akhir lebih tinggi, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* dengan siswa yang tidak menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 13 Makassar dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Animasi *flash* Berbasis *Power point* terhadap hasil belajar. Dari hasil analisis terlihat efektivitas penggunaan media Animasi *flash* Berbasis *Power point* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VIII.8. Pada *pre-test* kelas eksperimen siswa diberikan pembelajaran dengan metode konvensional lalu diberikan soal *pre-test* guna untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran, kemudian siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* dan selanjutnya diberikan soal *post-test* sebagai evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan hasil yang didapatkan pada kelas *pre-test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa dengan perolehan skor nilai tertinggi sebanyak 1 siswa dengan nilai 90 (4.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak 2 siswa dengan nilai 20 (8.0%). Selanjutnya pada kelas *post test* yang mengisi tes sebanyak 25 siswa dengan perolehan skor nilai tertinggi sebanyak 2 siswa dengan nilai 100 (8.0%) kemudian siswa yang memperoleh nilai terendah

sebanyak 3 siswa dengan nilai 50 (12.0%). Dari hasil kedua jenis kelas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai ketuntasan setelah penggunaan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* yang diterapkan pada siswa.

Selain itu berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terdapat perbedaan nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*, diketahui bahwa nilai minimum dan maksimum pada saat sebelum menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* yakni nilai minimum 20 dan nilai maksimum 90 sedangkan sesudah menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point* nilai minimum yang diperoleh 60 dan nilai maksimum 100, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point*.

Berdasarkan hasil Uji Hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh bahwa test awal (*pre-test*) sebelum menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point* terhadap hasil belajar pretes mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 49.6 dari 25 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 16.19671 dengan standar error 3.246 sedangkan pada tes akhir (*post-test*) setelah sebelum menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* mempunyai peningkatan nilai rata-rata (*mean*) 80,00 dari 25 data. Sebaran data (Std.Deviation) yang diperoleh adalah 10,40833 dengan standar error 3.246 hal ini menunjukkan hasil belajar siswa *post test* atau sesudah pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam lebih tinggi daripada hasil belajar *pre-test* atau sebelum pembelajaran menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*. Nilai signifikansi (2-tailed) diatas menunjukkan 0.000 ($p < 0.05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil test awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*) mengalami perubahan yang signifikan, selain itu berdasarkan statistika deskriptif test awal dan test akhir terbukti test akhir lebih tinggi, dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_1 terima dan H_0 ditolak yang berarti Ada perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point*. Dengan siswa yang tidak menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 13 Makassar.

Sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan, berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Hastuti Diah Ikawati, Wiwien Kurniati (2016) dari Hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan media presentasi animasi *flash* berbasis *power point*, maka hasil dari uji yang menunjukkan nilai sebesar 16,26 dengan taraf signifikan 5% dan $(5-1) (2-1) = 4$ ternyata besarnya batas ditolaknya hipotesis (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 9.48. kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai lebih besar dari pada t_{tabel} , maka penelitian ini signifikan ($16,26 > 9,88$). Karena lebih besar dari pada t_{tabel} maka penelitian ini signifikan.

Dari hasil penelitian yang telah didapatkan dan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat efektifitas penggunaan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 13 Makassar. Hal ini membuktikan dalam penyajian materi

hingga tahap evaluasi media animasi *flash* berbasis *power point* merupakan media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan sudah sesuai dengan yang direncanakan, penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai prosedur ilmiah namun, namun hal ini tidak terlepas dari kendala yang dihadapi selama proses penelitian berlangsung. Dengan masih memiliki keterbatasan sarana dan prasarana yang digunakan peneliti. Selain itu dengan munculnya wabah *Covid 19* membuat peneliti kesulitan dalam berkomunikasi kepada pihak terkait sehingga kurang maksimal.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar mata pelajaran IPA siswa efektif dengan menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power Point* pada siswa kelas VIII.8 SMP Negeri 13 Makassar yang ditinjau dari ketuntasan hasil belajar IPA, aktivitas pembelajaran siswa selama proses pembelajaran, dan respon pembelajaran siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar menggunakan media Animasi *flash* Berbasis *Power point*.

B. Saran

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

1. Diharapkan pada guru agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada proses belajar mengajar diharapkan seorang guru dapat menerapkan atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran agar lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran termasuk media animasi *flash*
2. Bagi siswa diharapkan dapat lebih memahami pelajaran IPA seperti yang telah diajarkan melalui media animasi *flash* agar hasil belajar dapat lebih baik dan meningkat.

3. Diharapkan kepada pihak kepala sekolah agar dapat menyediakan sarana dan prasarana yang cukup menunjang untuk membantu kegiatan guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran seperti media animasi *flash*
4. Adapun bagi peneliti itu sendiri, diharapkan agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan hasil penelitiannya untuk dapat diterima oleh masyarakat umum dan menjadikan bahan rujukan untuk peneliti lain yang serupa.



DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2019. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Agus Eko Sujianto, *aplikasi statistik dengan SPSS 16.0*, Jakarta: prestasi pustaka
- Azhar, dkk. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Raja Grafindo Persada.
- BDK JAKARTA KEMENTERIAN AGAMA RI. Agustus 23, 2020. *Form website*
: <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/herita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Buatku, 2018. *Pengertian dan Fungsi Videoscribe Sparkol*. (Online)
<https://www.buatkuingat.com/2018/11/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-sparkol.html?m=1> diakses november 2018
- Eko, S.A. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0 Prestasi Pustaka Publisher*. Jakarta. Fandy, T Manajemen Jasa Andi, Yogyakarta. Fredi, R M...
- Hasbulah. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro, Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018*, BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 9(2), 124-131.
- Kemdikbud, (2018). *Forum pembangunan Indonesia 2018: terobosan dalam mengatasi tingkat daerah*. kemdikbud.go.id, 12 Juli. Tersedia <http://bit.ly/2VVr7xv> [23 Februari 2019 pukul 03:26].
- Mokhammad, 2018. *Fungsi Media Pembelajaran Menurut Para Ahli Pendidikan* (Online), <https://www.haruspintar.com/fungsi-media-pembelajaran/>, diakses 8 Juni 2018.
- Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005. Tentang Standar Nasional*. Jakarta: depdiknas.
- Pratiwi N, 2021. *Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas viii Smp negeri 13 makassar*
- Prawiyogi, dkk.(2020). *Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswan di SDIT Cendikia Purwakarta*. 94-101. Retrived form <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/15347> publisher, 2019).
- Putri Rahmadini Utami. (2020). *Konsep, Desain, Perbandingan, Dan Implikasi Dari Media Pembelajaran Yang Digunakan Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*.