

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD ISLAM LABORATORIUM ACEH BESAR

Helminsyah^{*1}, Zaki Al Fuad², Aprian Subhananto³, dan Melva Agustina⁴
^{1,2,3,4}STKIP Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Penggunaan video Animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunya hujan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Pre Test-Post Test Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dan diperoleh kelas III-B sebagai kelas eksperimen dan kelas III-A sebagai kelas kontrol, Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil siswa pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunya hujan di III SD Islam Laboratorium Aceh Besar digunakan uji-t. Hasil pengolahan data diperoleh bahwa $t_{hitung} = 2,1423$. Sementara itu, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = 40$ diperoleh $t_{tabel} = 1,72$. Oleh karena $t_{hitung} 2,1423 > 1,72 t_{tabel}$ berakibat terjadi penolakan H_0 . Dengan ini maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunya hujan. Sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada materi lain.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Video Animasi

Abstract

The use of video Animation effect on student learning outcomes in Islamic Elementary Laboratory on on the material influence of weather changes on human life process of the fall of the rain. This research type is research of experiment in this research is using the method Pre Test-Post Test Control Group Design. Sampling was done randomly and obtained the class III-B as the experimental class and the class III-A as a control class, To determine the influence of student learning outcomes with the use of media a video animation of the results of the students on the material influence of weather changes on human life process of the fall of the rain on III of SD Islam Laboratorium Aceh besar used t-test. The results of data processing obtained that $t_{count} = 2,1423$ Meanwhile, at the level of significance $\alpha = 0.05$ with degrees of freedom $dk = 40$ is obtained $t_{table} = 1,72$. Because $t_{count} > 1,72 t_{table}$ result occurs the rejection of H_0 . With this it can be concluded that the Use of media a video animation affect learning outcomes of students at SD Islam Laboratorium on the on the material the influence of weather changes on human life process of the fall of the rain. So hopefully the next researcher can develop the research on other materials

Keywords: *The Results Of The Study, Video Animation*

*correspondence Address
E-mail: helminsyah@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Dalam rangka menyiapkan sumber daya siswa yang berkualitas pada abad 21, sebagaimana harapan banyak pihak, maka sekolah memiliki andil yang sangat besar terhadap kelangsungan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran memerlukan suatu interaksi antara peserta didik dengan guru, sumber belajar sesama peserta didik dan interaksi dengan lingkungan. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, karena kemampuan berfikir setiap siswa memiliki tingkat masing-masing. Mulai dari tingkat berfikir siswa yang tinggi sampai ke tingkat berpikir yang rendah. Karena itu, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau berasal untuk belajar seseorang. (Sudirman:2008).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan mencapai sasaran pada abad 21 saat ini adalah pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, (Mayer dan Moreno dalam Kadek, 2013). mengemukakan bahwa “animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek”.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah sesuai dengan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media, jika media yang digunakan belum tersedia.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan mencapai sasaran pada abad 21 saat ini adalah pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Contoh Media animasi termasuk jenis media visual audio karena terdapat gerakan gambar dan suara.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini Untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa setelah menggunakan media video animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar, topik utama dari penelitian ini adalah Apakah melalui penggunaan media animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar. pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Adapun secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang relative menetap.(Ahmad Susanto :2013)

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar tertentu. Nana Sudjana dan Ibrahim (2009:3) mengatakan pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Hal lain juga di

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil kegiatan belajar yang mengakibatkan sikap tingkah lakunya dapat dicapai dan dinilai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran.

Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Arsyad Azhar (2010) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Hellich dan kawan-kawan dalam (Azhar,2010) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, film, televisi, foto, radio, rekaman audio, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan

instruksional atau mengandung makna-makna pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non projekted visual). Media visual adalah media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Wayan Darsana (2014 : 3)

Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya. Media audio membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya. Wayan Darsana (2014 : 4).

Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Ali Muhson : 2010 mengatakan media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Video Animasi

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berbasis audio visual yaitu video pembelajaran . Menurut (Azhar Arsyad 2004 : 36) yang dikutip oleh (Rusman dkk, 2012:218) berpendapat bahwa video pembelajaran adalah serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai dalam sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Video memiliki kemampuan memanipulasi waktu baik memperpendek maupun memperpanjang suatu proses. Video

juga memiliki kemampuan memanipulasi ruang . Video dapat menyajikan suatu peristiwa yang sangat kecil dan sangat dekat (mikro view), dan sesuatu yang besar dan jauh untuk diamati (mikro view), (Pujriyanto,2012 : 164-165).

Menurut (Suheri, 2006 : 29) "animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan" . Animasi mewujudkan ilusi (illusion) dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (progressively) pada kecepatan tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan pada suatu objek. Dalam hal ini objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, suatu proses dan lain-lain.

Ditambahkan pula oleh (Aksoy ;2012) dalam jurnal Scientific Research yang berjudul The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course menyatakan bahwa, metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa. Sementara itu, (Mayer & Moreno; 2002) pada Educational Psychology Review yang berjudul Animation as an Aid to Multimedia Learning mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan video animasi merupakan suatu media yang efektif yang dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara berkesan hidup dalam sebuah dimensi baru pembelajaran sehingga membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis dan dapat menyajikan suatu peristiwa atau proses yang sangat kecil dan sangat dekat (mikro view), dan sesuatu yang besar dan jauh untuk diamati (mikro view). Video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik. Video animasi yang digunakan peneliti adalah video proses perubahan wujud saat terjadinya hujan.

Materi Proses Terjadinya Hujan

Materi ini merupakan materi yang terdapat pada kelas III semester 2. Adapun materi yang akan diterapkan yaitu terdapat pada tema 5 (cuaca) subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia, pembelajaran ke 2 urutan proses terjadinya hujan.

Tahap- tahap turunnya hujan adalah sebagai berikut:

- a. Air menguap karena panasnya matahari

Panas matahari dapat menyebabkan air menguap ke udara, efek panasnya matahari dapat menyebabkan air menguap ke udara, baik itu air laut, sungai atau air danau.

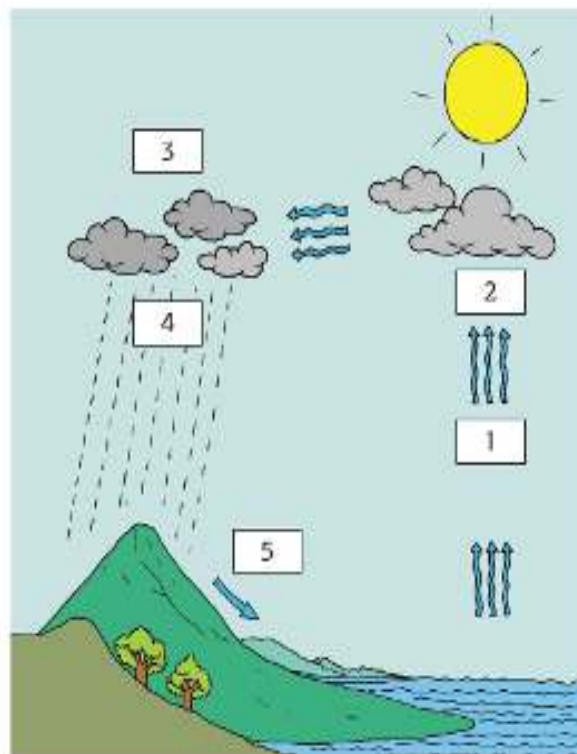
- b. Uap air menjadi padat dan terbentuk lah awan

Suhu udara kemudian memegang peranan penting dalam proses kondensasi yaitu pemadatan uap air dan kemudian menjadi sebuah embun. Embun terbentuk dari titik-titik kecil air.

- c. Awan kecil menjadi besar karena hembusan angin

Adanya angin dapat membuat awan yang sudah terbentuk bergerak ke tempat lain, kemudian akan menyatu sehingga terbentuklah sebuah awan yang lebih besar.

- d. Hujan pun turun berat, akibatnya titik-titik air tidak terbendung lagi dan membuat butiran-butiran air jatuh ke permukaan bumi.



Gambar 1. Proses terjadinya hujan

Sumber : buku paket siswa SD/MI kelas III, tema 5, Kurikulum 2013.

Dari gambar diatas disimpulkan bahwa hujan bukanlah hanya sekedar air yang turun dari langit ke bumi, namun ada beberapa proses yang terjadi saat turunnya hujan, yaitu panas matahari dapat membuat air laut /danau menguap. Uap air dikumpul di

udara dalam bentuk awan-awan yang berbentuk menjadi semakin besar, lalu butiran-butiran air akan jatuh yang disebut *hujan*.

METODE PENELITIAN

Bagian metode berisi bentuk rancangan penelitian apakah kualitatif, kuantitatif, atau pengembangan, populasi dan sampel, instrumen penelitian yang digunakan. Penulis juga diharapkan menulis pengujian validitas dan reliabilitas data serta proses analisis data.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan proses pengumpulan data menggunakan angka untuk memperoleh hasil penelitian yang akan dilaksanakan dilapangan nanti. Menurut Margono (2010:107). Metode kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data berupa angka hasil pengukuran. Sehingga data yang terkumpul harus diolah secara statistik agar dapat ditafsirkan dengan baik.

Kemudian jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Margono (2010:110). Penelitian eksperimen itu sendiri ialah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode *True experimental Design*. Jenis eksperimen dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Pre Test-Post Test Control Group Design*.

Tabel 1. Desain Penelitian Pre Test-Post Test Control Group Design

R	01	X	02
R	03		04

(sumber : . Sugiyono (2012)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar, sampel dalam penelitian diambil secara random sampling Dalam penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas III-B yang berjumlah 24 siswa. Sedangkan kelas III-A yang menjadi kontrol yang berjumlah 24 siswa. Pada waktu yang telah ditentukan kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media video animasi.

Kemudian proses analisis data ini adalah analisis uji coba soal berupa butir-butir soal untuk diketahui kualitasnya dengan cara ; a) validitas Soal, b) reliabilitas, c) tingkat

kesukaran soal, d) daya beda soal, e) uji normalitas .Setelah diketahui tingkat kualitas soal tersebut selanjutnya uji kesamaan dua varian atau uji homogenitas dimaksud untuk mengetahui apakah kelompok sampel yang berasal dari kedua kelompok tersebut dapat dikatakan bervariasi (sama) atau tidak, Untuk statistik uji t menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0.05$. Kriteria pengujian adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji pihak kanan dengan kriteria pengujian yang berlaku adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)}$ dan terima H_0 untuk harga t_{tabel} yang lain dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Peluang penggunaan daftar distribusi t ialah $(1-\alpha)$ dengan dk = (n-1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada kelas eksperimen pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media video animasi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir. Pengumpulan data yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas control dengan kriteria pengujian pihak kanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada materi pengaruh cuaca terhadap proses turunya hujan.

Tabel 2. Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

No	Siswa	Hasil pre test	Kategori	Hasil post test	Kategori
1.	X 1	42	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
2.	X 2	75	Tuntas	75	Tuntas
3.	X 3	83	Tuntas	92	Tuntas
4.	X 4	75	Tuntas	83	Tuntas
5.	X 5	75	Tuntas	92	Tuntas
6.	X 6	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
7.	X 7	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
8.	X 8	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
9.	X 9	42	Tidak	50	Tidak

			Tuntas		Tuntas
10.	X 10	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
11.	X 11	67	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
12	X 12	83	Tuntas	100	Tuntas
13	X 13	75	Tuntas	83	Tuntas
14	X 14	75	Tuntas	92	Tuntas
15	X 15	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
16	X 16	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
17	X 17	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
18	X 18	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
19	X 19	42	Tidak Tuntas	75	Tuntas
20	X 20	42	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
21	X 21	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas
22	X 22	83	Tuntas	100	Tuntas
23	X 23	67	Tidak Tuntas	92	Tuntas
24	X 24	67	Tidak Tuntas	83	Tuntas

Sumber: Hasil penelitian SD Islam Laboratorium 2020

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa nilai hasil pada saat dilakukan tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen paling rendah adalah 42 sedangkan nilai tertinggi adalah 83. Setelah dilakukan pembelajaran maka didapatkan hasil tes (*Post- Test*) nilai terendah adalah 50 dan paling tinggi adalah 100.

Gambaran Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas dalam proses pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional. Pengumpulan tes yang dilakukan sama seperti pada kelas eksperimen yaitu dengan melakukan tes awal (*Pre-Test*) dan tes akhir (*Post- Test*). Yang diberikan perlakuan terhadap materi maka dilakukan tes akhir (*Post- Test*) adalah kelas III-B. Adapun hasil yang diperoleh pada kelas kontrol dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Pre Test dan Post Test Kelas Kontrol

No	Siswa	Hasil pre test	Kategori	Hasil post test	Kategori
1.	X 1	42	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
2.	X 2	75	Tuntas	83	Tuntas
3.	X 3	83	Tuntas	92	Tuntas
4.	X 4	75	Tuntas	83	Tuntas

5.	X 5	75	Tuntas	75	Tuntas
6.	X 6	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
7.	X 7	50	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
8.	X 8	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
9.	X 9	42	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
10.	X 10	58	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
11.	X 11	67	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
12.	X 12	83	Tuntas	92	Tuntas
13.	X 13	75	Tuntas	83	Tuntas
14.	X 14	75	Tuntas	92	Tuntas
15.	X 15	58	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
16.	X 16	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
17.	X 17	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
18.	X 18	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
19.	X 19	42	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
20.	X 20	42	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
21.	X 21	50	Tidak Tuntas	58	Tidak Tuntas
22.	X 22	58	Tidak Tuntas	42	Tidak Tuntas
23.	X 23	83	Tuntas	83	Tuntas
24.	X 24	67	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas

Sumber: Hasil penelitian SD Islam Laboratorium 2020

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai hasil pada saat dilakukan tes awal (*pre-test*) pada kelas eksperimen paling rendah adalah 42 sedangkan nilai tertinggi adalah 83. Setelah dilakukan pembelajaran maka didapatkan hasil tes (*post-test*) nilai terendah adalah 42 dan paling tinggi adalah 92.

Berdasarkan perhitungan rata-rata dan varians pada kelas eksperimen *post-test* yaitu:

$$n_1 = 24 \quad \bar{x}_1 = 74,31 \quad s_1^2 = 158,51 \quad s_1 = 12,59$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata dan varians pada kelas control *post-test* yaitu:

$$n_2 = 24 \quad \bar{x}_2 = 65,8542 \quad s_2^2 = 251,785 \quad s_2 = 15,86$$

Selanjutnya untuk menentukan nilai standar deviasi gabungan (S^2), yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(24-1)158,51 + (24-1)251,785}{24 + 24 - 2} \\
 &= \frac{(23)158,51 + (23)251,785}{46} \\
 &= \frac{3645,73 + 4963,055}{46} \\
 &= 187,1475 \\
 S &= \sqrt{187,1475} \\
 s &= 13,6802
 \end{aligned}$$

Nilai t hitung diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$
$$t = \frac{74,31 - 65,85}{13,6802 \sqrt{\frac{1}{24} + \frac{1}{24}}}$$
$$t = \frac{8,46}{13,6802 \sqrt{0,04166 + 0,04166}}$$
$$t = \frac{8,46}{13,6802 \times 0,28866}$$
$$t = \frac{8,46}{3,9489} \approx 2,1423$$

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk=(n_1+n_2-2)= 46$ sehingga dari perhitungan uji-t diperoleh = **2,1423**. Karena $t_{hitung} \mathbf{2,1423} > 1,72 t_{tabel}$, maka sesuai dengan kriteria pengujian "Tolak H_0 jika $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$, dengan taraf α sebagai taraf nyata untuk pengujian dalam penelitian ini H_0 ditolak". Maka dapat disimpulkan Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada materi perubahan wujud proses turunya hujan.

Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas control dengan kriteria pengujian pihak kanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi pada siswa kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada SD Islam Laboratorium pada materi pengaruh cuaca terhadap proses turunya hujan.

Penelitian yang dilakukan di SD Islam Laboratorium dengan menggunakan media animasi dapat diterapkan dalam pembelajaran hal ini di karenakan hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Peneliti selanjutnya dapat mencoba penggunaan media animasi pada materi yang lainnya.

Sejalan dengan penelitian dari Jannah,N (2017) menyatakan bahwa penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA pada materi pokok pesawat sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan media animasi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal

ini sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung didapatkan bahwa penilaian aktivitas siswa berada pada nilai baik. Sedangkan pada kelas control pembelajaran yang diajarkan dengan metode konvensional siswa juga berada pada kategori baik.

Hasil penelitian lain juga aktivitas pembelajaran akan terlaksana dengan baik jika diterapkan dengan menggunakan media maupun dengan pendekatan lainnya, siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. (Wahyuni, W., & Helminsyah, H ;2016)

Hal ini sejalan dengan (Wartini, 2014) kelebihan pembelajaran menggunakan media *vidio animasi* ialah (a). Pembelajaran berbasis media komputer dapat memberikan penguasaan materi, pemahaman koseptual, kemampuan prosedural, meningkatkan kemampuan koneksi siswa lebih baik (b). Pembelajaran dengan media komputer lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (c). Menumbuhkan minat siswa, mudah memahami, menarik dan tidak membosankan. (d). Dapat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan beragam serta memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih baik. (e). Dapat memfasilitasi strategi belajar yang aktif dan terciptanya suasana yang kondusif. (f). Sebagai media untuk belajar mandiri. Namun produk ini juga masih memiliki kekurangan diantaranya jumlah video dan jumlah evaluasi soal yang disajikan masih sedikit, dengan adanya kelemahan ini perhatian dan upaya yang dilakukan ialah dengan menambahkan gambar-gambar yang mendukung materi dan menambahkan soal latihan yang lebih banyak (Wartini, 2014).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji-t, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SD Islam Laboratorium pada materi pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia proses turunnya hujan. Pembuktian yang dilakukan dengan menggunakan dengan uji t dengan taraf signifikan 0,05 dengan $dk = dk=(n_1+n_2-2)= 46$, sehingga dari perhitungan uji-t diperoleh = **2,1423**. Karena $t_{hitung} 2,1423 > 1,72 t_{tabel}$, maka sesuai dengan kriteria pengujian "Tolak H_0 jika $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$, dengan taraf α sebagai taraf nyata untuk pengujian dalam penelitian ini H_0 ditolak" sehingga H_1 diterima dengan hipotesis "Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada

SD Islam Laboratorium pada tema pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia, materi proses turunnya hujan". Namun pada tarap ketuntasan nilai berdasarkan KKM siswa yang tuntas pada kelas eksperimen saat dilakukan pre-test sejumlah 8 orang siswa dan setelah dilakukan post-test sejumlah 12 siswa dari keseluruhan siswa berjumlah 24 siswa. Pada kelas control saat dilakukan pre-test sejumlah 8 orang siswa dan setelah dilakukan post-test sejumlah 8 siswa dari keseluruhan siswa berjumlah 24 siswa. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan hasil ketuntasan minimum yang dicapai maka penelitian yang didapatkan hanya sebesar 50% dari jumlah siswa pada kelas eksperimen maka dengan ini penelitian yang apabila dilihat dari ketuntasan minimum penelitian ini belum mencapai tahap berhasil.

Saran

Dalam penelitian ini peneliti memberikan saran-saran di antaranya sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru jika menggunakan media animasi dalam pembelajaran agar memperhartikan durasi penayangannya.
2. Diharapkan kepada guru yang mengajar untuk menggunakan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan hal-hal yang kreatif dan menarik dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan.
3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar benar-benar mampu dalam melakukan perhitungan serta mampu dalam menggunakan software salah satunya ialah Microsoft excel, agar mempermudah dalam pengerjaan metode penelitian kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm .3-5.
Di kutip dari Gerlach , Ely dan Helnich.
- Kadek. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi system kelistrikan otomotif. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudirman. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Kencana.
- Sudjana, N dan Ibrahim. (2009). *penelitian dan penilaian pendidikan*, Bandung : sinar baru, Algesindo.
- Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Journal of Scientific Research*. Vol.3, No.3, 304- 308. Tahun 2012. Diakses dari <http://www.SciRP.org/journal/ce> pada (diakses tanggal 11 Agustus 2020).
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid multimedia learning. *educational psychology review*, Vol. 14, No.1, March 2002. Diakses dari <http://search.proquest.com> pada (Akses tanggal 11 Agustus 2020)
- Wahyuni, W., & Helminsyah, H. (2016). Penerapan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Mns Krueng Kabupaten Pidie. *Tunas Bangsa Journal*, 3(1).