
THE INFLUENCE OF ANIMATED LEARNING MEDIA ON THE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF CLASS V MI AT THE MADRASAH IBTIDAIYAH FOUNDATION (YMI) SINAKSAK

Shinta Sima^{1*}, Sahkholid Nasution², Riris Nurkholidah Rambe³

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

correspondence e-mail: cahyahatiya10@gmail.com, sahkholidnasution@uinsu.ac.id, ririsnurkholida@uinsu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56480/maktab.v2i2.895>

ABSTRACT

The purpose of this exploration is to take impact of the utilization of enlivened learning media on the learning results of science understudies in class V MI at the Madrasah Ibtidaiyah Establishment (YMI) Sinaksak, Simalungun Rule. The conclusive type of exploration is quantitive utilizing semi trial strategies. The examination plan utilized the pretest-pottest control bunch. Thusly, thusly, the populace MI at the Madrasah Ibtidaiyah Establishment (YMI) Sinaksak with a sum of 2 classes, the trial class and the control class. Examining utilizes irregular testing strategy, that is the VA class assuming the trial class has 38 understudies and VB class in the event that the control class has 35 unsertudies. Information assortment instruments are as tests, meetings, perception and documention. In the mean time, informaction assortment teachiques were done utilizing polls, interview sheets perception sheets, and documentasion sheets. In science subject. It tends to be seen that the normal include got in the exploratory class it superior to the control class, in particular 32.43 30.29. In light of the consequences of the t-test utilizing SPSS, a critical worth is 0.00-0.01 0.05, then at the point Ho is dismissed and Ha is acknowledged. Consequently it tends to be presumed that there seems, by all ccunts to be at utilization of enlivened learning results of class V MI Understudies at the Madrasah Ibtidaiyah Establishment (YMI) Sinaksak, Simalungun Regime. That energized media can be utilized by instructors to further develop unsertudies learning resurt.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 25 August 2023

Revised 7 September 2023

Accepted 20 September 2023

Available online 21 September 2023

Keyword :

Animation Media ;

Student Learning Outcomes;

Science



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Introduction

Pendidikan adalah suatu hal yang mendasar bagi perseorangan supaya tercapainya kemauan dan ambisi individu tersebut. Pendidikan merupakan suatu upaya permulaan memenuhi pendidik untuk melaksanakan peserta didik untuk memiliki berkarater, bermakna, berbudi luhur dan disiplin sampai mempunyai pemikiran luas untuk menjangkau keinginan yang diimpikan.

Menurut Agusninta Yesi (2022:3) IPA sesuatu kelihaihan dalam meninjau kejadian semesta mendampingi lainnya. Maka diartikan mengamati seluruh benda di alam, perkara dan petunjuk yang hidup di alam, ilmu diartikan menjadi pengetahuan berkelakukan factual. Pada pembelajaran IPA pada peserta didik akan menimbulkan ranah kognitif dalam proses pemikirannya. Menurut Rambe Kholidah (2018:48) ranah kognitif merupakan area menahan suatu aktivitas intelektual. Bloom menggolongkan ranah kognitif ke dalam 6 kategori dari bersahaja datang sekaligus kompleks dan diansumsikan berkarakter kedudukan. Menurut Yusuf Samsu dan Sugandhi (2022:61) siswa harus dibagikan kebenaran ilmiah ibarat menyuarakan menyalin dan mengkira. Dibagian itu, anak diserahkan serta pemahaman mengenai manusia, fauna, fauna dan demikiannya.

Sebagai seorang guru harus mempunyai sifat yang kreatif atau mencoba hal-hal yang baru untuk membentuk suatu media pembelajaran kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan semangat dan menurunkan kejenuhan. Perantara didikan amat hakiki pada prosedur tuntunan demi inti konsep dalam pembahasan yang akan di capai terhadap peserta didik dan juga sebagai tolak ukur guru terhadap peserta didiknya dalam pemahaman proses pembelajaran.

Menurut Sari Nurdiana (2022:2795) kemajuan pesat teknologi harus digunakan secara baik bagaikan tablet, handphone, alat yang menyeluruh melalui komponen tinggi dan meningkat utuh mampu menarik kalau perantara pembelajaran sembari kemampuan menakjubkan guna mendukung online atau luring kemudian hasil belajar siswa sanggup menaikan. Menurut Sari Nurdiana (2022:2795) video pembelajaran merupakan segerombolan penghubung yang memamerkan ilustrasi sekaligus bunyi selaku berbentuk. Pemanfaatan gambar pada menerangkan catatan ibarat benda professional berkembang sudah menguasai masing elemen dari pikiran orang. Adanya saluran penelaahan berlandas video percaya peroleh meluaskan kehendak siswa saat pengkajian.

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

Menurut pandangan ulasan dilakukan dilapangan pada tanggal 09-10 Juni 2023 peneliti melakukan wawancara terhadap 3 guru di kelas V MI Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak. Wali kelas VA Suryanti, S.Pd.I., dan wali kelas VB Mardiah Sari Harahap, S.Pd. terakhir ibu mata pembelajaran IPA yaitu ibu Dewi Sartika, S.Pd. Pada wawancara terhadap wali kelas, guru menjelaskan jika peserta didik sedikit berperan dalam pelajaran, dan memiliki rasa bosan. Sedangkan pada guru bidang IPA siswa memperoleh kesulitan dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran yang kurang benar akan mendukung pembelajaran demi menimbulkan hasil belajar yang maksimal. Setiap guru hanya menetapkan 2 teknik yaitu percakapan dan dialog, guru yang lebih aktif pada proses pengkajian daripada peserta didik. Sementara KKM pada mata pelajaran IPA adalah 75 dan ditemukan pada kelas VA 15% siswa hampir tidak mencapai KKM dan 85% tuntas mencapai KKM, dan pada kelas VB 23% siswa hampir tidak mencapai KKM dan 77% tuntas mencapai KKM. Maka dapat disimpulkan, sebagai superior peserta didik kurang memahami pengajaran IPA dan tidak dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Menurut (Samawi, 2014:140) siswa lambat mengikuti adalah yang menguasai ketergantungan kesediaan keahlian, sampai sistem pembelajaran membentuk lemah. Kelambanan belajar berusaha menyeluruh pada seluruh mata pelajaran. Kelelahan belajar dialami siswa terdapat di bidang IPA. Selama bahan belum dikuasai siswa bagaikan tiruan siswa tidak ahli menundukan materi sistem peredaran darah manusia.

Dalam melewati suatu persoalan tersebut, hingga harus menerapkan media pembelajaran. Menurut (Aini, 2021:419) media pembelajaran menempatkan kewajiban intruksi esensial pada mengampu berhasilnya arah pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang rapid an cermat implementasi akhirnya bertambah meringankan mengaku antusiasme siswa pada pembelajaran, agar menompah dalam memperhatikan seluruh tugasnya. Menurut (Aini, 2021:419) media animasi adalah salah satu selama media untuk mengoptimalkan perbuatan dan juga penangkapan.

Media animasi dapat memerankan alternative atas adanya kesukaan luar biasa siswa, terpenting pada siswa SD/MI lebih menyukai media pertunjukan yangbisa dilihat dan didengar seperti media animasi dan film kartun melaksanakan cara menyebutkan buku pelajaran. Jika video animasi bisa di lihat di media maya dan media massa, maka video animasi bisa menjadi media pembelajaran

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe berbentuk animasi dapat dijadikan “teman dan juga hiburan yang baik” dalam proses pembelajaran. Ide pemahaman media animasi ini bukan signifikan jika didukung status aktivitas hiburan dan bertindak sekalian, namun bermaksud mempengaruhi anggapan meneladani IPA siswa.

Penjelasan yang diatas menurut (Samawi, 2014: 140) hasil belajar IPA sehabis menggunakan media animasi, maka adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa Slow Learner kelas V di SD Brawijaya Smart School Malang. Menurut (Aini, 2021: 147) hasil belajar IPA sehabis mempraktikan media video animasi, maka adanya dampak media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar IPA tanpa menggunakan media pembelajaran animasi siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun.; untuk mengetahui hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran animasi terhadap siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun. untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun.

B. Method

Menurut Ramadhan (2021:13) kaidah ilmiah agar bukti spesifik. Motifnya yaitu kuantitatif dengan bentuk metode Quasi Eksperiment dan sampel penelitian memutuskan secara random. Menurut Ramadhan (2021:6) pendekatan eksperimen adalah mempercayai dampak menyepakati ketegori petunjuk dibandingkan golongan berbeda. Desain digunakan ialah pretest-posttes control group design. Menurut Ismail (2018:55) pengembangan dari ciptaan sebelumnya, jika tes hanya melangsukan satu kali saja.

Pelaksanaan desain ini digunakan peneliti dalam ikut serta pada pengambilan data. Pada penelitian membuktikan tes awal terhadap siswa guna menangkap sejauh mana pemahaman siswa pada pembelajaan yang akan dicapai yaitu bidang IPA pada bahan sistem peredaran darah manusia. Sesudah mengetahui pemahaman pembelajaran dalam tes tersebut, peneliti melakukan eksperimen terhadap kelompok berupa penerapan sistem peredaran darah manusia. Akhir penelitian melakukan posstes untuk melakukan perbandingan antara tes awal pada kelas eksperimen yang awal tes tidak memiliki perlakuan

menjadi memiliki perlakuan, sedangkan kelas eksperimen tidak memiliki perlakuan sama sekali. Agar transparan dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. 1 Pretest-Posttest Control Group Design (Ismail, 2018:55)

| Kelas | Pre-test | Perlakuan | Post-test |
|----------|----------|-----------|-----------|
| E | Y_1 | X | Y_2 |
| K | Y_2 | - | Y_2 |

Keterangan:

E = Kelompok eksperimen Y_1 = Hasil pretest terhadap kelas perlakuan

K = Kelompok kontrol Y_2 = Hasil posttest terhadap kelas perlakuan

X = perlakuan terhadap siswa kelas dengan memanfaatkan media

Dari tabel di atas bisa disimpulkan, pada kelas satu dinamakan kelas eksperimen, dan kelas dua dinamakan kelas kontrol. Pada kedua kelompok tersebut memiliki hasil berbeda lalu dibandingkan. Meskipun memiliki kelompok kontrol namun tidak memiliki hasil sepenuhnya daripada kelompok eksperimen untuk mempengaruhi variabel yang mempengaruhi kelompok eksperimen.

C. Result and Discussion

Pembahasan pada bab ini yaitu untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab.Simalungun. Penelitian ini menganalisis dua variabel dengan rumus koefisien korelasi. Penulis menggunakan tiga tahap yaitu:1) Analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi, 2) Analisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, 3) Mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPA di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun dengan SPSS 21.0.

Penelitian ini dilakukan sesuai mata pelajaran yang diambil yaitu IPA kelas V, guru yang melaksanakan pembelajaran tersebut bernama Ibu Dewi Sartika, S.Pd. pada pembelajaran IPA di kelas V dilakukan seminggu sekali pada hari rabu di jam pelajaran 2,3 dan 4 di kelas VA dan 7,8, dan 9 di kelas VB.

Dalam mempertimbangkan hasil penelitian, peneliti berfokus pada media pembelajaran animasi pada IPA selama 3 kali pertemuan yang dilakukan sekali dalam seminggu pada hari rabu.

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

Pada pertemuan ini dikelas VA digunakan untuk mengarahkan tes awal. Di kelas eksplorasi yang mendapat perlakuan dari para ilmuwan. Setelah pre-test selesai, ilmuwan memaparkan media pembelajaran yang akan ditetapkan keesokan harinya. pada acara inti, masih terdapat kendala dalam menjalankan media pembelajaran berenergi, antara lain mereka hanya fokus terhadap video karena kegemaran mereka, masih kurang memahami maksud dari video dan pembelajaran yang akan dilakukan, dan waktu yang terbatas sehingga siswa belum mendapatkan efek dari media pembelajaran yang diramalkan.

Pada pertemuan berikutnya, pemanfaatan media animasi berjalan dengan baik. Siswa merasa lebih memahami materi pembelajaran dan kegiatan lainnya untuk mendukung pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Pada kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan apapun dari peneliti.

Berdasarkan hasil pre-test dan prot-test membawa pada kelas uji coba ada 38 siswa yang mengikuti proses pembelajaran, dan 35 siswa di kelas kontrol yang mengikuti proses pembelajaran. Masing-masing pertanyaan tersedia 4 alternatif jawaban dengan bobot nilai sebagai berikut: Siswa yang menjawab A, B, C, D diberi skor 5.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kelas uji coba adalah 38 siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Pada data pre-test terdapat nilai terendah dan nilai tertinggi yaitu 5 dan 35. Sedangkan data post-test terdapat nilai terendah dan nilai tertinggi yaitu 15 dan 75. Berdasarkan pre-test dan post-test menghasilkan kelas kontrol adalah 35 siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Pada data pre-test terdapat nilai terendah dan nilai tertinggi yaitu 5 dan 40. Sedangkan data post-test terdapat nilai terendah dan nilai tertinggi yaitu 15 dan 50.

Uji Normalitas

Kelas Eksperimen

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Prettest Eksperimen | .153 | 38 | .024 | .906 | 38 | .004 |
| Pottest Eksperimen | .332 | 38 | .000 | .744 | 38 | .000 |

a. Lilliefors Significance Correction

Kelas Kontrol

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| Prettest Kontrol | .139 | 35 | .084 | .947 | 35 | .090 |
| Potttest Kontrol | .137 | 35 | .092 | .917 | 35 | .012 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas untuk seluruh data kelas eksperimen dan control bai pretest maupun potttest telah menunjukkan bahwa signifikansi > 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa distribusi dinyatakan normal. Karena hasil uji normalitas adalah normal maka dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas dan uji hipotesis.

Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variances | | | | |
|---|-----|-----|------|--|
| Potttest Eksperimen | | | | |
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. | |
| 2.214 | 9 | 56 | .034 | |

Berdasarkan tabel diatas terdapat signifikansi yaitu 0.034 > 0.05, maka cenderung disimpulkan bahwa dispersinya khas. Karena hasil uji kewajaran itu biasa aja, kemudian dapat melanjutkan tesnya homogenitas dan uji spekulasi.

perhitungan median 20.00-35.00. nilai mean pada pretest eksperimen yaitu 22.43, sedangkan pada posttest kelas eksperimen nilai mean yaitu 32.43. Kemudian di kelas kontrol pretest yaitu 20.29, sedangkan pada posstest kelas kontrol nilai mean yaitu 30.29.

Tujuan dari penggunaan analisis regresi linear sederhana adalah untuk menguji hipotesis yang ada dalam penelitian ini. Kriteria pengujian adalah jika F hitung lebih besar dari F tabel pada uji-t signifikan 5% maka ditolak yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dan diterima yang menyatakan ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Berikut menggabungkan data kelas VA dan VB

Shinta Sima, Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe membentuk variabel Media Animasi pada Pembelajaran IPA (X) berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar siswa (Y).

Variables Entered/Removed^a

| Model | Variables Entered | Variables Removed | Method |
|-------|----------------------------|-------------------|---------|
| 1 | Media Pembelajaran Animasi | | . Enter |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

b. All requested variables entered.

Hasil Segmen Awal (Faktor yang Dimasukkan/Dihilangkan): Tabel di atas menjelaskan variabel yang dimasukkan dan metode yang digunakan. Untuk keadaan ini variabel yang dimasukkan adalah media pembelajaran animasi sebagai variabel. Sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen dan teknik yang digunakan adalah strategi enter.

Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | .274 ^a | .075 | .062 | 4.219 |

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Animasi

Hasil Bagian Kedua (Model Summary): tabel di atas menjelaskan secara spesifik besarnya nilai pengaruh yakni 0.274. koefisien terminer berikutnya (R Square) sebesar 0.075, yang menunjukkan adanya pengaruh faktor bebas (media pembelajaran animasi) terhadap variabel dependen (hasil belajar siswa) sebesar 7,5%. Dengan arti bahwa 92,5% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh hal lain diantaranya lingkungan, metode, fasilitas dan sebagainya.

ANOVA^a

| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
|-------|------------|----------------|----|-------------|-------|-------------------|
| 1 | Regression | 102.807 | 1 | 102.807 | 5.774 | .019 ^b |
| | Residual | 1264.070 | 71 | 17.804 | | |
| | Total | 1366.877 | 72 | | | |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Animasi

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

Hasil Bagian Tiga (ANOVA) Pada tabel diatas menjelaskan tentang uji regresi linear berganda, namun hal ini peneliti akan menginterpretasikannya. Dari data tersebut diketahui $F_{hitung} = 5.774$ dengan tingkat signifikansi $0.019 > 0.05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel hasil belajar atau dengan hal lain ada pengaruh variabel media pembelajaran animasi (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

| Coefficients ^a | | | | | | |
|---------------------------|----------------------------|----------------|------------|--------------|--------|------|
| Model | | Unstandardized | | Standardized | T | Sig. |
| | | Coefficients | | Coefficients | | |
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| | (Constant) | 85.584 | 1.168 | | 73.298 | .000 |
| 1 | Media Pembelajaran Animasi | -.079 | .033 | -.274 | -2.403 | .019 |

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun, regresi atau pengaruh antara media pembelajaran animasi dan hasil belajar siswa di peroleh pengaruh yang berada pada kategori baik, hal ini berarti dapat regresi yang positif antara media pembelajaran animasi dengan hasil belajar siswa. Media pembelajaran animasi yang digunakan oleh guru dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran di media pembelajaran animasi cukup baik, hal ini dapat dilihat dari penggunaan media animasi yang berbentuk visual, audio, dan audio-visual yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) mengupayakan dan mengembangkan media pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa bukan hanya pada materi IPA melainkan pada materi lainnya untuk mendukung hasil belajar pada mata pelajaran lainnya. Sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) cukup tinggi, hal ini dapat dilihat dengan adanya keinginan siswa untuk memberikan hasil belajar yang baik. Penggunaan media juga memberikan upaya dalam peningkatkan hasil belajar siswa yang tergolong dalam kategori cukup tinggi.

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, bahwa terdapat pengaruh variabel media pembelajaran animasi (X) terhadap variabel hasil belajar siswa (Y) di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak dengan nilai t diketahui nilai $73.298 > 0.000$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran animasi (X) berpengaruh hasil belajar siswa (Y). Berdasarkan tabel coefficient, diketahui nilai uji-t = -2.403 , sedangkan nilai kepentingan = 0.019 dibawah 0.05 . Dengan cara ini diabaikan dan itu berarti ada dampak yang bervariasi. Dan dari tabel coefficient di atas, kolom B pada constant (a) adalah 85.584 , sedangkan nilai hasil belajar (b) adalah -0.079 . Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 85.584 + -0.079X$. Maknanya: konstanta sebesar 85.584 , artinya nilai mantap variabel hasil belajar adalah sebesar 85.584 . Koefisien relaps X terbesar sebesar -0.079 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Trust, maka nilai hasil belajar terbesar -0.079 . Koefisien regresi tersebut akan berubah menjadi nilai positif. Sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X (media pembelajaran animasi) terhadap Y (hasil belajar siswa) adalah positif.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun. Ditinjau dari nilai mean pada posttest eksperimen dan kontrol yaitu $32.43 > 30.29$ dalam kategori baik pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol pada hasil pottest. Dengan demikian media pembelajaran animasi baik untuk membantu siswa terhadap hasil belajar IPA. Hal ini karena pengalaman pendidikan menggunakan media pembelajaran animasi terlihat siswa tenang saat memperhatikan media animasi yang guru menjelaskan materi tentang sistem peredaran darah manusia. Penggunaan media animasi membantu siswa dalam menyelesaikan dalam hal bagaimana proses sistem peredaran darah manusia secara langsung dan dapat langsung dipelajari dengan cara yang baik.

Penggunaan media animasi membantu siswa agar meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini sesuai dengan penelitian Wahyullah Alanasir yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang". Penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan media animasi yang berisi gambar yang menghasilkan gerakan dan audio dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Inpres Sudiang. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa hasil kelas eksperimen pada kategori lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Maka dari itu, pengaruh yang signifikan terlihat setelah media animasi diterapkan di kelas eksperimen. Hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media animasi saat menyajikan materi tentang sistem peredaran darah manusia. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media animasi perkalian harus digunakan dalam mendukung pemahaman siswa mengenai sistem peredaran darah manusia, agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal sehingga dapat memperbaiki hasil belajar yang lebih baik.

D. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa padamata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak Kec. Tapian Dolok Kab.Simalungun, dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA tanpa menggunakan media pembelajaran animasi siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun, berada dalam kategori rendah. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa ketika diberikan soal dengan tidak diberikan perlakuan berupa penerapan media animasi yaitu 11.98, normal yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran tersebut masih dibawah KKM.
2. Hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran animasi siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun, berada dalam pada kategori baik. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa ketika diberikan soal dengan diberikan perlakuan berupa penerapan media animasi ialah 28.55, terlihat nilai rata-rata yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu diatas nilai KKM.
3. Berdasarkan hasil eksplorasi yang telah diperoleh bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan media berenergi terhadap hasil belajar IPA kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidayah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun. Pada hasil pengaruh signifikan dalam media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA berdasarkan hasil uji-t menggunakan SPSS yaitu 0.00-0.01 maka dapat disimpulkan nilai signifikansi yang diperoleh 0.05, maka ditolak dan diterima. Hal ini juga terlihat dari nilai posttest kelas eksperimen lebih baik daripada nilai posttest kelas kontrol 32.43 30.29. Oleh karena itu, dapat

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe
beralasan bahwa media animasi dapat dimanfaatkan oleh instruktur untuk
mempelajari bagi siswa dapat menafsiran IPA.

References

- Hamid, A & Prastyowati, R.A. (2021). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan Eksperimen. Kota Malang: Cv Literasi Nusantara Abadi.
- Agusninta Y, S. dkk. (2022). "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 101804 Gedung Johor Kecamatan Namo Rambe Tahun 2021/2022". Prosiding Seminar Nasional, 1, 1–13. <http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/1519/>
- Aini, N. dkk. (2021). PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN 20 PAGI JAKARTA TIMUR. NUSANTARA, 3(November), 417–426.
- Ahmadi, F & Ibda H. (2022). Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik). Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.
- Al-Sheikh, A. bin M. bin A. (2004). Tafsir Ibnu Katsir Jilid 5. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Al-Syeikh, A. bin M. bin A. (2004). Tafsir Ibnu Katsir Jilid 8. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Al-Syekh. A. bin M. bin A. (2004). Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Asih W. W. & Wati, E. S. (2014). Metodologi Pembelajaran IPA. Jakarta: Bumi Aksara. 280.
- Azhar. (2016). Manusia Dan Sains Dalam Perspektif Al-Qur'an. In Lantanida Journal, 4(1). 72-86. <https://doi.22373/lj-v4i/1869>.
- Endris, A. (2017). Buku Pintar Kekebalan Tubuh. Banten: Hikam Pustaka.
- Finari, K. N. (2018). Mengenali Sel-Sel Darah dan Kelainan Darah. UB Pres.
- Fitriani. (2016). "Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung". Jurnal PeKA, 4(2), 137–142. <https://journal.uir.ac.id/index.php./index>
- Hambali. (2015). "Pemanfaatan Media Film Kartun Animasi Untuk Pada Materi Daur Hidup Hewan". Lentera, 15(15), 48–56. <https://jurnal.umuslim.ac.id/index.php.LTRI/article/view/641>.
- Hanifah, N. (2014). "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

- Mata Pelajaran Ekonomi". *SOSIO E-KONS*, 6(1), 41–55.
https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/sosio_ekons/article/view/1715
- Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik (Edisi Kedua)* - PT. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Huda, A. D. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. Padang: UNP Press.
- Ibrahim, M.A. (2007). *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 1*. Jawa Timur: Pustaka Azzam.
- Ibrahim, M.A. (2007) *Tafsir Al-Qurthubi Jilid 10*. Jawa Timur: Pustaka 'Azzam.
- Ibrahim, M.A. (2007). *Tafsir Al Qurthubi Juz 'Amma*. Jawa Timur: Pustaka Azzam.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial* . Jakarta: Kencana.
- Jayadi, U. (2019). *Modul USBN SD/MI Tahun 2019*. Kota Mataram: CV. Kanhaya Karya.
- Johari, A. dkk. (2014). "8 penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8–15.
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>.
- Kuniasih, T. (2018). *Sistem Organ Manusia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kustandi, Cecep & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mikhael. (2020). *Filsafat Ilmu Pengetahuan: Telaah Analisis, Dinamis, dan Dialektis*. Jakarta: Ledalero.
- Muhammad, Y. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Mukhadis, A. (2021). *Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Pendidikan: Dialektika Prosedur Penelitian Mixed Method*. Malang: Media Nusa Creative.
- Mustofa, A. (2013). *Uji Hipotesis Statistik*. Jawa Tengah: Gapura Publishing.
- Noor, J. (2016). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Jawa Tengah: Kencana.
- Nugraha, B. (2022). *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Berganda dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Jawa Tengah: Pradina Pustaka.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengetian Media Pembelajaran, Lanasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara*

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Jawa Barat: CV> Jejak, anggota IKAPI.

Radi, H. E. (2017). "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02". E-Jurnalmitrapendidikan, 1(16), 708–720.<https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/141>.

Ramadhan, M. (2021). Metode Penelitian. Surabaya: Cipta Media Nusantara.

Rambe R. N. K. (2018). "Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". NISHAMIYAH, VIII(2), 43–57. <https://dx.doi.org/10.30821/niz.v8i2.394>.

Ramdani, P. (2021). Media Pembelajaran Animasi. Suka Bumi: Farha Pustaka.

Rosyadi A. P. A. (2018). Statistika Pendidkan. Malang: UMMPress.

Samawi, A. (2014). "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner". Jurnal P3lb, 1(2), 140–144. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>.

Sandu, S. M. A. S. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Santrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Jogyakarta: DEEPUBLISH.

Sari, W. N. dkk. (2022). "Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02". Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP), 5, 2795–2800. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.744>.

Setiadi, H. (2020). Sistem Peredaran Darah Pengayaan Materi IPA SD. SEAME QITEP in Science.

Shihab, M. Q. (2001). Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesandan Keserasian Al-Qur'an (pertama). Malang: Lentera hati.

Shihab, M. Q. (2001). Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesandan Keserasian Al-Qur'an Juz 'Ammah. Malang: Lentera hati.

Sudaryono. (2021). Statistik II. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Sumiharsono, M. R. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta Timur: CV Pustaka

Sumiyati, S. (2018). Sistem Peredaran Darah Manusia. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.

UU 14-2005 Guru dan Dosen.pdf. (n.d.).

Shinta Sima , Sahkholid Nasution, Riris Nurkholidah Rambe

Yolanda, D. D. (2020). *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery*. Jawa Barat: GEUPEDA.

Yusuf, S. & Sugandhi, M. N. (2022). *Perkembangan Peserta Didik*. Depok: PT. RAJAFRAFINDO PERSADA.