

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS AIR di KELAS V SDN 1 PATARUMAN

Ida Ratna Sariningsih¹, Akhmad Nugraha², Pidi Mohamad Setiadi³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹idaratnasr@upi.edu, ²akhmadnugraha@upi.edu, ³pidims@upi.edu

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effect of using animated video media on students' learning outcomes in science subjects at SDN 1 Pataruman. The background of this study is the low learning outcomes of students in science subjects, particularly the water cycle material, which is suspected to be due to the lack of engaging and interactive learning media. This study aims to improve students' learning outcomes by using animated video media, which is expected to make learning more interesting and easier to understand. The research method used is quasi-experimental with a pre-test and post-test only control group design. The research subjects consisted of 32 fifth-grade students divided into two groups: an experimental class using animated video media and a control class using conventional media. Data were collected through multiple-choice tests conducted before and after the treatment. The results showed a significant improvement in the learning outcomes of students in the experimental class compared to the control class. The average pre-test score of the experimental class was 4.26 and increased to 8 in the post-test. Meanwhile, the average pre-test score of the control class was 4.52 and increased to 6.47 in the post-test. The N-Gain calculation showed that the experimental class achieved an average N-Gain of 66.72% (quite effective), while the control class achieved an average N-Gain of 34.48% (ineffective). Statistical analysis using the t-test indicated that the difference in learning outcomes between the two groups was significant with a significance value of 0.004 at the 0.05 significance level. Thus, the use of animated video media has proven effective in improving students' learning outcomes in science subjects.

Keywords: learning outcomes, science, animated video media, n-gain, quasi-experiment

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Pataruman. Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus air, yang diduga disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi yang diharapkan

dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-eksperimental* dengan desain *pre-test dan post-test only control group*. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang dilakukan sebelum dan setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 4,26 dan meningkat menjadi 8 pada *post-test*. Sedangkan, nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol 4,52 dan meningkat menjadi 6,47 pada *post-test*. Perhitungan *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai rata-rata *N-Gain* sebesar 66,72% cukup efektif), sedangkan kelas kontrol mencapai *N-Gain* rata-rata sebesar 34.48% (tidak efektif). Analisis hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar kelompok eksperimen dengan nilai signifikansi 0,004 pada tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: hasil belajar, IPA, media video animasi, n-gain, quasi-eksperimen

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin tinggi standar pendidikan yang diterapkan, semakin meningkat pula kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia, pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk peradaban bangsa yang bermartabat.

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003) Pendidikan merupakan upayayang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang

memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka, sehingga mereka dapat membangun kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, dan akhlak yang baik.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) terdapat beberapa mata pelajaran yang harus di pelajari, salah satunya mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang meranah pada aspek kognitif. Aspek kognitif pada usia Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Menurut Marinda (2020) pada tahap ini seseorang mampu berpikir logis dan mengelompokkan objek, namun belum bisa menyelesaikan

masalah abstrak. Darmodjo & Kaligis (dalam Irawan, 2022) menjelaskan bahwa IPA berarti ilmu tentang pengetahuan alam, merujuk pada pengetahuan yang benar sesuai dengan kriteria kebenaran ilmu, yakni rasional dan objektif. Proses pembelajaran berfokus pada pengalaman langsung untuk memahami lingkungan secara ilmiah (Kleruk dkk., 2021).

Pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* (dalam Kristanto, 2016) mengatakan bahwa media mencakup semua jenis dan sarana, digunakan untuk menyebarkan pesan dan data. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Prananda dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan Khoirina & Arsanti (2022) media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih mudah dan menarik, serta meningkatkan pemahaman materi siswa. Media pembelajaran, seperti video animasi, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa. Media berbasis video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan

pembelajaran yang membantu pemahaman materi pelajaran (Fatmawati dkk., 2018).

Menurut Wicaksono & Iswan (2019) belajar adalah usaha sadar individu atau kelompok untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan perilaku melalui berbagai aktivitas, dengan tujuan mengubah tingkah laku. Benyamin S Bloom (dalam Yulianto, 2021) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini dikhususkan hasil belajar kognitif. Menurut Nurlindayani dkk. (2020) ranah kognitif mencakup aspek mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, diukur melalui skor tes untuk menilai pencapaian pembelajaran (Gultom dkk., 2022).

Video animasi, sebagai salah satu contoh media, menarik perhatian siswa dan memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam pembelajaran IPA. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Agustien dkk., 2018).

Berdasarkan wawancara di SDN 1 Pataruman dengan guru kelas V, penggunaan media pembelajaran yang sederhana menyebabkan siswa kurang memahami materi, khususnya dalam topik siklus air. Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media video animasi diperlukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini akan meneliti pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 1 Pataruman, khususnya dalam aspek kognitif yang mencakup pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa.

B. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dengan tujuan menguji hipotesis (Sugiyono, 2024). Metode yang digunakan adalah Quasi Experimental Design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini membandingkan kelompok yang diberi perlakuan video animasi dengan kelompok yang diberi perlakuan konvensional. Desain yang

digunakan adalah *pre-test post-test control group design*. Desain penelitian yang disajikan dalam bentuk tabel dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1 Desain Quasi Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

2. Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

a. Hipotesis Alternatif

Terdapat pengaruh dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata hasil ujian mengalami peningkatan > 70% daripada nilai sebelumnya.

b. Hipotesis Nol

Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar sehingga hasil ujian tidak menunjukkan kenaikan nilai yang signifikan.

3. Partisipan dan Lokasi Penelitian

a. Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini yaitu peneliti, dosen pembimbing, guru dan siswa kelas V sebanyak 32 orang.

b. Lokasi

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Pataruman yang bertempat di Jl. Serbaguna No.410, Dusun Jelat RT 01/RW 04, Desa Pataruman, Kecamatan Pataruman, Kota Banjar, Jawa Barat 46323.

4. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik non-probability sampling, di mana tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Penulis menerapkan sampling jenuh, yang berarti semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-A SDN 1 Pataruman sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-B sebagai kelompok kontrol.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes pre-test post-test dan dokumentasi. Menurut Faiz dkk. (2022) tes adalah alat ukur yang berisi serangkaian tugas atau soal untuk mengukur aspek perilaku tertentu. Dokumentasi adalah proses merekam dan mengklasifikasikan informasi dalam bentuk teks, foto, gambar, atau video (Hasan, 2022).

6. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Menurut Khaerudin (2016) tes objektif menuntut jawaban memilih, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan jawaban singkat.

7. Pengembangan Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Dalam penelitian ini, validitas diuji menggunakan teknik korelasi product moment dengan bantuan software SPSS 29.0. Hasil analisis validitas menggunakan SPSS 29.0 disajikan dalam Tabel 2.

Table 2 Hasil Uji Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,887	0,349	Valid
2	0,375	0,349	Valid
3	0,757	0,349	Valid
4	0,383	0,349	Valid
5	0,797	0,349	Valid
6	0,774	0,349	Valid
7	0,302	0,349	Tidak Valid
8	0,534	0,349	Valid
9	0,481	0,349	Valid
10	0,218	0,349	Tidak Valid
11	0,397	0,349	Valid
12	0,652	0,349	Valid
13	0,144	0,349	Tidak Valid
14	0,456	0,349	Valid
15	0,358	0,349	Valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengukur konsistensi hasil pengukuran pada subjek yang sama di waktu berbeda. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik Kuder Richardson (KR), yang cocok untuk soal dengan jawaban benar-salah (Purba dkk., 2021). Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS 29.0. dapat dilihat pada Tabel 3 dan nilai koefisien reliabilitas dikategorikan Tinggi yang berarti reliabel.

Table 3 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.826	12

c. Daya Pembeda

Daya pembeda mengukur kemampuan soal dalam membedakan siswa dengan kemampuan tinggi dari yang memiliki kemampuan rendah. Menurut Charles D. Hopkins dan Richard L. Antes (dalam Hanifah dkk., 2014) indeks daya pembeda soal berkisar antara -1,00 hingga +1,00.

Table 4 Klasifikasi Daya Pembeda

Besarnya D	Klasifikasi Daya Pembeda
$\leq 0,00$	Sangat Jelek
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik

Adapun hasil uji daya pembeda dengan bantuan SPSS 29.0 dapat dilihat pada Tabel 5.

Table 5 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Soal	Nilai Daya Pembeda	Kategori
1	0,851	Sangat Baik
2	0,254	Cukup
3	0,688	Baik
4	0,272	Cukup
5	0,740	Sangat Baik
6	0,709	Sangat Baik
7	0,171	Jelek
8	0,424	Baik
9	0,369	Cukup
10	0,98	Jelek
11	0,283	Cukup
12	0,561	Baik
13	0,023	Jelek
14	0,346	Cukup
15	0,236	Cukup

Berdasarkan Tabel 5. hasil nilai daya pembeda yang termasuk pada kategori sangat baik 3 soal, baik 3 soal, cukup 6 soal dan kategori jelek 3 soal.

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal adalah proporsi antara banyaknya peserta tes yang menjawab butir soal dengan benar dengan banyaknya peserta tes (Hanifah dkk., 2014).

Table 6 Persentase Tingkat Kesukaran Soal

Interval	Reliabilitas
$r < 0,20$	Sangat Rendah (SR)
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah (R)
$0,40 < r \leq 0,70$	Sedang (S)
$0,70 < r \leq 0,90$	Tinggi (T)
$0,90 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi (ST)

Table 7 Nilai Tingkat Kesukaran Soal

No. soal	Siswa yang Menjawab Soal	Mean	Tingkat Kesukaran
1	34	0,5588	Sedang
2	34	0,6471	Mudah
3	34	0,5588	Sedang
4	34	0,7353	Mudah
5	34	0,6176	Sedang
6	34	0,4706	Sedang
7	34	0,4412	Sedang
8	34	0,5000	Sedang
9	34	0,6176	Mudah
10	34	0,7353	Mudah
11	34	0,2941	Sukar
12	34	0,5294	Sedang
13	34	0,7353	Mudah
14	34	0,6765	Mudah
15	34	0,6471	Mudah

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa dari 15 soal yang telah diolah terdapat 7 soal dengan kategori mudah, 7 soal dengan kategori sedang dan 1 soal dengan kategori sukar.

8. Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini, statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa, sesuai dengan penjelasan (Sugiyono, 2024).

b. Analisis Statistik Inferensial

Uji statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari skor tes berdistribusi normal atau tidak (Suryani dkk., 2019). Jika nilai signifikansi (Sig) kurang dari 0,05, data tidak berdistribusi normal; jika lebih dari 0,05, data berdistribusi normal (Fauzi, 2023). Uji ini diterapkan pada data pre-test dan post-test dari kedua kelas

- Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah variansi antara dua kelompok atau lebih adalah sama atau berbeda. Jika nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05, variansi dianggap homogen; jika kurang dari 0,05, variansi dianggap tidak homogen. Uji ini diperlukan sebagai syarat dalam analisis independent sample t-test dan ANOVA (Sianturi, 2022).

- Uji t

Uji statistik t (t-test) digunakan untuk menilai seberapa jauh pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Menurut Magdalena & Angela Krisanti (2019) jika nilai signifikan > 0,05, hipotesis nol (H0) diterima dan hipotesis alternatif (H1) ditolak, menunjukkan variabel independen tidak berpengaruh signifikan. Sebaliknya, jika nilai

signifikan < 0,05, H0 ditolak dan H1 diterima, menunjukkan variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

- Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan proses sains dan hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah pembelajaran. Dihitung menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{pretest}}$$

Adapun kriteria keefektifan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain menurut Meltzer (dalam Oktavia dkk., 2019) yaitu:

Table 8 Klasifikasi Kriterion N-Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Temuan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Pataruman pada tahun ajaran 2023/2024 dengan sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V-A (kelompok kontrol) berjumlah 17 siswa dan kelas V-B (kelompok eksperimen) berjumlah 15 siswa. Penelitian ini mengangkat variabel bebas yaitu media pembelajaran video animasi dan variabel terkait yaitu hasil belajar.

Selama empat pertemuan, dilakukan pre-test, treatment dengan media video animasi pada kelas eksperimen dan media konvensional pada kelas kontrol, serta post-test untuk kedua kelas. Data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk menilai pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air.

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Perlakuan

Untuk mendapatkan data hasil belajar siswa, peneliti memberikan pre-test berupa 10 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Proses Pengerjaan Pre-test

Hasil pre-test dari kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada Tabel 9.

Table 9 Hasil Pre-test

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Pre-test	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
B (Eksperimen)	15	4,26	7	2
A (Kontrol)	17	4,52	7	2

3. Analisis Statististik Inferensial Pre-test

a. Uji Normalitas

Adapun hasil analisis uji normalitas menggunakan metode *Shapiro Wilk* dapat dilihat pada Tabel 10.

Table 10 Hasil Uji Normalitas Pre-test

Kelompok	Shapiro Wilk			Keterangan
	statistik	Df	Sig.	
Eksperimen	.921	15	.201	Normal
Kontrol	.920	17	.146	Normal

Berdasarkan Tabel 10 diketahui bahwa nilai signifikansi uji normalitas kelas eksperimen adalah $0,201 > 0,05$: maka H_0 diterima yang berarti data berdistribusi normal. Nilai signifikansi uji normalitas pada kelas kontrol adalah $0,146 > 0,05$: maka H_0 diterima yang berarti data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 11.

Table 11 Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances		Keterangan
f	Sig.	
.036	.850	Homogen

Berdasarkan Tabel 11 dapat diketahui bahwa data pre-test bersifat homogen, yaitu $0,850 > 0,05$: maka H_0 diterima.

c. Uji t

Uji t dilakukan untuk data hasil pre-test kedua kelas. Hasil uji T menunjukkan bahwa hipotesis nol diterima (Sig. $> 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Hasil uji-t menggunakan bantuan SPSS 29.0 dapat dilihat pada Tabel 12.

Table 12 Hasil Uji t

t-test for Equality of Means Significance			
		Two-Sided p	Mean Difference
Hasil	Equal Variances Assumed	.629	-.263

4. Proses Pembelajaran pada Materi Siklus Air Menggunakan Video Animasi

Pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yaitu di kelas V-B SDN 1 Pataruman. Pembelajaran ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan.

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada Kamis, 20 Juni 2024, di SDN 1 Pataruman, pembelajaran dilakukan selama 35 menit mengenai siklus air dan pengaruh kegiatan manusia terhadapnya. Guru memulai dengan

salam, doa, pengecekan kehadiran, dan mempersiapkan siswa untuk pembelajaran. Setelah itu, guru menghubungkan materi sebelumnya dengan materi baru, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi kepada siswa. Pembelajaran menggunakan video animasi kemudian dimulai dengan tahapan meliputi: penyampaian materi pembagian kelompok, pemberian pertanyaan, pengerjaan LKPD.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan selama 35 menit, dengan materi tentang kegiatan manusia yang menjaga siklus air dan manfaatnya. Sama seperti pertemuan sebelumnya tetapi pada proses penyampaian pembelajaran menggunakan video animasi tidak menggunakan bantuan proyektor karena ada kendala yang tidak dapat diselesaikan.

5. Hasil Belajar Siswa Setelah Perlakuan

Post-test dilakukan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan. setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol menggunakan media

konvensional. Untuk pengerjaan post-test dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Proses Pengerjaan Post-test

Hasil post-test dari kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada Tabel 13.

Table 13 Hasil *Post-test*

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata <i>Post-test</i>	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
B (Eksperimen)	15	8	10	5
A (Kontrol)	17	6,47	9	4

6. Analisis Statististik Inferensial Post-test

1. Uji Normalitas

Adapun hasil analisis uji normalitas menggunakan metode *Shapiro Wilk* dilakukan dengan bantuan SPSS 29.0 dapat dilihat pada Tabel 14.

Table 14 Hasil Uji Normalitas *Post-test*

Kelompok	<i>Shapiro Wilk</i>			Keterangan
	statistik	Df	Sig.	
Eksperimen	.935	15	.318	Normal
Kontrol	.952	17	.482	Normal

Berdasarkan Tabel 15 diketahui bahwa nilai signifikansi uji normalitas kelas eksperimen adalah $0,318 > 0,05$: maka H_0 diterima yang berarti data berdistribusi normal. Nilai signifikansi uji normalitas pada kelas kontrol adalah $0,482 > 0,05$: maka H_0

diterima yang berarti data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Adapun hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan bantuan software SPSS 29.0 dapat dilihat pada Tabel 15.

Table 15 Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances		Keterangan
F	Sig.	
.367	.549	Homogen

Berdasarkan Tabel 16 dapat diketahui bahwa data post-test bersifat homogen, karena nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,549 > 0,05 : maka H0 diterima.

3. Uji t

Uji t dilakukan untuk data hasil post-test kedua kelas. Hasil uji T menunjukkan bahwa hipotesis nol diterima (Sig. > 0,05), yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, dapat dilihat pada Tabel 16.

Table 16 Hasil Uji t

<i>t-test for Equality of Means Significance</i>			
		<i>Two-Sided p</i>	<i>Mean Difference</i>
Hasil	<i>Equal Variances Assumed</i>	.004	1.529

7. Perbandingan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

a. Uji Hipotesis

1. Uji t

Uji t dilakukan untuk data hasil post-test kedua kelas dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Hasil uji t menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak (Sig. < 0,05), berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kedua kelas setelah diberikan perlakuan, dapat dilihat pada Tabel 17.

Table 17 Uji Hipotesis Uji t

<i>t-test for Equality of Means Significance</i>			
		<i>Two-Sided p</i>	<i>Mean Difference</i>
Hasil	<i>Equal Variances Assumed</i>	.004	1.529

Berdasarkan Tabel 17 diketahui bahwa diperoleh nilai signifikansi untuk data post-test adalah 0,004 < 0,05 ; maka H0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan dengan rata-rata post-test hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Normal Gain (N-Gain)

Uji N-Gain bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Untuk hasil uji N-Gain dapat dilihat pada Table 18.

Table 18 Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas Eksperimen Skor N-Gain	No.	Kelas Kontrol Skor N-Gain
1	37.50	1	75
2	62.50	2	37.50
3	66.67	3	42.86
4	66.67	4	40
5	100	5	16.67
6	100	6	25
7	100	7	60
8	57.14	8	25
9	42.86	9	16.67
10	60	10	14.29
11	75	11	00
12	40	12	50
13	80	13	33.33
14	87.50	14	42.86
15	25	15	00
Rata-rata	66.7222	16	57.14
Minimal	25.00	17	50
Maksimal	100.00	Rata-rata	34.4888
		Minimal	00
		Maksimal	75.00

8. Pembahasan

Untuk mendapatkan data awal hasil belajar siswa, pre-test dilakukan pada kedua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pre-test adalah 4,26 untuk kelas eksperimen dan 4,52 untuk kelas kontrol, menunjukkan bahwa nilai antara kedua kelas tidak jauh berbeda. Pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan: media video animasi untuk kelas eksperimen dan media konvensional untuk kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih tinggi berkat video animasi yang menarik, sementara kelas kontrol cenderung pasif. Post-test dilakukan untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan, dengan nilai rata-rata post-test 8 untuk kelas eksperimen dan

6,47 untuk kelas kontrol. Perhitungan uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 66,72% (cukup efektif), sedangkan kelas kontrol 34,48% (tidak efektif). Kesimpulannya, lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional. Berdasarkan Tabel 18, nilai signifikansi untuk data post-test adalah 0,004, menunjukkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

D. Kesimpulan

a. Kesimpulan

1. Pengaruh Penggunaan Video Animasi

Video animasi menunjukkan pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa, dengan kelas eksperimen memperoleh nilai post-test rata-rata 8, sementara kelas kontrol hanya 6,47. Sebelum perlakuan, nilai pre-test kelas eksperimen adalah 4,26 dan kelas kontrol 4,52. Ini menunjukkan video animasi lebih efektif dibandingkan media konvensional.

2. Peningkatan Terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa menunjukkan kelas eksperimen memperoleh dengan rata-rata nilai post-test naik dari 4,26 menjadi 8, dan 9 siswa sangat tinggi. Kelas kontrol hanya meningkat dari 4,52 menjadi 6,47, dengan 3 siswa sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh kelas yang menggunakan media video animasi dengan kelas yang menggunakan media konvensional.

3. Hasil Belajar Siswa

Perhitungan N-Gain menunjukkan media video animasi cukup efektif, dengan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain 66,7%. Ini menunjukkan video animasi berpengaruh positif pada hasil belajar siswa tentang siklus air di kelas V SDN 1 Pataruman Kota Banjar.

b. Saran

Peneliti selanjutnya diharapkan mengeksplorasi efektivitas video animasi di berbagai mata pelajaran dan aspek seperti durasi, jenis animasi, dan metode penyampaian untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Faiz, A., Nugraha Permana Putra, & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(3), 492–495.
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>
- Fauzi, I. (2023). *STATISTIK PENELITIAN PENDIDIKAN Panduan Praktis Analisis Data Statistik Melalui Aplikasi SPSS-26* (Vol. 19, Nomor 5).
- Gultom, I. Y. A., Sibagariang, S. A., & Simatupang, L. F. (2022). Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Negeri 4 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 492. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i3.2264>

- Hanifah, N., Studi, P., & Konseling, B. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*, 6(1), 41–55.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer)*, 2(1), 23–29. <http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Irawan, A. F. (2022). Efektivitas Pendekatan TPACK Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian, April*, 986–988.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Khaerudin. (2016). Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda. *Jurnal Madaniyah*. Vol 2. *Jurnal Madaniyah, Volume 2*, 185–204. <https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/download/27/14/>
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.
- Kleruk, I. D., Muriati, S., & Jamaluddin, J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Barang Bekas Pada Siswa Kelas Iv Sd Inpres Lanraki 1 Kota Makassar. *Jurnal IPA Terpadu*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v5i1.23922>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Magdalena, R., & Angela Krisanti, M. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 16(2), 35–48. <https://doi.org/10.33557/jteknov16i1.623>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nurlindayani, E., Setiono, S., & Suhendar, S. (2020). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Biodik*, 7(2), 55–62. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah dengan tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah melalui*

- Hasil Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat*), November, 596–601.
<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
<https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/104>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386–397.
<https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Nomor April).
- Suryani, A. I., Syahribulan, K., & ... (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *JKPD (Jurnal Kajian ...)*, 4(166).
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/2373>
- UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. *Demographic Research*, 49(0), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen.
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah *Jurnal Holistika*, 11(September 2018), 111–126.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/5362/3584>
- Yoel Octobe Purba, Fadhilaturrehmi, Jesica Triani Purba, K. W. A. S. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. *Widini Bhakti Persada Bandung*, 01(02), 3–26.
- Yulianto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 6–11.
<https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>