

Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 03 Bailangu

Nopri Aldi*, Kiki Aryaningrum, Ida Suryani

© 2023 JEMS (Jurnal Edukasi Matematika dan Sains)

This is an open access article under the CC-BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>) ISSN 2337-9049 (print), ISSN 2502-4671 (online)

Abstrak:

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu. Metode penelitian yang digunakan metode eksperimen (*One-Group pretest-Posttest Design*). Sampel dalam penelitian ini siswa kelas IVb yang berjumlah 24 orang siswa. Teknik analisis data berbentuk deskriptif kuantitatif menghitung dengan statistik. Teknik analisis data adalah tes dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa, kemudian hasil tes akan dianalisis oleh peneliti guna mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan oleh peneliti didapat nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 68 sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 80,75. Dilihat dari uji-t yang menyatakan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $12,55 \geq 1,672$. Yang berarti H_0 ditolak H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu.

Kata Kunci : Media Animasi, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA

Abstract:

The problem in this study is whether the use of animated media has an influence on student learning outcomes in learning science in class IV SD Negeri 03 Bailangu. The purpose of this study was to determine the effect of using animated media on student learning outcomes in learning science in class IV SD Negeri 03 Bailangu. The research method used was the experimental method (*One-Group pretest-Posttest Design*). The sample in this study was class IVb students, totaling 24 students. The data analysis technique is in the form of descriptive quantitative counting with statistics. The data analysis technique is a test carried out by researchers to find out student learning outcomes, then the test results will be analyzed by researchers to find out how much influence the use of animated media has on student learning outcomes in science learning. Based on the results of the discussion conducted by the researchers, the average value of the students' pretest was 68 while the average posttest score of students was 80.75. Judging from the t-test which states $t_{count} \geq t_{table}$ or $12.55 \geq 1.672$. Which means H_0 is rejected H_a is accepted. So it can be concluded that there is an effect of using animated media on student learning outcomes in science learning in class IV SD Negeri 03 Bailangu.

Keywords : Animation Media, Learning Outcomes, Science Learning

Pendahuluan

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 03 Bailangu, pada hari jumat tanggal 21 Juli 2022, peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IVb. Informasi yang di dapatkan saat observasi awal terdapat banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa mencapai 60% dalam mata pelajaran IPA yaitu siswa banyak tidak memperhatikan di saat pembelajaran berlangsung, kegiatan pembelajaran IPA masih banyak didominasi oleh guru, siswa tidak berani bertanya atau mengemukakan pendapat, serta metode atau media yang dipakai cenderung tidak bervariasi (monoton) khususnya pada pembelajaran IPA media yang digunakan guru hanya menggunakan media

Nopri Aldi, Universitas PGRI Palembang
noprialdy702@gmail.com

Kiki Aryaningrum, Universitas PGRI Palembang
kikiaryaningrum@yahoo.co.id

Ida Suryani, Universitas PGRI Palembang
ida954321@gmail.com

gambar serta hanya berfokus pada buku tema saja padahal sarana dan prasarana yang ada di SDN 03 Bailangu tersebut cukup memadai salah satunya tersedia LCD proyektor, namun belum bisa dimanfaatkan dengan semestinya. Dari hasil wawancara awal dengan wali kelas IV peneliti menerima informasi bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah pada pembelajaran IPA hal ini bisa dilihat dari 24 peserta didik hanya 10 yang mendapatkan nilai diatas standar Kriteria Ketuntasan Minimal 75 (KKM), sedangkan 14 dari peserta didik lainnya masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal 75 (KKM).

Berdasarkan masalah diatas, maka guru perlu menggunakan media semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu opsi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media animasi yang berbentuk video, media animasi ini sangat menarik perhatian peserta didik karena memiliki suara serta gambar yang unik dengan menggunakan media animasi kartun ini peserta didik dapat menyaksikan, mengamati, dan mengucapkan materi yang disampaikan oleh pendidik secara langsung.

Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita dalam jurnal (Sulistiyowati, 2018). Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan penelitian yang telah dilakukan oleh jurnal (wahyunita ninuk sari, 2014) judul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner". Memperoleh hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 61,6, sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa sebesar 80,0. Dari nilai rata-rata tersebut diketahui bahwa hasil *posttest* mengalami peningkatan yaitu sebesar 18,4, sehingga setelah penggunaan media *animasi* hasil belajar siswa menjadi meningkat dengan adanya hasil *posttest* yang lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Negeri 03 Bailangu.

Metode

Variable Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2021, p. 67) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Adapun tempat yang dijadikan objek penelitian ini adalah di SD Negeri 03 Bailangu yang berlokasi di Jln Lintas Palembang-Sekayu Kabupaten/Musi Banyuasin, Kecamatan/Sekayu, Desa Bailangu.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 penelitian dilakukan dari januari 2022-2023.

Populasi dan Sample Penelitian

a. Populasi Penelitian

Tabel Populasi penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	IVA	22
2	IVB	24
	Jumlah	46

Sumber : tata usaha SD Negeri 3 Bailangu.

b. Sample Penelitian

Pada penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 24 siswa kelas IVb. Siswa laki-laki berjumlah 11 orang dan siswa perempuan sebanyak 13 orang.

Metode Penelitian

Metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dengan maksud untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *media animasi* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan *Pre-Experimental Designs* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Designs*. Menurut (Sugiyono, 2021, p. 114) dikatakan *Pre-Experimental Designs* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. *One-Group Pretest-Posttest Designs* merupakan desain yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Rancangan perlakuan

a. Tahap Persiapan

- 1) Observasi di sekolah SD Negeri 03 Bailangu untuk mengetahui bagaimana suasana belajar dan proses pembelajaran baik dari guru ataupun siswa.
- 2) Wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan guna menghubungkan data yang didapat melalui observasi lapangan.
- 3) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak enam kali pertemuan. Satu pertemuan untuk tes awal (*pretest*), empat pertemuan untuk pembelajaran dan satu pertemuan untuk melakukan tes akhir (*posttest*).

- 1) Melaksanakan tes awal (*pretest*) pada kelas eksperimen.
- 2) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.
- 3) Melaksanakan tes akhir hasil belajar siswa (*posttest*) pada kelas eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan berupa hasil belajar siswa digunakan metode tes. Menurut (Arikunto, 2014, p. 193), "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.". Jadi metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan *media animasi* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu. Tes yang diberikan kepada siswa adalah *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa soal yang berjumlah 10 soal.

1. Pretest

Menurut (Arikunto, 2014, p. 124), tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pretest*. *Pretest* yaitu tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh peserta didik. Dalam *pretest* ini, materi yang diajarkan dalam bentuk praktik. Peneliti memberikan materi tentang sumber energi berupa video animasi kartun.

2. Posttest

Menurut (Arikunto, 2014, p. 124), tes sesudah eksperimen disebut *posttest*. Tes akhir (*posttest*) yaitu tes yang diberikan setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan metode demonstrasi. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan (tingkat penguasaan materi) peserta didik. Biasanya tes ini berisi pertanyaan yang sama dengan *pretest*. Pada tes akhir (*posttest*) sama seperti tes awal yakni memberikan materi tentang sumber energi, dimana pada tes akhir ini dapat melihat hasil belajar siswa apakah efektif atau tidak.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2014, p. 274). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data jumlah siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu, dimana dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mengenai proses pembelajaran sumber energi yang meliputi perangkat mengajar guru IPA, seperti jumlah seluruh siswa, persiapan perangkat pembelajaran yang berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran

Teknik Analisis Data

a. Uji Normalitas Data

Untuk membuktikan hipotesis dengan menggunakan statistika t, data terlebih dahulu harus diperiksa apakah mengikuti distribusi normal atau tidak, karena statistik baru dapat digunakan jika data tersebut mengikuti distribusi normal atau tidak, untuk mengetahui hal ini digunakan rumus kemiringan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah :

$$a. R = X_{maks} - X_{min}$$

Keterangan :

R : range (daerah jangkauan data)

X_{maks} : data terbesar

X_{min} : data terkecil

$$b. K = 1 + 3,3 (\log_n)$$

keterangan :

K : banyaknya kelas

n : banyaknya data (frekuensi)

3,3 : bilangan konstanta

$$c. P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

P : panjang kelas (interval kelas)

R : range (daerah jangkauan data)

K : banyak kelas

d. Mencari Distribusi Frekuensi

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{x} : rata-rata

\bar{x}_1 : tanda kelas interval

f_i : frekuensi yang berhubungan dengan dengan kelas tanda kelas interval

e. Mencari Modus

$$M = b + p \frac{b_1}{b_1 + b_2} \quad (\text{Sudjana, 2005, p. 77})$$

Keterangan :

M_o : modus

b : batas bawah kelas modal, ialah kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : panjang kelas modal

b_1 : frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modal

b_2 : frekuensi kelas modal dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sebelum tanda kelas modal

f. Mencari Simpangan Baku

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \quad (\text{Sudjana, 2005, p. 95})$$

Keterangan :

S^2 : simpangan baku

n : banyak data

f_i : frekuensi sesuai dengan tanda kelas interval

X_i : tanda kelas interval

1. Menguji kenormalan data dengan koefisien kemiringan yaitu :

$$KM = \frac{\bar{x} - M_o}{s}$$

Keterangan :

KM : koefisien kemiringan

M_o : modus

S : simpangan baku

\bar{x} : rata-rata (Sudjana, 2005, p. 109)

b. Uji Homogenitas

1. Varian gabungan dari semua sampel dengan rumus sebagai berikut:

$$S_2^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \quad (\text{Sudjana, 2005, p. 263})$$

2. Mencari harga satuan *Barlett* dengan rumus sebagai berikut:

$$\beta = (\log Sgab^2) \sum db \quad (\text{Sudjana, 2005, p. 263})$$

3. Uji Barlett menggunakan statistik chi kuadrat

$$\chi^2 = (\ln 10) \{B - (\sum db \cdot \log S_i^2)\} \quad (\text{Sudjana, 2005, p. 263})$$

dengan $\ln 10 = 2,3026$, disebut *logaritma* asli dari bilangan 10.

c. Uji Hipotesis

Teknik analisis data tes dalam penelitian ini menggunakan teknik uji-t. Teknik ini digunakan untuk melihat besar pengaruh media *Animasi Kartun* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu dengan persamaan :

$$t = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad (\text{Sudjana, 2005, p. 239})$$

Keterangan : t : uji t

\bar{x}_1 : rata-rata nilai Pretest

\bar{x}_2 : rata-rata nilai Posttest

n : jumlah sampel

d. Kriteria Pengujian Hipotesis

Kriteria pengujian hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *media animasi* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan penggunaan *media animasi* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu.

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Pretest

Tabel Hasil Nilai Pretest Pembelajaran IPA

No	Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alpin	70	70	Kurang
2	Al Furqon	60	60	Kurang
3	Agusti Romansyah	75	75	Cukup
4	Ade Saputra	65	65	Kurang
5	Boin Anggara	70	70	Cukup
6	Daffa	80	80	Baik
7	Faezah Triawan	65	65	Kurang
8	Fransisco Varinos	55	55	Kurang
9	Gita Asari	70	70	Kurang
10	Isni Mufidah	80	80	Baik
11	Jopanka	55	55	Kurang
12	Mahaapipah	70	70	Kurang
13	M Solehan	80	80	Baik
14	Nayra Safitri	70	70	Kurang
15	Nuni Anjelina	65	65	Kurang
16	Nur Aulia	65	65	Kurang
17	Pralita Margareta	80	80	Baik
18	Ria Putri	70	70	Kurang
19	Reni	65	65	Kurang
20	Ririn	65	65	Kurang
21	Ririn Anjelika	75	75	Baik
22	Yuda Valentino	65	65	Kurang
23	Yesti Warisman	60	60	Kurang
24	Saffa Adelia	65	65	Kurang

b. Analisis Data Pretest

Pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan kepada siswa kelas IVb SD Negeri 03 Bailangu dengan jumlah sampel 24 orang. Berikut ini adalah analisis tes kelas IVb. Sebelum mendapat perlakuan (pretest) yang telah diolah yang kemudian digolongkan menurut perolehan angka tertinggi.

Tabel Data Nilai Pretest Pembelajaran IPA

No	Nilai Siswa	Frekuensi
1	80	4
2	75	2
3	70	6
4	65	8
5	60	2
6	55	2
Jumlah		24

Sumber : Pengolah Data Penelitian (2022)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari hasil tes kelas IVb sebelum mendapatkan perlakuan *media animasi (Pretest)* yang mendapat nilai 80 sebanyak 4 siswa, nilai 75 sebanyak 2, nilai 70 sebanyak 6 siswa, nilai 60 sebanyak 8 siswa, dan nilai 55 sebanyak 2.

b. Hasil Posttest

Hasil posttest siswa didapat setelah peneliti menerapkan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 03 Bailangu. Adapun KKM mata pelajaran IPA di kelas IV 75.

Tabel Hasil Nilai Pretest Pembelajaran IPA

No	Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1	Alpin	85	85	Sangat baik
2	Al Furqon	80	80	Baik
3	Agusti Romansyah	80	80	Baik
4	Ade Saputra	90	90	Sangat baik
5	Boin Anggara	85	85	Sangat baik
6	Daffa	85	85	Sangat baik
7	Faezah Triawan	95	95	Sangat baik
8	Fransisco Varinos	75	75	Cukup
9	Gita Asari	80	80	Baik
10	Isni Mufidah	90	90	Sangat baik
11	Jopanka	75	75	Cukup
12	Mahaapipah	70	70	Kurang
13	M Solehan	90	90	Sangat baik
14	Nayra Safitri	95	95	Sangat baik
15	Nuni Anjelina	80	80	Baik
16	Nur Aulia	85	85	Sangat baik
17	Pralita Margareta	80	80	Baik
18	Ria Putri	85	85	Sangat baik
19	Reni	80	80	Baik
20	Ririn	75	75	Cukup
21	Ririn Anjelika	90	90	Sangat baik
22	Yuda Valentino	70	70	Kurang

23	Yesti Warisman	80	80	Baik
24	Saffa Adelia	80	80	Baik

c. Analisis Data *Posttest*

Tabel Data Nilai *Posttest* Pembelajaran IPA

No	Nilai Siswa	Frekuensi
1	95	2
2	90	4
3	85	5
4	80	8
5	75	3
6	70	2
Jumlah		24

Pembahasan

Penelitian ini menjawab permasalahan dilakukan bertujuan untuk mengetahui dengan menggunakan *Media Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 03 Bailangu. Penelitian ini menggunakan satu kelas, yaitu kelas IVb sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Media Animasi* dikelas IVb sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa. Dari hasil proses pembelajaran menggunakan media animasi maka didapat nilai rata-rata *pretest* yaitu 68 dengan kategori cukup dan nilai rata-rata *posttest* siswa 80,75 dengan kategori baik.

Untuk mengumpulkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa tes. Setelah diperoleh data tes siswa, maka peneliti melakukan analisis data tes tersebut. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t yang terdiri dari uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data, kemudian uji homogenitas data diperoleh data diperlukan untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang membentuk sampel.

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapat, uji normalitas untuk *posttest* diperoleh $KM = 0,01$ sedangkan *pretest* diperoleh $KM = 0,02$ dan harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Setelah pengujian normalitas data dan homogenitas data dilakukan, data tersebut dinyatakan terdistribusi normal dan varians dalam penelitian ini bersifat homogen, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan statistik parametris, yaitu menggunakan rumus uji-t dengan kriteria pengujian terima H_a jika $t_{hitung} \geq t_{tabel} (1-\alpha)$ dan tolak H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} (1-\alpha)$.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil tes akhir diperoleh $t_{hitung} = 12,55$ dan $t_{tabel} = 1,672$ dengan taraf nyata 5% dan $dk = 46$ diperoleh t_{tabel} . Dengan demikian, ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel} (12,55) \geq (1,672)$, maka hipotesis dapat dinyatakan bahwa sangat efektif penggunaan *Media Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 03 Bailangu.

Dengan demikian pembelajaran IPA dengan menggunakan *Media Animasi* sangat efektif dibandingkan hasil belajar siswa pada saat belum menggunakan *Media Animasi*.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas IVb setelah menggunakan *Media Animasi (posttest)* dalam pembelajaran IPA sebesar 80,75 sedangkan nilai rata-rata *pretest* yang tidak menggunakan *Media Animasi* dalam pembelajaran IPA sebesar 68. Dengan demikian, penggunaan *Media Animasi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 03 Bailangu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang dinyatakan ada pengaruh signifikan dalam penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 03 Bailangu.

Hipotesis yang menyatakan ada pengaruh signifikan dalam penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 03 Bailangu atau H_0 diterima.

Daftar Rujukan

- Adhi, W. N. (2021). Analisis Instrumen Assesmen Unjuk Kerja Pada Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, Volume 4, Nomor 2.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Iskandar, H. (2017). *Energi Di Sekitarku Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Paket A Setara SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Moh.Sufiyanto, I. (2020). *Pembelajaran IPA SD/MI*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Mudjiono, D. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyadi, R. (2018). *Animasi 2D Dan 3D*. Yudhistira.
- Munandar, H. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Sman 5 Mataram Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, Volume 4, Nomor 1.
- Permendikbud, N. 57. (2014). *Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar*.
- Rini. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Dikelas VII SMP Negeri 26 Palembang. Palembang: FKIP Universitas PGRI Palembang.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelltian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, T. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singgowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, Volume 9, Nomor 2.
- Susanto. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tilazaro, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2.
- Wahyuningtyas Rizky, S. B. (2020). *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Jawa Tengah : *Jurnal Basicedu*, Vol.2 No.1.