



Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 Dan 2 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Di Kelas V Sd Negeri 122390 Pematangsiantar

Mayang Novianti Melodi Sivra Panjaitan¹, Suprpto Manurung², Rio Parsaoran Napitupulu³, Yanti Arasi Sidabutar⁴

¹²³⁴Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar , Jl. Sangnawaluh No.4,Siopat Suhu, Kec Pematang Siantar, Sumatera Utara 21136

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oct 17, 2022

Revised Oct 24, 2022

Accepted Nov 14, 2022

Keywords:

Video Animasi,
Hasil Belajar,
Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Negeri 12239 Pematang Siantar masih tergolong rendah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 organ gerak hewan dan manusia SD Negeri 122390 Pematangsiantar. Desain penelitian ini adalah Pre-Eksperiment dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest. Desain ini dikatakan sebagai Pre-Eksperiment karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh sebab masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. One-Group Pretest-Posttest yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Hasil hipotesis penelitian ini yaitu adanya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar pada siswa kelas V pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 organ gerak hewan dan manusia SD Negeri 12239 Pematangsiantar. Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa data berdistribusi normal, homogen dan di peroleh dari uji hipotesis diperoleh nilai thitung > ttabel dalah sebesar 24,813 > 1.69913 Karena nilai thitung > ttabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Media pembelajaran, termasuk media video animasi, harus disesuaikan dengan pokok bahasan yang dibahas karena ketika salah memilih media dapat mempengaruhi penyampaian konsep pembelajaran kepada siswa. Media video animasi dapat memotivasi siswa dan mengatasi kebosanan dengan proses pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Corresponding Author:

Mayang Novianti Melodi Sivra Panjaitan,
Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan,
Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar,
Jl. Sangnawaluh No.4,Siopat Suhu, Kec Pematang Siantar, Sumatera Utara 21136, Indonesia
Email: mayangpanjaitan0@gmail.com, suprptomanurung@rocketmail.com, napitupulurio7@gmail.com

INTRODUCTION

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan pendidikan serta teknologi. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Dengan pembangunan Indonesia diharapkan dapat sejajar dengan bangsa-bangsa lain yang sudah maju. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam keseluruhan aspek manusia. Keberhasilan pendidikan manusia tidak dapat lepas dari lingkungan sosial. Sesuai dengan tujuan pendidikan pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Ada berbagai macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode mengajar dan media pembelajaran saling berkaitan. Penentuan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media yang akan dipakai. Adapun beberapa aspek lain yang dapat diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang di harapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai.

Menurut Daryanto (2013:88) bahwa, "Video merupakan segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio bisa digabungkan dengan gambar bergerak secara bersamaan." Video pembelajaran dapat digunakan sebagai program pembelajaran, dikarenakan bisa memberikan pengalaman-pengalaman baru yang tidak terduga buat siswa. Terlepas dari hal tersebut, video juga dapat dikombinasikan atau di gabungkan menggunakan animasi serta pengaturan kecepatan buat menampilkan perubahan agar media video pembelajaran itu menjadi lebih menarik. Penggunaan media video pembelajaran mampu menjadi pemikat gairah belajar bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media video disebut menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, dikarenakan pendidik cenderung jarang bahkan ada yg tidak pernah memakai media video pembelajaran menjadi salah satu terobosan baru untuk mempertinggi kualitas belajar peserta didik. Media pembelajaran yang berbasis gambar bergerak (animasi video) yang dapat mendorong pemahaman peserta didik ketika digunakan dengan cara yang konsisten dengan video animasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas V SD Negeri 122390 bahwa penggunaan media pembelajaran masih sederhana yaitu dengan menggunakan papan tulis dan buku peserta didik menjadi media pembelajaran, yang bisa mengakibatkan pelajaran tak bisa diterima secara maksimal oleh peserta didik, sebagai akibatnya pemahaman siswa menjadi kurang sesudah pembelajaran yang diberikan.

Hal ini membutuhkan perhatian lebih dari semua guru untuk selalu membantu mereka dan menciptakan suasana kelas yang menarik dan tidak membosankan sehingga mereka dapat belajar lebih semangat dan aktif. Salah satu kemungkinannya adalah penggunaan media video animasi. Karena banyaknya manfaat pembelajaran dari media video animasi, maka guru dapat menggunakan media video animasi dalam proses pembelajarannya untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa.

Salah satu materi yang diajarkan pada materi IPA kelas V adalah tentang organ gerak manusia dan hewan. Pada materi ini guru kesulitan untuk menyajikan media objek yang asli. Materi ini tidak mungkin apabila disampaikan menggunakan benda aslinya. Salah satu alternatif

pembelajaran yang efisien adalah penggunaan media video pembelajaran. Peneliti memilih media video pembelajaran karena video pembelajaran dapat menyajikan informasi yang tidak dapat langsung dilihat oleh siswa, seperti bentuk tulang serta otot pada hewan dan manusia. Siswa dapat melihat bentuk tulang serta otot pada hewan dan manusia melalui menggunakan media video animasi. Dengan pembelajaran media video animasi, dapat mewujudkan visualisasi materi organ gerak pada hewan dan manusia.

Media video animasi dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memfokuskan perhatian siswa pada materi yang mereka pelajari, membuat proses pembelajaran menjadi menarik, dan memungkinkan mereka untuk mengalami suatu peristiwa secara langsung. Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan (Daryanto, 2010: 87).

Kelebihan media video animasi adalah memberikan informasi yang sangat baik, diterima secara konsisten oleh siswa, membantu menjelaskan proses, mengatasi batasan ruang dan waktu, lebih realistis, pengulangan dan jeda sesuai kebutuhan. Media video animasi membantu siswa memahami informasi penting dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang abstrak. Selain itu, media video juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa. Pesan-pesan dalam video dapat disampaikan hingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penggunaan media video animasi sangat menguntungkan bagi siswa. Video pembelajaran mengajarkan siswa untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan. Dimulai dengan proses menonton video pembelajaran, mereka memahami isi video dan menyelesaikan jawaban dari masalah yang ada. Tentunya pembelajaran seperti ini berdampak positif terhadap hasil belajar karena menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

RESEARCH METHODOLOGY

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Arikunto (2019:27) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya.

Rancangan Penelitian

Dalam suatu penelitian, seseorang peneliti harus menyusun rancangan penelitian yang disesuaikan dengan jenis dan tujuan penelitian. Rancangan penelitian merupakan keseluruhan prosedur perencanaan dan pelaksanaan agar tercapai tujuan penelitian yang diharapkan. Desain penelitian ini adalah Pre-Eksperiment dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest. Desain ini dikatakan sebagai Pre-Eksperiment karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh sebab masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen (Sugiyono, 2011:109). One-Group Pretest-Posttest yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Desain ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre test dengan hasil post test. Dalam desain ini, sebelum perlakuan, terlebih dahulu sampel diberi pre test (tes awal) dan setelah diberikan perlakuan sampel diberi post test (tes akhir). Adapun model desain penelitian adalah sebagai berikut:

$$O_1X O_2$$

Keterangan:

O₁= Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan atau Treatment

O₂ = Nilai Posttest (setelah diberikan perlakuan)

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat atau wilayah dimana suatu penelitian dilakukan, penetapan suatu lokasi penelitian merupakan tahapan penting dalam penelitian, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian maka akan mempermudah peneliti melakukan penelitian. Adapun lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah di SD Negeri 122390 Jalan Laguboti Ujung, Kecamatan Siantar Selatan, Kota Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara.



Gambar 1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester I T.A. 2022/2023 di SDN 122390 Pematangsiantar

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sasaran keberlakuan kesimpulan penelitian (Nana Syaodih Sukadinata 2010 : 250). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2010 : 117).

Menurut Sugiyono (2015:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi. Oleh karena itu sampel adalah bagian dari populasi yang ada. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik non-probabilistic sampling dengan tipe sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016:124), sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi digunakan untuk pengambilan sampel..

Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010 : 220). Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan menggunakan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis, tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan (Sugiyono, 2011 : 205). Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data awal penelitian tentang Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 organ gerak hewan dan manusia SDN12239 Jl. Laguboti Ujung Pematangsiantar.

b. Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test). Tes berupa soal pilihan ganda, soal yang diberikan pada pre-test dan post-test merupakan soal pilihan ganda yang sama. Hal tersebut bertujuan

untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen.

c. Dokumentasi

Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa dan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian ini.

RESULTS AND DISCUSSIONS

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas V SD12239 Pematang Siantar dengan penerapan kurikulum 2013. Sampel pada penelitian ini adalah kelas V-A SD Negeri 124405 Pematang Siantar yang berjumlah 30 siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 pembelajaran 2.

Pengambilan data dilapangan dilakukan kurang lebih selama dua minggu yaitu dimulai sejak tanggal 13 Oktober-20 Oktober 2022. Sebelum melaksanakan penelitian peneliti meminta izin dari Universitas HKBP Nomensen Pematang Siantar terlebih dahulu, kemudian peneliti meminta izin kepada masing masing kepala sekolah SD Negeri 122390 Pematang Siantar dengan membawa surat izin dari kampus. Setelah mendapat izin penelitian dari masing masing sekolah, peneliti melaksanakan uji coba instrument dan melakukan penelitian.

Table 1.
Profil Sekolah Yang di Teliti

1	Nama Sekolah	SD NEGERI 12239 Jl. Laguboti Ujung Pematangsiantar
2	Nomor Statistik	101076304010
3	Provinsi	Sumatera Utara
5	Alamat	Jl. Laguboti Ujung Pematangsiantar
6	Kecamatan	Siantar Selatan
7	Desa/Kelurahan	Martimbang

Silakan lihat tabel di bawah ini untuk mengetahui lebih lanjut tentang situasi guru dan staf di SDN122390

No.	Nama Guru atau pegawai	JK	Jabatan
1	Hotmaria Purba, S.Pd	P	Kepala Sekolah
2	Lasiam Sijabat, S.Pd	P	Guru
3	Lenti Siahaan, S.Pd	P	Guru
4	Selamat Tampubolon, S.Pd	P	Guru
5	Anny Juniar Hutagaol, S.Pd	L	Guru
6	Heince Siahaan, S.Pd	P	Guru
7	Menyerita D Saragih, S.Pd	P	Guru
8	Oktaria D.J Tampubolon, S.Pd	P	Guru
9	Netty Lortina, S.Pd	P	Guru
10	Rosa R Simatupang, S.Pd	P	Guru
11	Rommel Situmeang, S.Pd	L	Guru
12	Sarianti Sirait, S.Pd	P	Guru
13	Mei Wulandari, A.Ma.Pd	P	Guru
14	Rosally Situmeang, S.Pd	P	Guru
15	Jojo Delima Siahaan, S.Pd	P	Guru
16	Mei Sari Purba, S.Pd	P	Guru
17	Umi Kalsum, S.Pd	P	Guru
18	Christina Butar-butur, S.Pd	P	Tenaga ADM
19	Thresia S. Sidabutar, S.Pd	P	Operator

Status siswa SDN 122390 Pematangsiantar kelas V - B tahun 2022-2023 dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Table 2.
Daftar Nama Kelas V-A

No.	Nama	Keterangan
1	Alfred Gideon Pangihutan Siahaan	L
2	Alvaro Andrio Harianja	L
3	Anggi Gledis Kanaya Sitohang	P
4	Ariya Gabriel	L
5	Cecilya Mega Zefanya Silaban	P
6	Chesilia Sihombing	P
7	Christian Hosea Manoel Harianja	L
8	Cristinah Elizabeth Sibuea	P
9	Citra Restu Abigail	P
10	Daud Tulus Marchelyno Pasaribu	L
11	Dea Anastasya Rodame Siahaan	P
12	Effelysa Yosephin Siagian	P
13	Gabriella Apriliani Sigiro	P
14	Grace Even Hutasoit	P
15	Gytha Veronika Siregar	P
16	Inez Felycia Sidabutar	P
17	Jelita Marbun	P
18	Johan Anugerah Aron Siahaan	L
19	Kurnia Aveline Lee	P
20	Maria Melisa Gultom	P
21	Martua Benediktus Marbun Lumbangaol	L
22	Mikha Mei Liani Lumban Tobing	P
23	Natalia Marici Siringoringo	P
24	Renaldi Immanuel Torop Sihotang	L
25	Rendy Immanuel Simanjuntak	L
26	Riati Afri Abelia Sipayung	P
27	Sesilia Ribka Sinaga	P
28	Shela Shelya Sitorus	P
29	Stefani Natalia Waruwu	P
30	Syaloomitha Natasya Agustina Nainggolan	P

Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini, ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: Melakukan observasi ke sekolah tempat penelitian, Membuat dan merancang perangkat pembelajaran berupa silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), soal pre-test dan post-test., Melakukan uji instrumen pada soal, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan soal. Jika soal memiliki nilai validitas $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut dapat dikatakan valid.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian terhadap dua kelas yaitu, kelas V SD. Pada tahap ini, data yang diperoleh dianalisis atau mengolah data sesuai model yang digunakan.

Uji Prasyarat

Uji prasyarat adalah konsep dasar untuk mengetahui data yang dikumpulkan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik statistik yang dipilih. Untuk mempermudah perhitungan menggunakan bantuan SPSS for windows 21 dan Microsoft Excel 2019. Sebelum melakukan

penelitian, peneliti melakukan tes instrumen berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda, uji tingkat kesukaran.

Uji Validitas

Sebelum memberikan pre-test kepada siswa kelas V SDN 122390 Pematangsiantar, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi ke SD Negeri 122390 Pematangsiantar pada kelas VI. Hasil perhitungan validasi menggunakan rumus korelasi product-moment menunjukkan bahwa dari 30 soal yang diujikan terdapat 20 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid.

Table 2
Hasil Uji Validitas Tes Soal

No.	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,343	0,316	Valid
2	0,351	0,316	Valid
3	0,477	0,316	Valid
4	0,373	0,316	Valid
5	0,571	0,316	Valid
6	0,373	0,316	Valid
7	0,654	0,316	Valid
8	0,654	0,316	Valid
9	0,654	0,316	Valid
10	0,373	0,316	Valid
11	0,654	0,316	Valid
12	0,343	0,316	Valid
13	0,547	0,316	Valid
14	0,654	0,316	Valid
15	0,425	0,316	Valid
16	0,547	0,316	Valid
17	0,124	0,316	Tidak Valid
18	-0,07	0,316	Tidak Valid
19	0,571	0,316	Valid
20	0,227	0,316	Tidak Valid
21	0,547	0,316	Valid
22	-0,012	0,316	Tidak Valid
23	0,522	0,316	Valid
24	0,031	0,316	Tidak Valid
25	0,135	0,316	Tidak Valid
26	0,522	0,316	Valid
27	0,2825	0,316	Tidak Valid
28	0,091	0,316	Tidak Valid
29	-0,094	0,316	Tidak Valid
30	0,425	0,316	Valid

Uji Reliabilitas

Setelah hasil perhitungan validasi dilakukan, maka dilakukan perhitungan reliabilitas. Setelah dilakukan perhitungan reliabilitas menggunakan rumus KR-20 yang dikemukakan oleh Kuder Richardson dan menghasilkan r hitung > r tabel, maka keseluruhan pertanyaan dinyatakan reliabel.

Table 3.
Perhitungan Reliabilitas Soal

No.	Kategori	Jumlah
1	N	30
2	S (variasi total)	3,25
3	KR-20	0,80
Keterangan		Reliabel

Dari hasil perhitungan di atas, kita dapat melihat bahwa semua pertanyaan yang diajukan kepada siswa dinyatakan reliabel. Karena hasilnya $KR-20 > 0,7$. itu 0,80.

Uji Daya Beda

Setelah menghitung tingkat kesukaran soal, dilakukan perhitungan untuk menentukan daya pembeda soal. Berdasarkan perhitungan data instrumen soal, maka hasil perhitungannya adalah

Table 4.
Perhitungan Daya Pembeda Soal

No.	Daya Pembeda Soal	Butir Soal	Jumlah
1	Baik	4,8,9,10,12,14,15,17,22,24,27	11
2	Cukup	3,5,6,7,11	5
3	Jelek	1,2,13,16,18,20,21,28,29,30	10
4	Sangat Jelek	19,23,25,24	4
Total			30

Setelah Dari hasil perhitungan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dari 30 soal yang diujikan, hanya 11 soal yang berada pada kategori soal baik. Lainnya termasuk dalam kategori soal cukup, jelek dan sangat jelek.

Uji Tingkat Kesukaran

Ke-30 butir soal yang diajukan tergolong mudah dan sedang berdasarkan tingkat kesukaraan soal. Berdasarkan hasil hitungan data pada instrumen soal maka memiliki hasil perhitungan sebagai berikut:

Table5.
Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

No.	Tingkat Kesukaran Soal	Butir Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	1,2,4,5,6,10,12,15,17,19,24,30	12
2	Sedang	3,7,8,9,11,13,14,16,18,20,21,22,23,25,26,27,28,29	18
Total			30

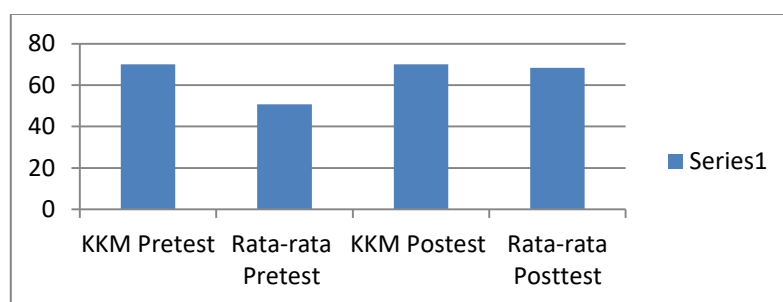
Berdasarkan tabel di atas hasil analisis data yang dilakukan pada 30 butir soal pilihan ganda, dapat diketahui bahwa 12 butir soal termasuk kriteria mudah, dan 18 butir soal termasuk kriteria sedang. Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan di atas, data yang telah terkumpul meliputi data skor pretest dan skor posttes sebanyak 30 siswa. Berikut hasilnya :

Table 6.
Daftar Rta-rata Pretest dan Posttest

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	Alfred Gideon Pangihutan Siahaan	60	70
2	Alvaro Andrio Harianja	45	45
3	Anggi Gledis Kanaya Sitohang	45	45
4	Ariya Gabriel	50	70
5	Cecilya Mega Zefanya Silaban	45	75
6	Chesilia Sihombing	45	50
7	Christian Hosea Manoel Harianja	45	70
8	Cristinah Elizabeth Sibuea	50	75
9	Citra Restu Abigail	40	55
10	Daud Tulus Marchelyno Pasaribu	20	75
11	Dea Anastasya Rodame Siahaan	25	40
12	Effelysa Yosephin Siagian	35	55
13	Gabriella Apriliani Sigiro	45	70
14	Grace Even Hutasoit	45	60
15	Gytha Veronika Siregar	60	75
16	Inez Felycia Sidabutar	65	80
17	Jelita Marbun	65	85

18	Johan Anugerah Aron Siahaan	30	75
19	Kurnia Aveline Lee	35	55
20	Maria Melisa Gultom	50	75
21	Martua Benediktus Marbun Lumbangaol	50	65
22	Mikha Mei Liani Lumban Tobing	60	85
23	Natalia Marici Siringoringo	60	70
24	Renaldi Immanuel Torop Sihotang	65	75
25	Rendy Immanuel Simanjuntak	70	85
26	Riati Afri Abelia Sipayung	60	80
27	Sesilia Ribka Sinaga	70	70
28	Shela Shelya Sitorus	55	75
29	Stefani Natalia Waruwu	60	70
30	Syaloomitha Natasya Agustina Nainggolan	70	70
	Rata-rata	50,67	68,33

Data di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut ini.



Gambar 2. Nilai Pretest dan posttest

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini dilaksanakan yaitu untuk mengetahui pengaruh media video animasi pada materi Organ Gerak Hewan dan Manusia di SD Negeri 122390 Pematang Siantar. Data hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar pre-test dan post-test siswa. Pre-test adalah tes awal yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Post-test adalah tes akhir yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir dari hasil belajar setelah diberikannya media video animasi. Instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang memiliki 4 alternatif Jawaban dengan pilihan a, b, c dan d. Soal yang digunakan yaitu sebanyak 20 butir soal yang sudah diuji validitas terlebih dahulu.

a. Uji Normalisasi

Setelah dilakukan pretest dan posttest pada kelas penelitian, langkah selanjutnya yaitu menguji normalitas data pada kelas penelitian untuk menguji sebaran data apakah hasil sebelum dan sesudah tes berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliofors. Tarif signifikansi uji adalah $\alpha = 0,05$, kriterianya jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha$, maka data tidak berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas dan uji t-tes. Namun, jika data tidak terdistribusi normal, lanjutkan analisis data menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney. Tabel berikut menunjukkan hasil analisis uji normalitas Shapiro-Wilk terhadap data sebelum dan sesudah pengujian.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki varian yang sama (homogen). Uji homogenitas ini menggunakan uji Levene

dari software SPSS 16 for Windows. Jika hasil uji Levene > nilai tabel atau harga koefisien Sig > berbeda dengan nilai alpha yang ditentukan (5% (0,05)), maka data dianggap homogeny.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t (t-test), kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis pada taraf signifikansi alpha 5% (0,05). Artinya, jika probabilitas (sig) < 0 > 0,05, maka hipotesis nol (Ho) diterima. Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri 122390 Jl. Laguboti Ujung Pematangsiantar. Rumus hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

HO : Tidak terdapat pengaruh antara media video animasi dengan hasil belajar siswa kelas V pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 organ gerak hewan dan manusia SDN122390 Jl. Laguboti Ujung Pematangsiantar

Ha : Terdapat pengaruh antara media video animasi dengan hasil belajar siswa kelas V pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 organ gerak hewan dan manusia SDN122390 Jl. Laguboti Ujung Pematangsiantar.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SD NEGERI 122390 Jl. Laguboti Ujung Pematangsiantar. Hasil ini didukung oleh fakta bahwa rata-rata (mean) dari posttest lebih besar dari rata-rata (mean) dari pretest (68,33 > 50,67). Dan dari uji hipotesis diperoleh nilai thitung > ttabel dalah sebesar 24,813 > 1.69913 Karena nilai thitung > ttabel maka HO ditolak dan Ha diterima.

References

- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Arief S. Sadiman.2009. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arnita, Pengantar Statistik, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013)
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembelajaran. In Ciptapustaka Media.
- Baharuddin, B., & Wahyuni, E. N. (2008). Teori belajar dan pembelajaran. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Daryanto, (2010). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Hamid, K. A. (2009). Teori Belajar dan Pembelajaran (Kedua). In Fr. Dangoran (Issue April).
- (Ikhya Ulumudin, Kusuma Wijayanti, Sisca Fujianita, 2019)Ikhya Ulumudin, Kusuma Wijayanti, Sisca Fujianita, S. L. (2019). Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar Dalam Meningkatkan Mutu pembelajaran. 150.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 8, Issue 9).
- Maisaroh, & Rostrieniingsih. (2010). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran active learning tipe quiz team pada mata pelajaran keterampilan dasar komunikasi di SMK negeri 1 bogor. Jurnal ekonomi & pendidikan, volume 8 nomor 2, november 2010. Bogor: [online].
- Pratama, I. nyoman D. (2006). Evaluasi pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta, 267-294.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sudjana (2009).Penelitian Hasil Proses Belajar mengajar.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suharsimi, Arikunto. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.