



## Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pemebelajaran PPKN

Gita Herawati<sup>1\*</sup>, Ida Bagus Kade Gunayasa<sup>1</sup>, Siti Istiningsih<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

DOI: [10.29303/jcar.v4i4.2423](https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2423)

Received: 15 Agustus, 2022

Revised: 15 Oktober, 2022

Accepted: 10 November, 2022

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the effect of animated media on the learning outcomes of Civics students in grade IV SDN 8 Sokong. This type of research is a quasi-experimental with a post-test only control group design. The population of this study was class IV a and class IV b, totaling 40 students, each class consisting of 20 students. Determination of the sample using simple random sampling technique and the sample in this study was class IV SDN 8 Sokong. Data collection methods used are tests and documentation. Data on learning outcomes were clarified with the pretest and posttest techniques and then analyzed using the normality test with the Kolmogrov-Sminorv test, then homogeneity was tested with the Leven's test. The test results indicate that the data is normally distributed and homogeneous. The data were then analyzed using an independent sample test. Obtained t-count of 1.317 while t-table of 2.042 at a significant level of 0.192. This explanation shows that the t-count is greater than the t-table so that it can be concluded that  $H_a$  is accepted,  $H_o$  is rejected. This shows that there is an influence of animated media on student learning outcomes in 2021/2022 learning-resistant civic education.

**Keywords:** Animation Media, Learning Outcomes, SDN Support

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 8 Sokong. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* dengan *post-test only control group design*. populasi penelitian ini adalah kelas IV a dan kelas IV b berjumlah 40 siswa yang masing-masing kelas berjumlah 20 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* dan sampel pada penelitian ini adalah kelas IV SDN 8 Sokong. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan dokumentasi. Data hasil belajar diperjelas dengan tehnik *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dengan uji *kolmogrov-sminorv*, kemudian di uji homogenitas dengan *leven's* test. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Data selanjutnya dianalisis menggunakan uji sample independen. Diperoleh t-hitung sebesar 1.317 sedangkan t-tabel sebesar 2,042 pada taraf signifikan 0,192. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa Terdapat Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Tahun Pemebelajaran 2021/2022.

**Kata kunci:** Media Animasi, Hasil Belajar, SDN Sokong

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pelaksanaan pendidikan dan pengalaman pendidikan karena dengan media siswa dapat menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik, selain itu strategi media pembelajaran juga memiliki kontrobusi untuk meningkatkan aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa (Yustiqvar, et al., 2019; Gunawan, et al., 2021). Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar menimbulkan respon positif dari siswa (Hadisaputra, et al., 2019). Selain itu, pentingnya media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang di gunakan guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar dalam interaksi pembelajaran (Ramdani, et al., 2021). Akan tetapi faktanya di Sekolah, media masih jarang digunakan dalam pembelajaran (Zubandi, et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran PPKn. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah media animasi (Sumiharsono, 2017).

Media animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar yang berurut sedemikian rupa sehingga anak didik merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan (Dewi, 2020). Media animasi yang dimaksud di sini adalah gambar gerak yang ditayangkan oleh guru, untuk memperjelas pembelajaran PPKn yang disampaikan sehingga anak didik lebih mudah memahaminya. Media animasi termasuk jenis media audio visual, karna terdapat gerakan gambar dan suara. Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran mulai penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol (Anwar & Otaya, 2019). Animasi menggambarkan konsep dengan gerakan dan menarik perhatian siswa karena animasi biasanya melibatkan grafik (Simarmata et al., 2019:13).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 8 Sokong, diperoleh informasi bahwa guru masih menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media buku paket serta minim menggunakan media pembelajaran dalam menyajikan materi adapun media yang digunakan selama ini belum bervariasi salah satu contoh penggunaan media yang di gunakan sebelumnya, yaitu media buku paket

dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PPKn pada materi keberagaman suku bangsa sosial dan budaya. Hal tersebut berpengaruh pula pada hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar siswa kelas IV yang menunjukkan angka rata-rata 65 atau berada di bawah KKM.

Siswa mengambil lebih banyak catetan dari buku bukan mendengarkan langsung penjelasan dari guru sehingga, siswa merasa bosan dalam belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran PPKn dan siswa juga cenderung pasif serta aktifitas terhadap proses belajar kurang dalam menanggapi materi yang sedang dibelajarkan. Menurut siswa pembelajaran PPKn dengan materi keberagaman suku bangsa sosial dan budaya merupakan materi yang tidak dapat diamati secara langsung oleh indra penglihatan manusia, seperti bagaimana bentuk keragaman suku bangsa, sosial dan budaya yang ada di indonesia. Dalam hal ini, menggunakan media animasi dalam pembelajaran materi bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya, tentu akan lebih menarik, sebab materi-materi pembelajaran dikemas dalam gambar-gambar gerak dan suara yang mampu dipahami secara mudah oleh siswa.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pentingnya menggunakan media animasi dalam pembelajaran PPKn yaitu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi. Materi pembelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap serta menarik minat siswa. Dengan media animasi materi sajian bisa membangkitkan semangat belajar siswa sehingga hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Media animasi nantinya membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tingkat SD khususnya SDN 8 Sokong semestinya dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media animasi membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung kelebihan dari media animasi ini mampu menyampaikan sesuatu yang kompleks secara visual dan dinamik.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Eksperimental* (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari *true*

*eksperimen* karena memiliki kelompok kontrol sehingga tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2009:77). Penelitian *quasy eksperimental* digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*.

Menurut Sugiyono (2017:79) dalam penelitian *nonequivalent control group design* terdapat dua kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Kedua kelompok tersebut yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu media animasi sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (metode tanya jawab dan metode penugasan). Pada awal diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik adalah apabila nilai antara kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda jauh atau sama.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 8 Sokong, Kecamatan Tanjong, Kabupaten Lombok Utara dengan jumlah 40 siswa yaitu 20 siswa kelas IVa untuk kelas kontrol dan 20 siswa kelas IVb untuk kelas eksperimen, materi pelajaran untuk penelitian ini adalah keberagaman suku bangsa sosial dan budaya yang dikemas melalui media animasi, penelitian ini dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang bertempat di SDN 8 sokong, kecamatan tanjung, Lombok utara.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk mengetahui hasil belajar siswa dan dokumentasi berupa foto pelaksanaan pembelajaran. Instrumen-instrumen tersebut sebelumnya telah divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui apakah dapat digunakan atau tidak dalam mengukur apa yang sebenarnya diukur. Menurut Sugiyono (2019 : 206) dalam bukunya mengemukakan bahwa instrumen yang valid merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial yaitu: (1) Uji Normalitas, (2) Uji Homogenitas, dan (3) Uji Hipotesis berupa uji *independent sample t-test*.

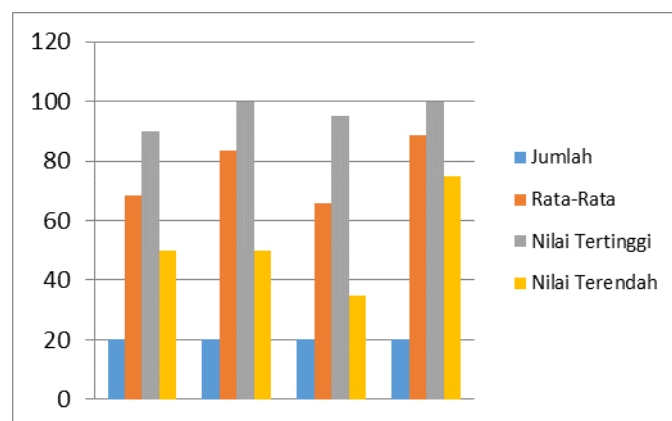
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sepenuhnya untuk melihat kemampuan siswa mendasari setiap siswa. Tahap selanjutnya peneliti memberikan treatment (perlakuan) berupa penggunaan media animasi pada kelas eksperimen uji coba sebanyak satu kali pertemuan. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti tidak menerapkan media animasi melainkan menerapkan media papan tulis yang dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pada tahap terakhir setelah pemberian perlakuan, peneliti memberikan tes terakhir (*post-test*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan untuk melihat korelasi hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. dengan tujuan melihat perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai rata-rata hasil belajar PPKN siswa kelas kontrol untuk pre-test yaitu 68,5 dan nilai rata-rata posttest untuk kontrol 83,6 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar PPKN untuk kelas eksperimen pretest yaitu 66 dan eksperimen posttest 84,0. Adapun data hasil pretest dan post test pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat dari Tabel 1.

**Tabel 1. Data Nilai Pre-Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol**

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah	20	20	20	20
Rata-Rata	68,5	83,6	66	88,5
Nilai Tertinggi	90	100	95	100
Nilai Terendah	50	50	35	75



**Gambar 1 Grafik Perbandingan Hasil Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Berdasarkan Gambar 1 diketahui nilai rata-rata siswa pada saat pretest kelas kontrol adalah 68,5 dan nilai rata-rata pretest siswa kelas eksperimen adalah 66. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media animasi hasil posttest kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata adalah 88,5. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata adalah 83,6. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media animasi memiliki nilai rata-rata lebih tinggi di banding dengan nilai rata-rata posttest kontrol dengan menggunakan media papan tulis.

Setelah diperoleh informasi hasil belajar PPKn. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data. tujuan di balik uji normalitas adalah untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data biasa digunakan Kolmogorov Smirnov dengan bantuan program SPSS 21.0 for windows. Data dinyatakan normal jika nilai signifikan lebih besar dari 5% atau 0,05. Pengujian normalitas hasil belajar PPKn siswa dengan menggunakan SPSS 21.0 for windows dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	pretest control	.100	20	.200*	.944	20	.281
	posttest control	.143	20	.200*	.908	20	.059
hasil belajar	pretest eksperimen	.166	20	.151	.969	20	.736
	posttest eksperimen	.167	20	.147	.907	20	.055

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan perhitungan uji normalitas data biasa informasi yang melibatkan aplikasi *SPSS 21.0 for windows*, diketahui bahwa nilai signifikan data sebesar .200 dan .151 untuk pre-test sedangkan untuk post-test nilai tersebut adalah .200 dan .147. Jika diuraikan, nilainya menjadi 0,200 dan 0,151 untuk pre-test dan 0,200 dan 0,147 untuk post-test. Jika dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05 Nilai signifikan uji normalitas keduanya baik kontrol maupun eksperimen lebih besar 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

**Tabel 3 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai_Pretest	.052	1	38	.821
Nilai_Posttest	1.761	1	38	.192

Berdasarkan Tabek 3 diketahui nilai signifikan (sig) pada *pre-test* adalah sebesar 0,821 dan *post-test* sebesar 0,192 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian *pre-test* adalah sama varian sampel penelitian ini dikatakan homogen.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian homogen atau tidak. Uji homogenitas varians terbesar dan varians terkecil dengan menggunakan selasih nilai *post-test* dan *pre-test* kedua kelas digunakan untuk mengetahui tindak uji hipotesis (t-tes) yang akan digunakan, berikut hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic* dengan aplikasi *SPSS 21.0 for windows* yang disajikan dalam bentuk Tabel 3.

Uji hipotesis dilakukan setelah uji normalitas data dan uji homogenitas. Adapun uji hipotesis ini dilakukan karena kedua persyaratan telah terpenuhi pada kedua kelas tersebut yaitu dara berdistribusi normal data bersifat homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada

pengaruh media animasi terhadap keterampilan hasil belajar siswa kelas IV SDN 8 SOKONG. Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-t sampel *Independent* atau *Independent Sampel T-test* dihitung dengan bantuan program analisis *statistic SPSS 21.0 For Windows* dengan taraf signifikan 5% atau 0.05. Ketentuan pengujian hipotesis ini ialah, jika taraf

signifikansi  $<0,05$ , maka hipotesis alternatif (Ha) diterima sedangkan Hipotesis nol (Ho) ditolak, sebaiknya jika taraf signifikansi  $> 0,05$ , maka hipotesis alternative (Ha) ditolak sedangkan hipotesis nol (Ho) diterima. Adapun hasil uji hipotesis yang diperoleh dengan menggunakan *Independent Sampel T-test* dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Equal variances assumed	Equal variances assumed	1.761	.192	1.317	38	.196	4.500	3.416	-2.416	11.416
	Equal variances not assumed			1.317	31.976	.197	4.500	3.416	-2.459	11.459

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui nilai  $t$ =hitung sebesar 1.317, dengan derajat kebebasan ( $df$ )=  $20+20-2= 38$ , didapatkan hasil  $t$ -tabel sebesar 2,042. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa  $t$ -hitung (1.317)  $> t$ -tabel (2,042) artinya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh pengaruh media animasi terhadap hasil belajar Siswa kelas IV SDN 8 SOKONG.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dalam pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDN 3 Sokong. Penggunaan media khususnya media animasi dalam pembelajaran PPKn diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. media animasi ini merupakan video animasi yang berbetuk, gamabar bergerak dan suara yang menyajikan materi tentang keberagaman suku bangsa sosial dan budaya.

Pembelajaran yang baik tentu memiliki kesiapan yang baik dalam mengajar tercermin dari kesiapan guru dalam merancang media pembelajaran, media pembelajaran adalah sekumpulan sumber atau alat belajar yang memungkinkan siswa dan guru melakukan kegiatan belajar dengan efektif. (Karma,2019:137)

Media pembelajaran adalah alat bantu yang menyajikan materi pembelajaran yang berisikan pesan-

pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip prosedur dan terori. Media juga dapat dianggap sebagai alat untuk membantu seseorang pendidik dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran, penggunaan media juga harus tepat dengan materi yang disajikan karena media pemebelajaran yang tepat akan membantu siswa lebih termotivasi, lebih aktif dan lebih mudah mencerna ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran.(Turmuzi.2022:777-786)

Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran yang diharapkan akan menjadi ruang yang baik bagi pembelajaran dan menjadikan peserta didik berwawasan luas serta termotivasi dan lebih aktif dalam memahami pembelajaran tematik. (Nurhasanah, 2021:152-157). Proses penyampian materi pembelajaran masih sebatas mengerjakan konsep dengan menunggunakan media papan tulis dan hanya menggunakan buku tema yang ada sehingga peserta didik kurang memahami materi yang di sampaikan guru Oleh karena itu penliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yaitu dengan menggunakan media animasi. (Nisa,2022: 729-734).

Menurut (Simarmata dkk. 2019:13). Media animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga anak didik

merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Media animasi yang dimaksud di sini adalah gambar gerak yang ditayangkan oleh guru, untuk memperjelas pembelajaran PPKn yang disampaikan sehingga anak didik lebih mudah memahaminya

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan model *Quasi Eksperimental*, yang dilakukan untuk melihat pengaruh suatu perakuan tertentu dengan keadaan yang disengaja dalam penelitian ini berupa, variabel bebas adalah media animasi dan variabel terikatnya hasil belajar. Sampel dalam penelitian ini mengambil 2 kelas yang berjumlah 40 siswa, yakni kelas IV SDN 8 Sokong berjumlah 40 siswa yang terdiri 2 kelas yaitu A dan kelas B. kelas A berjumlah 20 siswa menjadi kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan media papan tulis dan kelas kelas B berjumlah 20 siswa menjadi kelas eksperimen dengan diajarkan menggunakan media animasi. Uji coba uji instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan treatment kemudian diberikan perlakuan akhir postest untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. (Saputra,2022:777) Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu tes dan dokumentasi, tes digunakan untuk memperoleh data untuk hasil belajar siswa an dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian berupa foto-foto. (Safruddin, 2020:69-78)

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah keberagaman suku bangsa sosial dan budaya. Data-data pengujian hipotesis dikumpulkan penelitian dengan mengajarkan materi pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing 2 kali pertemuan yakni 1 kali untuk pertemuan proses mengajar ke kelas kontrol, dan 1 kali pertemuan mengajar ke kelas eksperimen. Diawal proses mengajar diberikan pre-tes dan diakhir proses mengajar diberikan post-test. Soal tes yang diberikan untuk mengumpulkan data telah melalui uji ahli terlebih dahulu sebagai uji kelayakan soal yang digunakan.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol berjalan seperti yang direncanakan RPP. Sikap aktif pada saat proses pembelajaran, hal ini karena siswa sudah dapat menyesuaikan diri dengan peneliti. Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi keberagaman sosial dan budaya melalui media animasi untuk kelas eksperimen dan media papan tulis untuk kelas kontrol, kemudian melakukan penugasan mengenai materi. Kegiatan akhir siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen lebih aktif

dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen diterapkan media animasi.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah analisis data. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis pada data hasil belajar kelas IV, serta data keterlaksanaan proses pembelajaran dengan media animasi menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Independent sampel T-test* menunjukkan nilai signifikansi hasil belajar  $t_{test}$  0,000 lebih kecil dari 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ).

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran PPKn siswa kelas IV di SDN 8 Sokong. Ketika proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi siswa terlihat aktif dalam melakukan proses pembelajaran, dan bersemangat di karenakan pada saat proses pembelajaran bersung siswa merasa tertarik dan fokus dengan tampilan video animasi yang ditayangkan, berupa gambar gerak dan suara melalui LCD proyektor tersebut selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa pada kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 83.6 sedangkan rata-rata *post-tes* pada kelas eksperimen sebesar 88.5 Perbedaan rata-rata nilai kedua kelas selain dipengaruhi oleh faktor internal, juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah, (2011:176) yang mempengaruhi hasil belajar dapat berasal dari intern (dalam diri siswa) dan ekstern (luar diri siswa). Faktor internal terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi psikologis, kelelahan. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian uji coba dengan pemanfaatan media animasi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 8 Sokong. Dari penelitian yang telah dilaksanakan bahwa media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 8 Sokong. Kemudian dari analisis uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan media animasi dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan media papan tulis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, H., & Oyata, R. (2019). Penerapan Media Audio Visual dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Suwawa. *Al-Muzakki*, 1(1), 15-30.
- Dewi, N. C. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 210-216.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Jumiati, J., Turmuzi, M., & Saputra, H. H. (2022). Pengaruh Strategi Guided Note Taking Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 18 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 777-785.
- Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 729-734.
- Muhammad Turmuzi, dkk 2022, Pengaruh Strategi Guided Note Taking Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 18 Cakranegara. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Mataram.
- Nurhasanah dkk. 2021, Pegembangan Media Pembelajaran Pakapin Pada Pembeajaran
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021, December). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 261-267). Atlantis Press.
- Safruddin dkk 2020 . Pengaruh Media Permainan Bahasa Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III Gerung. *Prosding seminar nasional Pendidikan inklusif*
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono (2019). Hubungan Antara Minat Baca Dengan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Di Kecamatan Mijen Kota Semarang Tematik siswa Kelas III Sekolah Dasar Negri Wadukopa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Zubandi, A., Astini, B. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).