

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA SELAMA PEMBELAJARAN DARING SISWA KELAS III DI SD SARASWATI 1 DENPASAR**

**Oleh**

I Made Bayu Saputra, I Made Alit Mariana, Ni Nyoman Mariani  
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

[bayusa12345@gmail.com](mailto:bayusa12345@gmail.com), [nmarians82@gmail.com](mailto:nmarians82@gmail.com), [madealitmar@gmail.com](mailto:madealitmar@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar muatan IPA dengan menggunakan media animasi selama pembelajaran daring peserta didik kelas III di SD Saraswati 1 Denpasar. Metode yang digunakan adalah metode penelitian True Experimental Design dengan desain penelitian Non-equivalent Posttest only control group design. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas III dengan jumlah 2 kelas, yaitu kelas III A dengan jumlah sampel 39 siswa yang akan diberikan perlakuan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPA. Data yang dikumpulkan diperoleh dari pengukuran dengan menggunakan tes pilihan ganda dan di analisis dengan menggunakan uji t. Hasil belajar kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 73, 71. Hasil belajar kelompok eksperimen diperoleh rata rata 81, 28, setelah itu dilakukan uji t diperoleh thitung = 4,595 dan ttabel 1,993, dapat dikatakan thitung > ttabel maka H0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar muatan IPA siswa kelas III SD Saraswati 1 Denpasar. Dilihat dari perbandingan beda rata-rata posttest maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan media animasi memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan hasil belajar IPA.

**Kata Kunci : Media Animasi, Hasil Belajar Pengetahuan IPA**

### **Abstract**

*This study aims to determine the learning outcomes of science content using animation media during online learning for third grade students at SD Saraswati 1 Denpasar. The method used is a True Experimental Design research method with a Non-equivalent Posttest only control group design research design. The research sample used was class III students with a total of 2 classes, namely class III A with a sample of 39 students who would be given treatment using animation media in science learning. The data collected were obtained from measurements using multiple choice tests and analyzed using t tests. The control group learning outcomes obtained an average of 73.71. The learning outcomes of the experimental group obtained an average of 81.28, after that the t-test was carried out to obtain tcount =*

*4,595 and ttable 1,993, it can be said that tcount > ttable then H0 is rejected. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of using animation media on the learning outcomes of the third grade students of SD Saraswati 1 Denpasar. Judging from the comparison of the posttest average differences, it can be concluded that the use of animation media has a significant impact on improving science learning outcomes.*

**Keywords: Animation Media, Science Knowledge Learning Outcomes**

**PENDAHULUAN**  
Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar bisa mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok melalui upaya pengajaran dan latihan. Seperti diterangkan dalam UU sistem pendidikan Nasional No.20 tahun 2003:6 sebagai berikut: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dengan demikian pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengembangkan dan membentuk karakter dari peserta didik agar bisa menjadi manusia dewasa dengan berahlak mulia, beriman, kreatif, cakap dan mampu hidup mandiri sebagai individu dalam masyarakat dimana individu tersebut hidup. Maka untuk tercapainya tujuan tersebut hal penting yang perlu di perhatikan adalah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat hubungan antara pendidik dan peserta didik, keduanya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk terlaksananya suatu proses pembelajaran, yaitu transformasi pengetahuan, nilai - nilai, dan keterampilan yang tertuju kepada tujuan yang diinginkan. Setiap anak di dunia ini memiliki kecerdasan dan kepribadian yang berbeda, termasuk cara belajarnya. Ada anak yang memiliki cara atau gaya belajar visual, yang berarti orang akan mudah menangkap atau memahami materi pembelajaran jika di bantu dengan media gambar. Selain secara visual, ada juga anak yang memiliki gaya belajar yang auditif. Dimana anak akan lebih cepat menangkap atau memahami materi dengan mendengarkan suara-suara yang di berikan oleh guru. Oleh sebab itu ketidak keberhasilan setiap siswa bukan sepenuhnya salah siswa sendiri, tetapi ketidak berhasilan itu dapat disebabkan oleh metode mengajar guru yang membosankan dan tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta dapat membantu memahami materi yang disampaikan.

Pada lembaga formal seperti sekolah, keberhasilan peroses belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Kualitas dan keberhasilan peroses belajar sangat di pengaruhi oleh pemilihan dan penggunaan pendekatan yang dilakukan oleh guru. Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan guru bukan hanya model, tetapi guru menjadi penentu atas keberhasilan belajar untuk mencapai hasil yang maksimal. Salah satu faktor dari keberhasilan belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna tercapainya tujuan pembelajaran yang di lakukan. Dengan demikian sebagai seorang pendidik hal yang perlu di pahami dalam proses pembelajaran adalah memilih media yang tepat guna memberikan materi yang tepat agar proses pembelajaran bisa tercapai. Media animasi merupakan salah satu media gambar yang diolah agar dapat bergerak dan terdapat audio dimana menampilkan

berbagai gambar yang menarik untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media animasi dapat membantu siswa agar lebih aktif dan menyenangkan sehingga nantinya dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

Asih Widi Wisudawati, Sukarno :1973 menyatakan IPA juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang sebab akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini. IPA adalah ilmu yang mendalami atau berfokus pada gejala yang terjadi di alam semesta meliputi, makhluk hidup, sebab akibat suatu kejadian bisa terjadi, dan mengenai dunia fisik.

Pada tahun 2019 dunia dikagetkan dengan munculnya jenis virus baru yang mematikan, virus itu dinamakan corona virus atau covid-19. Virus asal china tersebut meluas hingga sampai ke beberapa negara. Tak terkecuali Indonesia yang terkena dari dampak virus ini mau tidak mau harus melakukan Lockdown agar masyarakat tidak terjangkit virus covid-19, dengan adanya lockdown semua aktivitas kegiatan yang membuat kumpulan masa dilarang untuk sementara waktu dan kegiatan dialihkan menjadi di dalam rumah tidak terkecuali juga dengan aktivitas belajar mengajar di sekolah. Seperti yang diketahui sekolah merupakan bagian penting dalam pendidikan, jika pendidikan hilang maka negara atau bangsa itu akan mengalami kemunduran karena kehilangan aspek penting dalam tatanan negara.

Di masa pandemi ini media pembelajaran menjadi sangat penting bagi para pendidik karena pembelajaran tatap muka telah berganti dengan daring, maka dari itu media yang di gunakan pun juga berganti mengikuti sistem yang telah dilakukan dalam masa daring ini, oleh sebab itu pendidik harus memikirkan cara yang menarik perhatian siswa agar mau terus fokus dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Animasi Untuk meningkatkan hasil belajar IPA selama pembelajaran daring sebagai kelas 3 SD Saraswati 1 Denpasar”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya dan seberapa besar pengaruh Media animasi terhadap hasil belajar anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini mengikuti desain penelitian True Experimental Design atau eksperimen murni dengan menggunakan bentuk desain rancangan Non-equivalent Posttest only control group design, Desain ini melibatkan dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan media animasi sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Setelah kelompok kelas eksperimen di berikan perlakuan dan kelompok kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional, maka akan dilakukan posttest atau test akhir untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas III SD.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono,2018:80). Sedangkan Menurut Setyosari (2015:220) “Populasi merupakan keseluruhan dari objek, orang, peristiwa, atau sejenisnya yang menjadi

perhatian dan kajian dalam penelitian”. Maka dapat disimpulkan populasi adalah keseluruhan objek pada penelitian yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan guna untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD 1 Saraswati Denpasar yang berjumlah 111 peserta didik.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018:127). Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil, yang dianggap mewakili seluruh populasi dan diambil menggunakan teknik tertentu (Agung, 2014:69). Kesimpulan yang dapat ditarik dari pernyataan tersebut bahwa sampel adalah perwakilan dari populasi yang merupakan sebagian populasi dan diambil dengan teknik tertentu untuk suatu penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dengan jumlah 39 siswa dan kelas III C dengan jumlah 35 siswa di SD 1 Saraswati Denpasar.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan datanya adalah adalah teknik tes. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Tes yang akan diberikan kepada peserta didik berupa Tes objektif yang berbentuk pilihan ganda dengan empat opsi dan satu jawaban benar, tes ini digunakan dengan bantuan aplikasi Google Form

Teknik analisis data menggunakan statistik inferensial. Uji asumsi dengan menggunakan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dan uji homogenitas menggunakan uji Fisher, sedangkan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memperoleh data mengenai hasil belajar muatan IPA, diberikan tes pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban sebanyak 20 butir soal kepada 39 responden pada kelompok eksperimen dan 35 responden pada kelompok kontrol dilakukan menggunakan aplikasi google form ini dilakukan mengingat situasi yang sedang pandemi dan juga sekolah masih menerapkan sistem daring. Sebelum tes digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelumnya tes tersebut telah dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran, daya beda dan fungsi distractor. Hasil pengujian asumsi dan hipotesis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok	Nilai sig	Sig	Keterangan
Kontrol	0,290	0,05	Normal
Eksperimen	0,266	0,05	Normal

Sumber: Analisis dengan SPSS Tahun 2021

Dari hasil perhitungan tersebut telah didapatkan hasil untuk posttest kelompok kontrol angka signifikansi  $0,290 > 0,05$  yang berarti data dari kelompok kontrol berdistribusi normal. Sementara itu untuk posttest kelompok eksperimen dalam pengujian ini didapatkan angka signifikansi  $0,266 > 0,05$  yang berarti data dari kelompok eksperimen berdistribusi normal

Tabel 3.2 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.034	1	72	.158
	Based on Median	1.792	1	72	.185
	Based on Median and with adjusted df	1.792	1	70.636	.185
	Based on trimmed mean	2.042	1	72	.157

Sumber: Analisis dengan SPSS Tahun 2021

Dalam pengujian data kedua pretest kelompok baik kontrol dan kelompok eksperimen ini didapatkan angka signifikansi  $0,158 > 0,05$  maka hasil yang didapatkan dari data tersebut mempunyai varian yang sama/homogen

Tabel 3.4 Hasil Uji t Kompetensi Pengetahuan IPA

Independent Sample Test				
	Mean	Mean Difference	T	Sig.(2-tailed)
Posttest Eksperimen	81,28	7,568	4,595	0,00
Posttest Kontrol	73,71	7,568	4,595	0,00

Sumber: Analisis dengan SPSS Tahun 2021

Dari analisis di atas dapat di peroleh nilai rata-rata kelompok eksperimen rata-rata yang diperoleh sebesar 81,28 sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 73,7. Untuk mengetahui apakah memang benar terdapat perbedaan hasil belajar muatan IPA antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol maka dilakukan dengan uji t diperoleh hasil thitung = 4,595 sedangkan nilai ttabel pada signifikan 5% dengan derajat kebebasan  $(n1 + n2 - 2) 39 + 35 - 2 = 72$  adalah 1,993. Dengan demikian t hitung lebih besar dari t tabel (thitung = 4,595 > ttabel = 1,993) sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Maka dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar muatan IPA kelas III SD Saraswati 1 Denpasar. Dilihat dari perbandingan beda rata-rata maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan media animasi memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan hasil belajar IPA.

## **PENUTUP**

Media animasi membawa pengaruh signifikan terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa Kelas III SD Saraswati 1 Denpasar. Ini menandakan bahwa media pembelajaran yang kreatif dapat memberi motivasi belajar pada siswa serta dapat membuat materi yang diajarkan melekat pada siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa itu sendiri. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga didapatkan hasil maksimal dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Media pada pembelajaran seperti IPA mempunyai fungsi untuk memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Media animasi dapat diterapkan kedalam materi cuaca karena dengan adanya animasi siswa akan memahami terjadinya cuaca dan jenis pekerjaan yang tergantung pada cuaca serta penyakit yang ada saat terjadinya cuaca ekstrim. Siswa akan memahami materi tersebut melalui indra penglihatan yang mereka tangkap, sehingga akan menimbulkan ketertarikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A.G.2014. Evaluasi Pendidikan. Singaraja: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Arikunto, Suharsimi, 2015.Dasar-dasar evaluasi Pendidikan.Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, 2016.Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi Sutria. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn 47 Kota Jambi. JIPPSD. Vol.2. No.2
- Djamarah & Zain. (2006). Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Cipta
- Koyan. 2011.Asesmen Dalam pendidikan. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Maharani dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar. Vo.6. No.17
- Mariana Made Alit. 2018. Pengantar Perencanaan Pembelajaran Disekolah Dasar. Bali: LPMP Bali
- Novita & Noviyanti. 2019. Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), [S.l.], v. 3, n. 1, p. 46-53, jan. 2020. ISSN 2599-2716
- Nurul, Jannah. 2017. Efektifitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2017.
- Pujani Setyosari, 2015. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Prenandamedia
- Retnawati, Heri. 2016. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian.Yogyakarta: Parama Publishing.
- Sitiatava, Rizema Putra. 2013. Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Yogyakarta: Diva Press.
- Siti Fatimah dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Daya Ingat Terhadap Hasil Belajar Siswa. ICCOMSOS.Vol.1 No. 1
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.Bandung: Alfabeta.
- Sunami & Aslam. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Vol.5. N