

# Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 060907 Medan T.A 2023/2024

Mutiara Safitri<sup>1</sup>, Husna Parluhutan Tambunan<sup>2</sup>, Zainuddin<sup>3</sup>, Halimatussakdiah<sup>4</sup>,  
Yusra Nasution<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan  
e-mail : [mutiarasfri7@gmail.com](mailto:mutiarasfri7@gmail.com)

## Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPAS, pada observasi awal yang dilakukan terlihat aktivitas guru pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang kurang memperhatikan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyebabkan sebagian siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, pembelajaran IPAS yang berlangsung masih dengan sistem pembelajaran konvensional kental dengan suasana pembelajaran yang dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Populasi penelitian ini terdiri dari 38 siswa yang terdiri dari 18 siswa kelas IV-A dan 20 siswa kelas IV-B. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Data dikumpulkan melalui lembar tes *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan analisis data siswa diperoleh nilai rata-rata dari *pretest* adalah 44, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 74. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji-t dengan kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu ( $5,558 > 1,688$ ). Dengan demikian peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar.*

## Abstract

The problem in this study is the low learning outcomes of students, especially in science and natural sciences learning, in the initial observations carried out, it was seen that teacher activities when carrying out teaching and learning activities did not pay attention to the use of technology-based learning media which caused some students to be less enthusiastic in participating in learning activities, science and natural sciences learning that took place was still with a conventional learning system that was thick with a learning atmosphere that was considered less in accordance with the dynamics of the development of science and technology which was increasingly rapid. The population of this study consisted of 38 students consisting of 18 students in class IV-A and 20 students in class IV-B. This study uses a quantitative research type with a Quasi Experimental Design approach. Data were collected through pretest and posttest test sheets. Based on the analysis of student data, the average value of the pretest was 44, while the average posttest value was 74. This is shown through the results of the hypothesis analysis test carried out using the t-test with the criteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , namely ( $5.558 > 1.688$ ). Therefore, the researcher suggests that teachers can use learning media in the teaching and learning process.

**Keywords:** *Learning Media, Animation Video, Learning Results*

## PENDAHULUAN

IPTEK sangat mempengaruhi dunia pendidikan, salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kebijakan dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi tercantum dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik (Permendikbud) Indonesia Nomor 65 tahun 2013 yaitu tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada ayat 13 yakni

“Pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan dan keefektifan proses pembelajaran”. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi sangat berperan penting untuk mencapai hasil yang diharapkan artinya dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Setiap individu tumbuh dan berkembang tentunya melalui proses belajar, di mana merubah serta membentuk pola atau tingkah laku individu itu sendiri. Menurut Hanif Fatchurahman dkk., (2022) pada tahap pendidikan sekolah dasar akan sangat mempengaruhi perkembangan anak dengan melihat perubahan waktu dan arus kemajuan teknologi, pendidikan di Indonesia khususnya para pendidik sekolah dasar harus inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

Hasil belajar yang baik hanya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang tentunya berkualitas baik. Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai sebuah pembelajaran yang berkualitas baik apabila seorang pendidik dapat menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang baik pula seperti kondusif dalam hal peserta didik semua dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Menurut Hamalik (Kustandi & Dermawan, 2020) menyatakan bahwasannya penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu semangat para peserta didik. Sehubungan dengan itu media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 060907 Medan mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru sudah menggunakan media pembelajaran, seperti media yang mudah ditemui dalam pembelajaran dengan mengkaitkan lingkungan sekitar di sekolah. Namun penggunaan media yang menarik masih belum dimanfaatkan dengan baik seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *powerpoint*, *infocus*, dan berbagai media pembelajaran berbasis video animasi lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembelajaran IPAS yang dilakukan peneliti sebagai observasi awal pada bulan oktober 2023, terlihat aktivitas guru yang kurang memperhatikan penggunaan media saat proses pembelajaran sedang berlangsung, yang menyebabkan sebagian siswa kurang semangat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar, dan tidak mengerti pelajaran, hal ini tentunya akan berdampak pada nilai belajar yang rendah. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga sangat minim. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang menjawab. Begitu pula ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada satupun siswa yang mengangkat tangannya untuk mengajukan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan tema pelajaran yang diajarkan oleh

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendapatkan data nilai ulangan harian siswa pada BAB 6 “Indonesiaku Kaya Budaya”, Topik “Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya” sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik**

No Kelas	Nilai ulangan harian siswa		Jumlah peserta didik
	$\geq 73$	$\leq 73$	
1. IV-A	7	11	18
2. IV-B	9	11	20
Jumlah siswa	16	22	38

(Sumber: SD Negeri 060907 Medan)

Berdasarkan data yang didapat batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran yang telah ditetapkan yaitu 73. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang direncanakan belum tercapai sehingga mengindikasikan bahwa ketuntasan belajar siswa masih kurang. Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat

diterapkan yaitu dengan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan banyaknya manfaat dari media pembelajaran berbasis video animasi, maka guru dapat memanfaatkan media video animasi dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai satu-satunya sumber informasi atau *teacher center*.

Menggunakan media pembelajaran seperti video animasi yang mengandung unsur gambar yang dinamis memudahkan siswa untuk mengingat, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi akan lebih mudah di pahami oleh para peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi tentang materi pada BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya, "Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya". Maka dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul penelitian skripsi yaitu: "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 060907 Medan T.A 2023/2024".

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Dalam penelitian ini, hanya satu kelas yang digunakan, yaitu kelas IV di SD Negeri 091724 Silau Dunia, yang berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian dilaksanakan penelitian ini ialah di Sekolah Dasar Negeri 060907 Medan, yang terletak di Jalan Pasar Senen, Kampung Baru, Kecamatan Medan Maimun, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan oktober 2023. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 38 orang di SD Negeri 060907 Medan. peneliti mengambil sampel pada peserta didik di kelas IV yang terdiri dari kelas IV-A dan kelas IV-B di SD Negeri 060907 Medan. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini menggunakan instrument soal tes. Uji Intrumen pada penelitian ini adalah validitas tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran tes, dan uji daya beda. Teknik analisis penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Sebelum penelitian dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument penelitian. Pelaksanaan uji coba instrument soal dilakukan pada tanggal 25 Juni 2024 di SD Negeri 107457 Ujung Silau. Instrumen soal diujikan pada siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes berupa soal pilihan berganda. Peneliti menyebarkan sebanyak 30 butir soal pilihan berganda kepada para siswa kelas V. Berdasarkan perhitungan validitas tes yang telah dilaksanakan, maka diketahui dari 30 soal yang diuji terdapat 20 soal yang valid dan terdapat 10 soal yang tidak valid

No	Kategori Validasi Tes	Nomor Soal
1	Valid	1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 20
2	Tidak Valid	3, 4, 8, 12, 15, 19, 21, 23, 29, 17
3	Soal yang akan digunakan	1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 20

Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh dari uji coba instrumen, nilai  $r_{tabel}$  diambil dari daftar  $r$  *product moment* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 30$ . Hasil perhitungan diperoleh  $r_{hitung} = 0,855$  dan  $r_{tabel} = 0,361$ , maka diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$

adalah  $0,855 > 0,361$ . Sehingga dapat dinyatakan keseluruhan item tersebut reliabel. *Reliability Statistics*.

<i>r</i> <sub>hitung</sub>	<i>r</i> <sub>tabel</sub>	Keterangan
0,855	0,361	Reliabel

Berdasarkan tabel dibawah, maka dapat disimpulkan bahwa diantara 30 butir soal yang telah di uji taraf kesukarannya terdaoat beberapa soal dengan taraf kesukaran yang berbeda-beda yaitu:

No	Kategori Kesukaran Soal	Taraf Nomor Soal
1	Mudah	1, 2, 4, 18, 24, 25, 26, 28, 30
2	Sedang	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 20, 22, 27
3	Sukar	3, 5, 6, 15, 19, 21, 23, 29
4	Sangat sukar	-

Dapat disimpulkan bahwa dari 30 butir soal yang telah diuji daya bedanya, terdapat beberapa soal dengan daya tinggi dan daya beda rendah yang dapat membedakan siswa yang lebih menguasai materi dan siswa yang kurang dalam menguasai materi. Berikut ini adalah klasifikasi daya pembeda soal:

Klasifikasi Daya Beda Soal	Nomor Soal	Kategori
0,00 – 0,20	3, 4, 8, 12, 15, 19, 21, 23, 29, 17	Rendah
0,20 – 0,40	2, 5, 9, 10, 18, 24, 27	Cukup
0,40 – 0,70	1, 6, 7, 11, 14, 16, 20, 25, 26, 28	Baik
0,70 – 1,00	13, 22, 30	Sangat Baik

### Deskripsi Data *Pre-Test dan Post-test Kelas Kontrol*

Pada penelitian ini, kelas kontrol diberikan soal *pretest* dan *post-test*. Soal *pretest* diberikan sebelum melakukan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa dan soal *post-test* akan diberikan setelah dilakukan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa setelah menerima perlakuan mengajar, siswa kelas kontrol mengalami sedikit perubahan pada hasil belajarnya. Untuk spesifiknya dapat dilihat pada tabel perbandingan hasil belajar *pretest* dan *post-test* kelas kontrol sebagai berikut:

### Perbandingan Hasil Pretest dan Post-test pada Kelas Kontrol

Aspek	Pretest	Post-test
Skor Maksimum	55	85
Skor Minimum	30	50
Total Skor	840	1320
Rata-rata Skor	42	66
Median	42,5	65
Standar Deviasi	6,366	9,542

Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan terdapat hasil perbedaan hasil belajar pada siswa kelas kontrol pada saat pelaksanaan *pretest* dan *post-test*. Pada saat pelaksanaan *pretest* rata-rata skor yang diperoleh adalah 42, sedangkan pada saat pelaksanaan *post-test* rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 66. Dapat disimpulkan bahwa setelah menerapkan perlakuan pembelajaran dengan metode konvensional pada siswa memberikan sedikit peningkatan terhadap hasil belajar siswa, meskipun perbedaan yang dihasilkan tidak begitu signifikan

### Deskripsi Data *Pre-test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, setelah kelas eksperimen diberikan soal *pre-test*, maka selanjutnya pada kelas eksperimen akan diberikan soal *post-test* dimana soal *post-test* dibagikan sesudah diberikan perlakuan (menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi) pada kelas eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran yang telah dilaksanakan terhadap kemampuan siswa.

Dapat disimpulkan bahwa setelah menerima perlakuan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, pada siswa kelas eksperimen ini mengalami perubahan pada hasil belajarnya. Untuk spesifiknya dapat dilihat pada tabel dibawah ini sebagai perbandingan hasil belajar *pretest* dan *post-test* kelas eksperimen sebagai berikut:

**Perbandingan Hasil Pretest dan Post-test Kelas Eksperimen**

Aspek	Pretest	Post-test
Skor Maksimum	60	90
Skor Minimum	25	60
Total Skor	785	1335
Rata-rata Skor	44	74
Median	45	75
Standar Deviasi	8,879	7,326

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan, hasil belajar siswa pada saat pelaksanaan *post-test* lebih tinggi dibandingkan pada saat pelaksanaan *pretest*. Terlihat rata-rata skor pada *pretest* hanya 44, sedangkan pada saat *post-test* rata-rata skor yang diperoleh adalah 74. Dapat kita ketahui bahwa dengan membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *post-test*, terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

### Uji Normalitas Data

**Uji Normalitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Pretest Kelas Eksperimen	0,160	0,200	Berdistribusi Normal
Post-test Kelas Eksperimen	0,177	0,200	Berdistribusi Normal
Pretest Kelas Kontrol	0,169	0,190	Berdistribusi Normal
Post-test Kelas Kontrol	0,142	0,190	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil tabel di atas diketahui bahwa, hasil uji normalitas pretest pada kelas eksperimen diperoleh  $L_{hitung} = 0,160$  dan  $L_{tabel}$  untuk  $N = 18$ , dengan  $\alpha = 0,05$  adalah 0,200. Sehingga diperoleh nilai pretest pada kelas eksperimen yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka data dari hasil pretest tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua data pretest dan post-test dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal

### Homogenitas

**Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas	Nilai Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen	78,840	1,945	2,198	Homogen
Pretest Kelas Kontrol	40,526	1,945	2,198	Homogen
Post-test Kelas Eksperimen	103,676	1,139	2,198	Homogen
Pretest Kelas Kontrol	91,053	1,139	2,198	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa, hasil perhitungan uji homogenitas untuk pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1,945$  dengan  $F_{tabel} = 2,198$ . Sedangkan pada perhitungan uji homogenitas untuk post-test kelas eksperimen dan kelas

kontrol diperoleh  $F_{hitung} = 1,139$  dengan  $F_{tabel} = 2,198$ . Maka berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yang artinya sampel memiliki varians yang homogen.

### Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 060907 Medan T.A 2023/2024. Adapun kriteria uji hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

HO : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 060907 Medan.

Ha : Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 060907 Medan.

Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh  $t_{hitung} = 5,558$  dan  $t_{tabel} = 1,688$ , dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,558 > 1,688$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 060907 Medan.

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060907 Medan yang terletak di Jalan Pasar Senen, Kampung Baru, Kecamatan Medan Maimun. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 060907 Medan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dengan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang dibahas dalam penelitian ini adalah muatan IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya "Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya". Sebelum peneliti melakukan penelitian, terlebih dahulu melakukan pengujian instrument soal, peneliti melaksanakan uji coba soal di SD Negeri 107457 Ujung Silau, Kec. Dolok Masihul, peneliti membagikan instrumen soal pada kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang siswa.

Penelitian dilakukan dengan membagikan soal pretest terlebih dahulu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum melakukan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil pretest pada kelas kontrol didapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 42 dan hasil rata-rata nilai pada kelas eksperimen yaitu 44. Kemudian setelah kedua kelas diberikan soal pretest dan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa maka peneliti selanjutnya membagikan post-test dengan soal yang sama pada saat pretest dimana kelas eksperimen (IV-A) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan kelas kontrol (IV-B) diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, maka diperoleh hasil rata-rata dari nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 66 dan kelas eksperimen dengan hasil post-test 74.

Teknik pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan rumus uji-t. sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai uji persyaratan untuk mengetahui data dari kedua sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians dari sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan uji lilliefors dengan perhitungan uji normalitas data pretest kelas eksperimen diperoleh hasil  $0,160 < 0,200$  dan kelas kontrol  $0,169 < 0,190$  dengan ketentuan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  sehingga data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji normalitas data post-test dan diperoleh hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen adalah  $0,177 < 0,200$  dan hasil uji normalitas data post-test kelas kontrol adalah  $0,142 < 0,190$  dinyatakan berdistribusi normal dengan ketentuan  $L_{hitung} < L_{tabel}$ .

Perhitungan uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui kelompok data berasal dari sampel dengan varians yang homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas data pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah  $1,945 < 2,198$  dengan ketentuan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas data post-test dengan hasil nilai  $1,139 < 2,198$  dengan ketentuan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi homogen.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis pada data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi 0,05%, yang kemudian dibandingkan antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh  $t_{hitung} = 5,558$  dan  $t_{tabel} = 1,688$ , dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,558 > 1,688$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 060907 Medan.

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 060907 Medan diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen antara nilai *pretest* dan *post-test*. Nilai rata-rata pretest adalah 44, sedangkan rata-rata dari posttest adalah 74 dan bisa kita lihat pada nilai rata-rata kelas kontrol pada pretest adalah 42, sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 66. hal tersebut ditunjukkan melalui hasil analisis perhitungan uji-t dengan ketentuan data *post-test*  $t_{hitung} > t_{tabel}$  diperoleh hasil uji-t data *post-test* dengan taraf signifikansi 0,05%. Berdasarkan hasil perhitungan, maka diperoleh  $t_{hitung} = 5,558$  dan  $t_{tabel} = 1,688$ , dengan demikian membandingkan kedua nilai tersebut diperoleh bahwa kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,558 > 1,688$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 060907 Medan.

## DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Ambri, A., & Rahmi, A.N. (2021). Pembuatan Animasi 2d Terbentuknya Gunung Berapi Dan Dampak Yang Ditimbulkan Bagi Lingkungan Menggunakan Teknik Motion Grafik. *Information System Journal*, 4(2), 1-6.
- Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Portofolio dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 246-258.
- Anwar F & Pajariantio, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Apriansyah, M.R., Sambowo, K.A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi mata kuliah bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik universitas negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), h.8-18.
- Buchari, Sentinowo, & L. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. E-journal Teknik Informatika. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Cici, F., Destinar, D., & Nyiyayu, F. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1) 53-66.
- Evaluasi, S. M. K. (n. d.). *Suplemen MK Evaluasi/Suryadi 1*. 1-8.

- Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). *Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. International Journal of Instruction*, 15(1), 55-72.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236-243
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 74-79.
- Kustandi, C., & Dermawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110-120.
- Munir. (2014). Pengertian Media Pembelajaran. *Multimedia Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*, 58. Di ambil dari <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Natalia, M., & Tangkin, W.P. 2022. Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(3), 1017-1025
- Oemar Hamalik. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.
- Prim Masrokan Mutohar, D. (2020). Mutu dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Islam, Tinjauan Kepemimpinan, Layanan, Budaya Akademik, dan Kinerja (pp. 1-219). <https://repo.iaintulungagung.ac.id/id/eprint/15124>
- Purwati. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*. 42-27. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Puspita. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan. *Jurnal UIN Jakarta*.
- Rahmadayanti, D., dan Hartoyo, A. 2022. Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti R. Yusron M F. dkk. 2022. Pengenalan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Pondok Pesantren Menggunakan Modul Ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*. 3(2), 783-788.