



Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Lingkungan

Lina Novita¹, Entis Sutisna², Khansa Rohadatul' Aisy Rabbani²

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

²Pend. B.Ingggris FKIP Universitas Pakuan

Email: ¹linovtaz@gmail.com

²tisna69@unpak.ac.id

³khnsrabbani@gmail.com

Abstrak: Rendahnya hasil belajar pada Subtema Manusia dan Lingkungan merupakan latar belakang permasalahan yang perlu diatasi. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar subtema manusia dan lingkungan kelas V dengan menggunakan media pembelajaran animasi (kelas eksperimen) dan tanpa media pembelajaran animasi (kelas kontrol). Subjek penelitian kelas V Sekolah Dasar berjumlah 74 orang. Teknis analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata N-Gain ketuntasan hasil belajar kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas eksperimen yaitu 74 dengan ketuntasan hasil belajar 97,29%, sedangkan nilai rata-rata N-Gain pada kelompok kelas kontrol N-Gain sebesar 64 dengan ketuntasan hasil belajar 81,08%. Hasil uji hipotesis didapatkan nilai thitung (3,25) lebih besar dari ttabel (2,000) dengan dk 72 dan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil belajar subtema Manusia dan Lingkungan di kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: hasil belajar; media pembelajaran animasi.

Abstract: The background of this research was a lack of learning outcomes of human and environmental sub-themes. The purpose of this research was to increase the effectiveness of learning outcomes using animation-learning media (experimental class) and without media (control class) on the human and environmental sub-theme in fifth grade. The subjects of this research were 5th grade, totaling 74 students. The analysis technique used the analysis prerequisite test that included the normality test, homogeneity test, and hypothesis test with the t-test. The results of this research showed that there was a significant difference in the mean N-gain values of the learning outcomes of the experimental class and the control class. The average score of N-gain in the experimental class was 74 with a mastery of learning outcomes 97, 29%, while the average score of N-gain in the control class was 64 with a mastery of learning outcomes 81, 08%. The results of the calculation statistical hypothesis test that showed $t_{\text{value}}(3, 25)$ was higher than t

table (2, 000) with dk 72, and the significant formula $\alpha = 0, 05$, from these results showed that H_0 is rejected and H_a was accepted. Based on the results of this research, it can be concluded that there was an influence of the use of animated learning media on the learning outcomes of the sub-theme of humans and the environment in fifth grade at elementary school.

Keywords: learning outcomes; animation-learning media

PENDAHULUAN

Hasil belajar telah dijadikan sebagai acuan dalam mengukur pemahaman dan kebermaknaan yang diperoleh peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Oleh karenanya berbagai upaya dan usaha dalam peningkatan hasil belajar terus dilakukan, salah satunya pemerintah mencetuskan pembelajaran dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sebagai pembaharuan terhadap kurikulum sebelumnya memberikan peluang kesempatan yang lebih besar kepada peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dengan mengusung pembelajaran yang menyenangkan.

Melihat pada sisi lain terhadap hadirnya kurikulum 2013, nyatanya tak banyak mampu untuk memberikan peningkatan terhadap hasil belajar. Masih ditemukan sebagian besar peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah khususnya dalam bidang sains atau ilmu pengetahuan alam. Rendahnya hasil belajar pada peserta didik mendapat perhatian oleh salah satu studi internasional yang mengukur tingkat pencapaian kemampuan literasi sains pada peserta didik. Trends in International Mathematics Science Study (TIMSS) mengemukakan bahwa pada TIMSS 2011, posisi Indonesia menempati peringkat ke-40 dari 42 negara. Sedangkan berdasarkan Program for International Student Assessment (PISA) 2019 didapati bahwa skor membaca Indonesia ada di peringkat 72 dari 77 negara, skor matematika Indonesia berada di peringkat 72 dari 78 negara, dan skor sains ada di peringkat 70 dari 78 negara.

Jika dicermati berdasarkan studi survei tersebut, hal senada berkenaan dengan rendahnya hasil belajar diungkapkan pula oleh tenaga pendidik kelas VA dan VB di Sekolah Dasar Negeri Panaragan 2 Kota Bogor. Berdasarkan data yang peneliti terima

didapati hasil belajar pada subtema Manusia dan Lingkungan pada pembelajaran 1 dengan total 74 peserta didik di kelas V pada muatan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang rata-rata hasil belajar belum mencapai KKM yaitu 75 adalah 56 peserta didik dengan hasil presentase 75,67%, sedangkan peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 adalah 18 peserta didik dengan presentase 24,32%. Selanjutnya pada muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang rata-rata hasil belajar belum mencapai KKM yaitu 72 adalah 53 peserta didik dengan hasil presentase 71,62%, sedangkan peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 adalah 21 peserta didik dengan presentase 28,37%. Pada muatan mata pelajaran IPS dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang rata-rata hasil belajar belum mencapai KKM yaitu 72 adalah 40 peserta didik dengan hasil presentase 54,05%, sedangkan peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 72 adalah 34 peserta didik dengan presentase 45,94%. Pada muatan mata pelajaran PPKn dapat dinyatakan bahwa peserta didik yang rata-rata hasil belajar belum mencapai KKM yaitu 75 adalah 42 peserta didik dengan hasil presentase 56,75%, sedangkan peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 75 adalah 32 peserta didik dengan presentase 43,24%.

Pemasalahan di atas dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang menjadi komponen dalam proses pembelajaran. Hasil observasi melalui kegiatan pengamatan didapati bahwa dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dirasa pasif, kurang komunikatif, dan cepat bosan sehingga mengalihkan perhatiannya dari kegiatan pembelajaran kepada hal-hal lain. Peserta didik kurang tertarik pada materi

muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia yang dianggap sulit oleh sebagian peserta didik menyebabkan hasil belajar rendah dimana belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu diketahui pendidik dirasa belum mengoptimalkan keterampilan serta kreatifitas dalam mengaplikasikan media pembelajaran proyeksi, pendidik hanya memanfaatkan media papan tulis ataupun karton dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pihak sekolah pun dirasa belum optimal dalam memfasilitasi penunjang pembelajaran yang diperlukan. Pada masa pandemi *covid-19* saat ini pelaksanaan pembelajaran secara daring dirasa kurang optimal karena keterbatasan penyampaian materi pembelajaran.

Permasalahan dalam proses pembelajaran di atas dapat di atasi dengan bantuan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran animasi dapat di manfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran yang menarik dan mengasyikan bagi peserta didik.

Pengaruh pentingnya penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar mendapat perhatian dari peneliti Novita, et al (2019) mengenai peningkatan hasil belajar menggunakan media video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar pada materi subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku. Adapun Pengaruh pentingnya penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar ini telah mendapat perhatian dari beberapa peneliti diantaranya Margarita dan Wahyuno (2016) dengan metode kualitatif mengenai Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas II SDLB menghasilkan kesimpulan bahwa subjek mengalami peningkatan pada pembelajaran IPA yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Selanjutnya, Dewi, et al. (2014) dimana penelitian dengan metode eksperimen mengenai Model Tematik Bernuansa Kearifan Lokal Berbantuan Media Animasi Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Gugus Kaptan Japa menyatakan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan hasil

belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan model tematik bernuansa kearifan lokal berbantuan media animasi dan yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Permasalahan dalam penelitian tersebut menjadi dasar untuk dilakukan penelitian dengan media pembelajaran animasi, dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti judul pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi pada subtema Manusia dan Lingkungan peserta didik kelas Lima (5) Sekolah Dasar Negeri Panaragan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen quasi pada dua kelompok kelas yang termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif.

Desain penelitian eksperimen quasi ini berbentuk *Non-Randomized Pretest-Posttest Control Grup Desain*. Desain penelitian dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen (KE)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (KK)	O ₁	-	O ₂

Keterangan :

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

O₁ : *Pretest*

O₂ : *Posttest*

X : Di beri perlakuan

- : Tidak diberi perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Panaragan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2019/2020 pada bulan Mei tahun 2020.

Peserta didik kelas V dengan jumlah 74 orang dijadikan populasi dalam penelitian ini. Adapun sampel dalam penelitian adalah seluruh populasi kelas V SD Panaragan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor semester genap tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari kelas VA dan VB.

Tabel 2. Populasi dan Sampel

No	Kelas	Jumlah	Keterangan
1	VA	37	Kelompok Kontrol
2	VB	37	Kelompok Eksperimen
Jumlah		74	

Teknik pengumpulan data mengenai hasil belajar kognitif pada sub tema Manusia dan Lingkungan dilakukan melalui teknik tes objektif pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dengan empat alternatif jawaban yakni *pretest dan posttest*. Soal tersebut sudah divalidasi dengan cara mengujicobakan di kelas tinggi. Validasi dan reliabilitas dilakukan dengan tujuan agar soal tersebut layak digunakan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest dan posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sebelumnya telah diujicobakan untuk menguji validitas dan reliabilitas.

Teknik analisis data dilakukan dengan data yang dianalisis merupakan skor tes yang merupakan hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema Manusia dan

Lingkungan yang dilakukan secara berurutan yaitu pemberian skor *pretest* dan *posttest*, menghitung skor *n-gain*, menghitung skor rata-rata dan standar deviasi dan pengujian persyaratan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dipaparkan ke dalam dua bagian. Bagian pertama dipaparkan mengenai data hasil belajar subtema Manusia dan Lingkungan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Bagian kedua dipaparkan data hasil belajar subtema Manusia dan Lingkungan pada kelas kontrol dengan tidak menggunakan media pembelajaran animasi. Jumlah sumber data sebanyak 74 responden, terdiri dari dua kelas yang merupakan kelas penelitian.

Bersumber pada penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh data hasil penelitian tingkat kesukaran soal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Tingkat Kesukaran Soal Penelitian

Validitas	Tingkat Kesukaran					
	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Media Pembelajaran Animasi			Tanpa Media Pembelajaran Animasi		
	Md	Sd	Sk	Md	Sd	Sk
28	24	4	-	22	6	-
Jumlah	28	28				
Persentase (%)	85,7	14,3	-	78,6	21,4	-

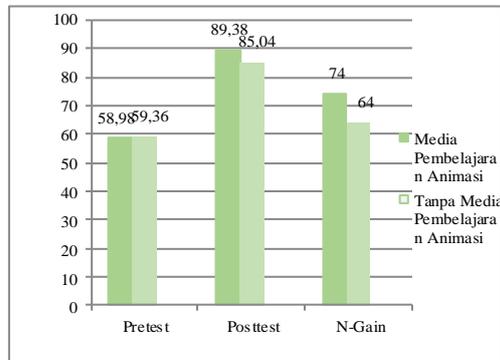
Pada data tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil tingkat kesukaran butir soal pada setiap kelas memiliki perbedaan. Pada kelompok kelas eksperimen didapatkan tingkat kesukaran mudah 24 soal, tingkat kesukaran sedang 4 soal, dan tingkat

kesukaran sukar 0 soal. Sedangkan pada kelas kontrol di dapatkan tingkat kesukaran butir soal mudah sebanyak 22 soal, tingkat kesukaran sedang sebanyak 6 soal, dan tingkat kesukaran sukar sebanyak 0 soal.

Tabel 4. Rekapitulasi Pretest dan Posttest Rata-rata *N-Gain*

Rekapitulasi Nilai	Kelompok Kelas	
	Media Pembelajaran Animasi	Tanpa Media Pembelajaran Animasi
Nilai Terendah	Pretest	46,43
	Posttest	67,86
	N-Gain	40
Nilai Tertinggi	Pretest	82,14
	Posttest	100
	N-Gain	100

Rata-Rata	Pretest	58,98	59,36
N-Gain	Posttest	89,38	85,04
	N-Gain	74	64
Ketuntasan Hasil Belajar (%)		97,29%	81,08%



Gambar 1. Histogram Rata-rata N-Gain

Pada uraian data pada tabel 4 dan gambar 1, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dengan menggunakan media

pembelajaran animasi memiliki hasil lebih baik dari hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dengan tanpa penerapan media pembelajaran animasi. Hal ini dibuktikan dari data tabel dan histogram di atas yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan antara kelompok kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi dengan kelompok kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran animasi.

Nilai *N-Gain* dinormalisasikan dengan menggunakan uji *Liliefors* dan taraf nyata sebesar $\alpha = 0,05$. Data hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

No	Distribusi Perlakuan Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan menggunakan media pembelajaran animasi	0,0127	0,1457	Distribusi normal
2	Hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan tanpa menggunakan media pembelajaran animasi	0,1428	0,1457	Distribusi normal

Data pada tabel 5 hasil uji normalitas di atas diketahui bahwa diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$. L_{hitung} pada kelompok kelas media pembelajaran animasi sebesar 0,0127 dan kelompok kelas tanpa media pembelajaran animasi sebesar 0,1428 harga keduanya dibandingkan dengan harga L_{tabel} sebesar 0,1457 Sehingga kedua kelas tersebut

berdistribusi normal.

Data telah diketahui berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Fisher* dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

No	Varians yang Diuji	Jumlah Sampel	dk	F_{hitung}	F_{tabel}	α (0,05)
1	Media Pembelajaran Animasi	37	72	1,23	1,78	Homogen
2	Tanpa Media Pembelajaran Animasi	37				
	Jumlah	74				

Data hasil perhitungan uji homogenitas terhadap *N-Gain* hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan diperoleh

$F_{hitung} = 1,23$ dan $F_{tabel} = 1,78$ pada taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$ (5%). Dengan demikian dapat disimpulkan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$

sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi varians berasal dari kelompok yang homogen.

Hasil uji hipotesis antara media

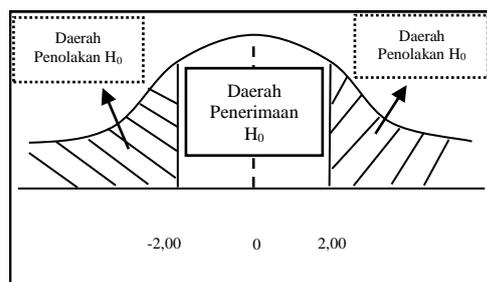
pembelajaran animasi dan tanpa media pembelajaran animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

Kelompok Kelas	N	dk	N-Gain	t_{hitung}	t_{tabel}
Media Pembelajaran Animasi	37	27	74	3,25	2,000
Tanpa Media Pembelajaran Animasi			64		
Kesimpulan	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (H ₀ ditolak dan H _a diterima)				

Atas hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,25 dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 72 (37+37-2) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikansi (α) sebesar $\frac{\alpha}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ sebesar 2,000. Adapun pengujian hipotesis menggunakan pengujian dua arah maka kriteria pengujian adalah H₀ ditolak apabila $2,000 > t_{hitung} > 2,000$.

Berikut ini kurva untuk penolakan H₀ pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 2. Kurva Penerimaan dan Penolakan H₀

Apabila t_{hitung} terletak antara -2,000 dan 2,000 maka H₀ diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak antara -2,000 dan 2,000 maka H_a diterima. Setelah dilakukan perhitungan, t_{hitung} (3,25) tidak terletak diantara -2,000 dan 2,000 maka hasil penelitian adalah H₀ ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima. Oleh karena di dapatnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,25) > (2,000), maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan antara peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran animasi dengan peserta didik yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran animasi.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh diketahui terdapat

perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik secara nyata pada Subtema Manusia dan Lingkungan melalui penggunaan media pembelajaran animasi dan tanpa media pembelajaran animasi.

Hasil penelitian belajar Subtema Manusia dan Lingkungan menunjukkan nilai rata-rata N-Gain kelompok kelas dengan menggunakan media pembelajaran animasi 74 dan tanpa media pembelajaran animasi 64. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata N-Gain kelas penggunaan media pembelajaran animasi dan tanpa penggunaan media animasi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,25 > 2,000$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran animasi dan tanpa menggunakan media pembelajaran animasi.

Berdasarkan N-Gain dan ketuntasan hasil belajar Subtema Manusia dan Lingkungan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi paling berpengaruh jika dibandingkan antara penggunaan media pembelajaran animasi dengan ketuntasan hasil belajar 97,29% dan tanpa penggunaan media pembelajaran animasi dengan ketuntasan hasil belajar 81,08%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada Subtema Manusia dan Lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran animasi lebih baik dan berpengaruh dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran animasi. Hal ini dimungkinkan karena menurut Arsyad (2010:26) serta Jalinus dan Ambiyar (2016:7) dimana media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi

belajar ke dalam suasana yang senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Hal tersebut juga terjadi karena media pembelajaran animasi memiliki beberapa kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Johari,dkk (2014:11) dan Sudrajat yang dikutip oleh Damayanti,dkk (2018:5) bahwa animasi memiliki kelebihan seperti penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik. Selain itu, dapat mengakomodasi peserta didik yang memiliki tipe visual auditorif, maupun kinestetik.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain menunjukkan adanya perbedaan signifikan dengan penggunaan media pembelajaran animasi dengan tanpa penggunaan media pembelajaran animasi sebagaimana yang dilakukan oleh Handayani (2014) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Daur Hidup Hewan Peserta didik Kelas IV SD Negeri Peudeuk Tunong Pidie Jaya." Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar pada materi daur hidup hewan. Teknik analisis data menggunakan uji t. Soal dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal dengan total skor 100. Perangkat penelitian yang digunakan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta didik (LKS), dan soal tes hasil belajar. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IV berjumlah 26 orang. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar pada materi daur hidup hewan peserta didik kelas IV SD Negeri Peudeuk Tunong Pidie Jaya. Data penelitian diolah menggunakan statistik uji-t pada taraf 5% (α

= 0,05) diperoleh t hitung = 5,44 pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dan peluang ($1 - \alpha$) diperoleh t (0,95)(25) = 1,71 dengan dk = 26 - 1 = 25. Karena $5,44 > 1,71$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa sesuai dengan hipotesis yaitu penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi daur hidup hewan peserta didik kelas IV SD Negeri Peudeuk Tunong Pidie Jaya, Aceh.

Pengaruh penggunaan media animasi pun mendapat perhatian dari peneliti Sari dan Samawi (2014) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Slow Learner". Rancangan penelitian ini merupakan penelitian quasi experiment dengan bentuk time series design. Penelitian ini menggunakan instrumen tes. Adapun teknik analisis data diselesaikan dengan bantuan rumus uji tanda (sign test). Hasil belajar IPA sebelum menggunakan media animasi sebesar 61,6 yang ditunjukkan dari rata-rata hasil akhir pre tes. Sedangkan hasil belajar IPA setelah menggunakan media animasi sebesar 80,0 yang ditunjukkan dari rata-rata hasil akhir pos tes. Analisis data dengan menggunakan uji tanda menghasilkan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA peserta didik slow learner kelas V di SD Brawijaya Smart School Malang.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi lainnya mendapat perhatian dari penelitian Novita dan Novianty (2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran." Penelitian tersebut menggunakan pendekatan eksperimen kuasi. Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis penelitian dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh animasi pada hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran diperoleh N-Gain 70 dengan ketuntasan hasil belajar 100%. Kemudian nilai N-Gain sebesar 52, didapatkan oleh kelompok kelas kontrol dengan ketuntasan hasil belajar 80, 5%. hasil pengujian

hipotesis pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,6436 > 1,6675$). Penelitian ini menunjukkan hasil belajar dengan subtema benda tunggal dan campuran dapat meningkat dengan menggunakan media animasi.

Selain itu adapun penelitian yang dilakukan Muslimin (2017) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD" bahwa Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah praeksperimen dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan: 1) Pengetahuan awal 23 siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 65,97 (mean pretest). 2) Pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang dicapai yaitu 76,84 (mean posttest). Sehingga selisih antara mean pretest dan mean posttest adalah sebesar 10,87. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas II B SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta.

Selanjutnya penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar dilakukan oleh Rahmayanti dan Istianah (2018) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo" mengungkapkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan penelitian eksperimen yaitu nonequivalent control group design. Sampel penelitian yaitu SDN Kebonagung 1 kelas VA berjumlah 26 siswa (Kelas kontrol) dan VB berjumlah 29 siswa (kelas eksperimen) sedangkan SDN Kebonagung 2 kelas VA berjumlah 34 siswa (kelas kontrol) dan kelas VB berjumlah 37 siswa (kelas

eksperimen), hasil dari perhitungan bahwa nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($3,454 < 2,000$) pada SDN Kebonagung 1 sedangkan pada SDN Kebonagung 2 bernilai ($2,344 < 1,980$). kesimpulan dari penelitian bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Segugus Sukodono Sidoarjo.

SIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada paparan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Lingkungan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Panaragan 2 Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata $N-Gain$ pada kelompok kelas eksperimen yaitu 74 dengan ketuntasan hasil belajar 97,29%, sedangkan nilai rata-rata $N-Gain$ pada kelompok kelas kontrol $N-Gain$ sebesar 64 dengan ketuntasan hasil belajar 81,08%. Hasil uji hipotesis didapatkan nilai t_{hitung} (3,25) lebih besar dari t_{tabel} (2,000) dengan dk 72 dan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru perlu mempertimbangkan penggunaan media animasi dalam pembelajaran.
2. Perlu adanya pendalaman mengenai penggunaan media animasi sebagai media pembelajaran bagi guru kedepannya.
3. Sekolah memfasilitasi dengan menyiapkan sarana dan prasarana bagi guru dalam mengembangkan pengetahuan mengenai penggunaan media animasi dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, F. & Ibda, H. (2018). *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktek*. Semarang: CV Pilar Nusantara
- Arifin, Y., et.al., (2015). *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara

- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Damayati, & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Gumelar, M. S. (2018). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: An1mage
- Ibrohim, A. (2018). *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*. Yogyakarta: Leutikaprio
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Jihad, A. & Abdul H. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Madcom. (2009). *Panduang Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Seta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery
- Parnawi, A. (2019). *Psikolog Belajar*. Sleman: CV Budi Utama
- Ratnawulan, E. & Rusdiana. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia Bandung
- Rosyid M Z. *et.al.* (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: CV Uwais Inspirasi Indonesia
- Simarmata, J., *et.al.* (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Handayani, N. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Daur Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Negeri Peudeuk Tunong Pidie Jaya. *Skripsi pada Universitas Syiah Kuala Aceh* tidak diterbitkan.
- Johari, A., *et.al.* (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1)
- Lestari, D., *et.al.*, (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tanggerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 6(2).
- Muslim, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. 6(1)
- Novita, L. & Novianty, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE*, 3(1)
- Novita, L., *et.al.*, (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72
- Rahmayanti & Istianah. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4) .
- Rizal, Muh H. (2017). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang “Global Warming” Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inspiration*, 7(1).
- Sari, N. W., Samawi, Ahmad. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 140-144.

Yulianto, A. B. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Bahan Bakar Konvensional dengan Media Pembelajaran Video Animasi Kelas XI TKRA SMK Negeri 1 Rembang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 10(1), 2303-3738