

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 68 PALEMBANG**

Annisa Fitriani¹, Ilham Arvan Junaidi², Imelda Ratih Ayu³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas
PGRI Palembang

anif79284@gmail.com² ilhamarvanjunaidi@univpgri-palembang.ac.id²
imeldaratihayu6@gmail.com³

ABSTRACT

The problem in this study is the low learning outcomes of Indonesian language for fourth-grade students. The purpose of this research is to determine the effect of using animation media on the learning outcomes of Indonesian language in fourth-grade elementary school. The method used in this research is quantitative with a type of Quasi-experimental design Nonequivalent Control Group Design. The population of this study consists of classes 4a, 4b, and 4c, while the samples are classes 4a and 4b. The data collection technique in this study uses test questions, while the data analysis technique uses hypothesis testing (t-test). Based on the research results, it shows that there is an effect of using animation media on the learning outcomes of Indonesian language as seen from the hypothesis test which has a significance value of $0.000 < 0.05$ and t-count $4.580 > 2.024$, meaning H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Animation Media, Learning Outcomes, Indonesian

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis *Quasi experimental design Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu kelas 4a, 4b, dan 4c, sedangkan sampelnya kelas 4a dan 4b. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes soal, sedangkan Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis (Uji-t). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia yang dilihat dari uji hipotesis berupa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan thitung $4,580 > 2,024$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *Media Animasi, Hasil Belaja, Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Maka materi media pembelajaran ini merupakan materi minimal yang dipersiapkan untuk para pengajar (Guru), dan para pengajar diharapkan dapat menggunakan media secara efisien dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas kepada siswa. Pada saat ini telah berkembang pesat multimedia, namun belum semua guru dapat memanfaatkannya, untuk itu para guru dituntut untuk lebih profesional agar dapat memanfaatkan multimedia yang ada dengan terlebih dahulu perlu menguasai media sederhana yang merupakan dasar-dasar pengembangan media pembelajaran (Moto, Maklonia Meling, 2019).

Kurikulum merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013. Untuk memahami gambaran kurikulum merdeka dapat dilihat pada Keputusan Mendikbudristek Nomor 162/M/2021 tentang sekolah penggerak. Kurikulum Prototipe sebagai cikal bakal Kurikulum Merdeka adalah salah satu kurikulum yang dapat diaplikasikan oleh satuan pendidikan dalam rangka pemulihan pembelajaran selama tahun pembelajaran 2022/2023 sampai dengan tahun 2024/2025. Kebijakan kurikulum nasional kemudian akan dikaji ulang pada tahun 2024 berdasarkan evaluasi selama masa pemulihan pembelajaran.

Pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan

pendidikan suatu bangsa merupakan kunci utama pertumbuhan dan perkembangan bangsa itu. Fenomena Pendidikan di Indonesia saat ini masih berada pada tahap berkembang sehingga perlu adanya peningkatan mutu pendidikan agar bangsa Indonesia dapat lebih berkembang kearah yang lebih baik. Peningkatan mutu pendidikan adalah upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan tertentu. Pendidikan juga diharapkan agar dapat melahirkan generasi penerus yang didalam jiwa terdapat perpaduan berbagai nilai antara lain nilai-nilai intelektual, nilai religius, nilai etika sosial, dan nilai kepribadian bangsa

Guru juga memiliki posisi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Guru memiliki wewenang sebagai fasilitator dan sebagai motivator dalam dunia pendidikan. Seorang guru harus mampu membangkitkan semangat dan mengubur kelemahan anak didik bagaimanapun latar belakang hidup keluarganya, di dalam kelas, guru dan peserta didik harus dapat berinteraksi dengan baik. Interaksi antara guru dan peserta didik menjadi suatu hal yang sangat berpengaruh pada hasil belajarnya. Jika interaksi guru dan peserta didik berjalan dengan baik, aspek-aspek yang diterima dalam proses belajar dapat menjadi prestasi belajar bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga diperlukan dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Menurut (Kustandi & Darmawan, 2022) media adalah alat yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang

dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Media pembelajaran juga merupakan segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Pagarra H. S., 2022, hal. 11). Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Aisyah Fadilah, 2023). Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, seperti halnya media animasi.

Animasi menurut (Hambali, 2020) bahwa *animasi* adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan bersuara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam hal ini (Purwono, 2021) juga mengatakan Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui *animasi*, gambar, dan suara.

Media *animasi* merupakan sarana pembelajaran yang mampu mendukung penyampaian materi yang disampaikan dan mampu meningkatkan minat hasil belajar

peserta didik dalam belajar (Fauzan Sulman, 2021). Media *animasi* ini juga berfungsi sebagai alat pendukung atau perangkat pembelajaran bagi guru dalam membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berkaitan dengan media *animasi*, mengemukakan *animasi* merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa stimulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan *animasi* dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya *animasi* dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media animasi memiliki sejumlah kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuannya dalam mempermudah interaksi antara guru dan siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini juga memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami, serta dapat dijangkau dan diulang kapan saja sesuai kebutuhan siswa. Hal ini menjadikan media animasi sebagai sarana belajar yang fleksibel dan efektif, terutama dalam mendukung pembelajaran mandiri. Selain itu, menurut Friendha (2020), media animasi memiliki kelebihan karena mampu menampilkan fenomena yang sulit dilihat secara nyata dan dapat menambahkan dimensi baru dalam proses belajar, yakni dengan menghadirkan gambar bergerak disertai suara yang menyertainya.

Visualisasi tersebut dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Namun demikian, penggunaan media animasi juga memiliki beberapa kekurangan. Proses pembuatan animasi umumnya memerlukan waktu yang cukup lama dan biaya yang tidak sedikit, terutama jika kualitas animasi yang diinginkan tinggi. Selain itu, animasi memiliki keterbatasan dalam mengekspresikan emosi secara natural, yang kadang penting dalam penyampaian pesan edukatif. Menurut Novita, Sukmanasa, dan Pratama (2019), kekurangan lain dari media animasi mencakup pengambilan gambar yang kurang tepat yang dapat menyebabkan penafsiran yang salah oleh penonton, serta kebutuhan akan alat proyeksi untuk menampilkan video tersebut. Mereka juga menekankan bahwa media ini menuntut peserta didik untuk mampu mengingat setiap adegan secara berurutan agar dapat memahami isi pembelajaran secara utuh. Dengan demikian, meskipun media animasi menawarkan banyak manfaat, penggunaannya tetap harus disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, serta kesiapan sumber daya yang dimiliki.

Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di kelas IV SD yaitu agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat membantu siswa untuk mengekspresikan diri dengan pikiran dan perasaannya dengan baik. Bahasa Indonesia adalah bidang ilmu yang dapat menanamkan dan

mengembangkan tingkat pengetahuan, keterampilan anak dalam berbahasa dan sikap positif kepada bahasa dan sastra Indonesia. Maka dari itu, bidang ilmu ini tidak hanya menanamkan dan mengembangkan tingkat pengetahuan anak berdasarkan teorinya dan berbahasanya saja, melainkan juga dapat mengembangkan tingkah laku positif anak tersebut terhadap bahasa dan sastra Indonesia. (Oktaviani, Suwatra, & Murda, 2019). Materi cerita fabel sangat cocok disampaikan dengan bantuan media animasi. Karena cerita Fabel merupakan kisah mengenai hewan-hewan yang bertindak dan berperilaku seperti manusia. Dengan bantuan media animasi, maka penggambaran kisah hewan-hewan dapat dilihat secara lebih nyata dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan peneliti di SDN 68 Palembang. Menunjukkan bahwa di dalam 1 kelas berjumlah sebanyak 20 orang peserta didik, peserta didik berjenis kelamin laki-laki berjumlah sebanyak 9 orang dan perempuan sebanyak 11 orang. Di SD Negeri 68 Palembang guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga ada siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dalam penyampaian materi guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga perhatian siswa tidak terpusat pada pemberian materi yang dilakukan oleh guru, guru belum menggunakan media animasi. Peneliti menyadari bahwa beberapa faktor menghambat tercapainya proses pembelajaran yang diharapkan salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan berjalan lebih

baik. Untuk itu peneliti menemukan media pembelajaran berbasis *animasi* dapat menjadi salah satu alternatif yang cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan beberapa hal yang menjadi latar belakang permasalahan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 68 Palembang”**.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis metode eksperimen tipe *Quasi Experimental Design*. Dalam metode ini desain mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam hal ini design penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang tidak dapat dipilih secara random.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV yang berjumlah 60 orang dan sampel yang diambil yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas control. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji (t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Hasil penelitian pada
“Pengaruh Penggunaan Media

Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 68 Palembang” yang dilakukan pada bulan April 2025 dilakukan dengan metode *Quasi Experimental Design*. Populasi pada penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas IV^A yang menjadi kelas eksperimen terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan sedangkan kelas IV^B menjadi kelas kontrol yang terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan melalui *pretest-posttest*. Pada perlakuan *pretest* masing-masing kelas diberikan tes tanpa diberikan perlakuan, hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa. Setelah dilakukan *pretest* siswa akan diberikan perlakuan sesuai jenis kelas. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media *animasi* dan kelas kontrol merupakan kelas yang diajarkan menggunakan media *konvensional* atau metode ceramah. Untuk mendapatkan interpretasi nilai siswa, peneliti menggunakan cara yaitu $\frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$ dimana jumlah skor adalah nilai yang di dapatkan siswa setelah mengerjakan *pretest* dan *posttest* dan skor maksimal adalah 20.

Data Pretest kelas eksperimen dan kontrol

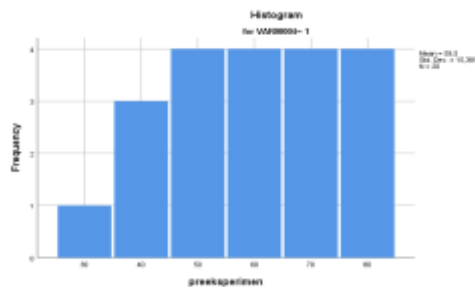
Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 20 siswa yaitu 59,50, nilai minimum 30, nilai maximum 80 dan nilai Std.Deviation yaitu 15,381. Dan untuk nilai *pretest* kelas kontrol 20 siswa adalah 46,50, nilai minimum 30, nilai maximum 70 dan nilai Std.Deviation yaitu 11,821. Berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Descriptive Statistics
pretest eksperimen dan kontrol**

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Preekspen	20	30	80	59,50	15,381
Prekontrol	20	30	70	46,50	11,821
Valid N (listwise)	20				

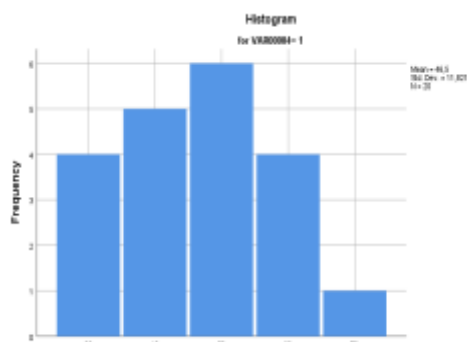
Gambar 1. Histogram hasil belajar *pretest* eksperimen



atas dapat dilihat bahwa yang memperoleh nilai 30 ada 1 siswa, yang memperoleh nilai 40 ada 3 siswa, yang memperoleh nilai 50 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 50 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 60 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 70 ada 4 siswa dan yang memperoleh nilai 80 ada 4 siswa.

Gambar 2. Histogram hasil belajar *pretest* kontrol

Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat dilihat bahwa yang memperoleh nilai 30 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 40 ada 5 siswa, yang memperoleh nilai 50 ada 6 siswa, yang memperoleh nilai 60 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 70 ada 1 siswa.



	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
posttesteksperimen	20	60	100	80,50	13,563
Posttestkontrol	20	40	80	62,50	11,180
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat dilihat bahwa yang memperoleh nilai 30 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 40 ada 5 siswa, yang memperoleh nilai 50 ada 6 siswa, yang memperoleh nilai 60 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 70 ada 1 siswa.

Tabel 2. Interpretasi Nilai *Pretest* Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Interpretasi
1	80-100	4	20 %	Sangat baik
2	60-70	8	40%	Baik
3	50-60	4	20%	Cukup Baik
4	30-40	4	20%	Kurang Baik
Jumlah		20	100%	

Tabel 3. Interpretasi Nilai *Pretest* Kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Interpretasi
1	80-100	0	0%	Sangat baik
2	60-70	5	25%	Baik
3	50-60	6	30%	Cukup Baik
4	30-40	9	45%	Kurang baik
Jumlah		20	100%	

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen ada 20% siswa berada dalam katagori sangat baik, 40% siswa berada dalam katagori baik 20% siswa berada dalam katagori cukup baik, dan 20% siswa berada dalam katagori kurang baik. Sedangkan nilai *pretest* kelas kontrol ada 0% siswa dalam kategori sangat baik, 25% siswa berada dalam katagori baik, 30% siswa berada dalam katagori cukup baik dan 45% siswa berada dalam katagori kurang baik.

Data *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol

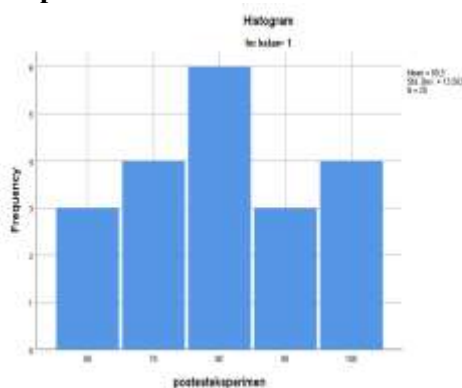
Berdasarkan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 20 siswa yaitu, nilai minimum 60, nilai maximum 100 dan nilai Std.Deviation yaitu 13,563. Dan untuk nilai *posttest*

kelas kontrol 20 siswa adalah, nilai minimum 40, nilai maximum 80 dan nilai Std.Deviation yaitu 11,180. Berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Descriptive Statistics *posttest* eksperimen dan kontrol

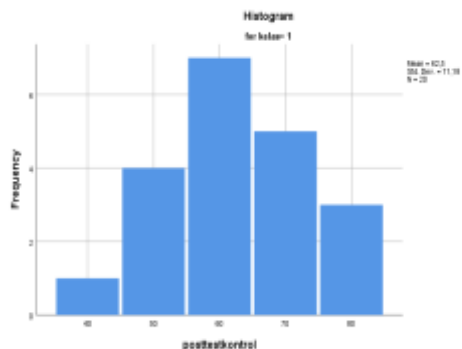
(Sumber : SPSS 25, 2025)

Gambar 3. Histogram hasil belajar *posttest* eksperimen



Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat dilihat bahwa yang memperoleh nilai *posttest* kelas eksperimen 60 ada 3 siswa, yang memperoleh nilai 70 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 80 ada 6 siswa, yang memperoleh nilai 90 ada 3 siswa, yang memperoleh nilai 100 ada 4 siswa.

Gambar 4. Histogram hasil belajar *posttest* kontrol



Berdasarkan tabel dan histogram di atas dapat dilihat bahwa yang memperoleh nilai 40 ada 1 siswa, yang memperoleh nilai 50 ada 4 siswa, yang memperoleh nilai 60 ada 7 siswa, yang memperoleh nilai 70 ada 5 siswa, yang memperoleh nilai 80 ada 3 siswa.

Descriptive Statistics

Tabel 5. Interpretasi Nilai *Posttest* Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Interpretasi
1	90-100	7	35%	Sangat baik
2	80-90	6	30%	Baik
3	70-80	4	20%	Cukup Baik
4	< 68	3	15%	Kurang Baik
Jumlah		20	100%	

Tabel 6. Interpretasi Nilai *Posttest* Kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Interpretasi
1	90-100	0	0%	Sangat baik
2	80-90	3	15%	Baik
3	70-80	5	25%	Cukup Baik
4	< 68	12	60%	Kurang Baik
Jumlah		20	100%	

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen ada 35% siswa berada dalam katagori sangat baik, 30% siswa berada dalam katagori baik, 20% siswa berada dalam katagori cukup baik, dan 15% siswa berada dalam katagori kurang baik. Sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol ada 0% siswa dalam kateogori sangat baik, 15% siswa berada dalam katagori baik, 25% siswa berada dalam katagori cukup baik dan 60% siswa berada dalam katagori kurang baik.

Analisis Data

Uji Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan pengukuran nilai dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 7. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreKontrol	20	30	70	46,50	11,821
PostKontrol	20	40	80	62,50	11,180
PreEksperimen	20	30	80	59,50	15,381
PostEksperimen	20	60	100	80,50	13,563

0,504 1 38 ,482

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai Sig, sebesar 0,482 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian kedua data kelompok sama (homogen).

1. Uji Normalitas

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Statistic	Shapiro-Wilk	
		Df	Sig.
PreKontrol	,918	20	,090
PostKontrol	,925	20	,121
PreEksperimen	,928	20	,143
PostEksperimen	,909	20	,060

Pada tabel 4. diketahui hasil uji normalitas *pretest* pada kelas kontrol sebesar $0,90 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $1,21 > 0,05$. Pada kelas eksperimen *pretest* memperoleh hasil sebesar $1,43 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,60 > 0,05$. Selaras pada pengambilan keputusan uji normalitas yaitu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika output *Shapiro Wilk* > 0,05 begitu juga sebaliknya. Ditinjau dari data pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dikatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df	df2	Sig.
	1		

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan *independent sample t-test* untuk mendapat hasil mengenai ada atau tidak pengaruh penggunaan media *animasi* terhadap hasil belajar bahasa indonesia. Dengan bantuan SPSS 25. Hipotesis statistik penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Ada pengaruh penggunaan media *animasi* terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas IV SD Negeri 68 Palembang.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media *animasi* terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas IV SD Negeri 68 Palembang.

Dasar pengambilan keputusan yakni apabila nilai signifikansi < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima namun apabila nilai signifikansi > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Berikut ini hasil dari uji hipotesis:

Tabel 10. Hasil Uji Coba
Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Pretest	Equal variances assumed	1,413	,242	2,997	38	,005	4,338	21,761	4,200
	Equal variances not assumed								
Posttest	Equal variances assumed	,522	,474	4,580	38	,000	3,930	25,957	10,043
	Equal variances not assumed			4,580	36,665	,000	3,930	25,966	10,034

Dari hasil uji hipotesis di atas didapat t_{hitung} sebesar 4,580 dan

t tabel sebesar 2,024 dengan nilai signifikansi 0,000 maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima artinya ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dari penggunaan media *animasi* daripada media *konvensional*.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *animasi* terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas IV SD Negeri 68 Palembang. Berdasarkan data hasil penelitian yang ditemukan peneliti bahwa untuk kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan penggunaan media *animasi* mempunyai skor rata-rata yaitu 80,50. Lebih besar dari rata-rata kelas yang hanya menggunakan media *konvensional* yaitu 62,50. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25. Berdasarkan kriteria nilai $Sig = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi penggunaan media *animasi* terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas IV SD Negeri 68 Palembang.

Hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat. Dalam hal tersebut secara tidak langsung menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *animasi* terhadap hasil belajar.

Keunggulan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran ini menggunakan media *animasi* pada proses pembelajaran di kelas, *animasi* juga memiliki daya tarik visual dan

audio yang kuat sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media *animasi* bisa menumbuhkan rasa semangat dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, *animasi* dapat membantu meningkatkan keberhasilan siswa, siswa yang lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah di analisis terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 59,50, *posttest* kelas eksperimen 80,50. Sedangkan data rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol 46,50, *posttest* kelas kontrol 62,50. Sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai t tabel sebesar 2,024. Dengan demikian karena nilai $t_{hitung} 4,580 > t_{tabel} 2,024$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan media *animasi* terhadap hasil belajar bahasa indonesia kelas IV SD Negeri 68 Palembang.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru, guru dapat menggunakan media *animasi* dalam pembelajaran sesuai materi ajar sehingga membuat

- siswa mudah berimajinasi dan lebih menarik.
2. Bagi Siswa, dengan diterapkannya media *animasi* diharapkan siswa lebih fokus, lebih semangat dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.
 3. Bagi Sekolah, sekolah hendaknya mengupayakan media terutama media *animasi* agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa.
 4. Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian dibidang pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah Fadilah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* .
- Fauzan Sulman, T. M. (2021). Pengaruh Media Animasi Berkarakter Islami Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan* .
- Friendha, Y. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 91-100.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: KENCANA.
- Moto, Maklonia Meling. (2019). Penggunaan media pembelajaran. *Indonesian Journal of Primary Education, Vol.3*, 20-28.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Primary Education* , 64-72.
- Oktaviani, Suwatra, & Murda. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audivisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* , 89-97.
- Pagarra, H., & dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. (B. P. UNM, Ed.) Gunungsari.
- Purwono, A. &. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Muatan IPA Subtema Benda Tunggal dan Campuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Setia Bhakti trawas. *Jurnal Program Studi PGMI* .
- Susanto, A. (2019). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.