

Pengaruh Media Video Animasi pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Emeyodere Kota Sorong

Daniel Yanri Letsoin¹, Mustika Irianti², Yannika Nidiasari³

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

letsoindaniel03@gmail.com, zteccanism@gmail.com, yannikanidiasari@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada pengaruh media video animasi pada hasil belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media animasi adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan isi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan video agar siswa dapat melihat gambar bergerak, suara, dan juga memberi respon yang aktif. Metode penelitian ini menggunakan *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pre-test (O), diberi treatment (X) dan diberi post-test. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen tes aspek kognitif dan psikomotorik. Serta menggunakan lembar observasi dan dokumentasi lapangan. Hasil penelitian menggunakan analisis data dan pengujian hipotesis uji t. pada satu sampel penelitian. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu hasil uji t yang dilakukan maka di dapatkan nilai t_{hitung} yaitu 15.769 t_{tabel} yaitu 1.713 dan nilai sig 2 tailed $0,09 > 0,05$ maka H_a diterima. Dilihat dari nilai H_a maka dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh media video animasi pada materi sistem pernapasan manusia terhadap hasil belajar siswa di SMP Emeyodere Kota Sorong.

Kata Kunci: Media video animasi, Hasil belajar siswa, SMP Emeyodere Kota Sorong.

Abstract: This study focuses on the effect of animated video media on student learning outcomes with the aim of knowing the effect of animated video media on the appropriateness of being used in the teaching and learning process. Animation media is a tool used in conveying the content of lessons presented using video so that students can see moving images, sound, and also give an active response. This research method used a pre-experimental design with one group pretest-posttest. This design involves one group being given a pre-test (O), given a treatment (X) and given a post-test. The data collection technique used was the cognitive and psychomotor aspects test instrument. As well as using observation sheets and field documentation. The results of the study used data analysis and hypothesis testing t test. on one research sample. The conclusion in this study is that the results of the t test were carried out, the tcount value was 15,769 ttable, namely 1,713 and the sig 2 tailed value was $0.09 > 0.05$, so H_a was accepted. Judging from the value of H_a , it can be proven that there is an influence of animated video media on the human respiratory system material on student learning outcomes at Emeyodere Middle School, Sorong City.

Keywords: Animated video media, Student learning outcomes, Emeyodere Middle School, Sorong City.

1. Pendahuluan

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 ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain manfaat bagi kehidupan manusia di satu sisi perubahan tersebut juga telah membawa manusia ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Oleh karena itu teknologi dan pendidikan harus sejalan sehingga persaingan di era sekarang bisa bersaing dengan negara-negara maju lainnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dengan bimbingan orang lain tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa latin yaitu *ducari*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan *awalan e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. (Syahrin, 2021).

Secara umum Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP/MTs, sebenarnya sangat berperan dalam membantu peserta didik memahami fenomena alam. Pada pembelajaran IPA terpadu, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Pembelajaran IPA terpadu di SMP/MTs, yaitu pembelajaran yang menghubungkan pelajaran Fisika, Kimia, dan Biologi menjadi suatu bentuk pembelajaran yang tidak berdiri-sendiri melainkan menjadi suatu kesatuan yang diajarkan secara simultan menghubungkan berbagai bidang studi atau berbagai konsep dalam satu bidang studi yang mencerminkan dunia nyata disekeliling sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Media pembelajaran juga membawa pengaruh besar di lembaga SMP/MTs, kita mengetahui bahwa usia mereka adalah usia ingin tahu oleh karena itu pemilihan media yang tepat untuk proses pembelajaran dalam kelas sangat dianjurkan (Rahmayanti, 2018).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa. Media video animasi adalah urutan gambar yang bergerak yang diiringi juga dengan suara. Dalam pengertian yang lebih lengkap, animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Tiap-tiap gambar bersatu dan bergerak hingga memberikan makna pada kita sebagai *viewer* atau penyimak (Rahmayanti, 2018).

SMP Emeyodere Kota Sorong merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang terletak di Kota Sorong. Pada observasi selama Magang I hingga Magang III di SMP Emeyodere Kota Sorong yang dilakukan pada tahun yang berbeda, Magang I Tanggal 14 - 24 September 2020, Magang II 24 Maret - 5 April 2021, dan Magang III

dari 2 September - 2 Oktober 2021. Peneliti menemukan beberapa kesenjangan selama proses pembelajaran IPA jika dibandingkan dengan kondisi idealnya. Maka peneliti akan memberikan perubahan dalam proses penelitian ini berupa media video animasi karena akan menambah semangat di saat proses belajar siswa di kelas.

Selama proses pembelajaran masih didominasi dengan penggunaan media yang belum bervariasi hanya sering menggunakan media papan tulis dan siswa mencatat dibuku catatan dikarenakan keterbatasan variasi media sehingga guru cenderung mengulangi penggunaan media yang sama serta cenderung menggunakan metode ceramah sehingga terlihat siswa sering mengantuk, bercerita bersama teman sebangkunya, tidak tekun dalam belajar dimana siswa sering permissi keluar kelas tanpa alasan yang tepat serta ditemukan hampir sebagian besar siswa tidak ada semangat untuk mengikuti proses pembelajaran, ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru hanya siswa yang duduk dibagian depan saja sehingga siswa yang duduk dibelakang tidak mengikuti proses pembelajaran dan juga siswa tidak ulet dalam menghadapi kesulitan selama belajar, hal ini terlihat dimana siswa tidak ada usaha untuk mengatasi kesulitan tersebut.

Hasil belajar siswa juga kurang, ini dilihat dari semangat mereka mengikuti pembelajaran itu tidak ada, kadang terlihat malas dengan guru yang menjelaskan didepan serta tidak ada kemandirian dalam diri siswa yang terlihat dari penyelesaian tugas/PR yang masih enggan untuk dikerjakan. Hal ini pun terjadi dikarenakan tidak ada sesuatu yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, dimana seharusnya dalam proses pembelajaran itu harus ada sesuatu yang bisa membuat siswa termotivasi atau semangat untuk mengikuti proses pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Oleh karena itu, dari masalah yang telah dikemukakan sebelumnya supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus memiliki inovasi dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa terdorong atau termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan selama ini tidak efektif karena model pembelajaran dalam materi sistem pernapasan manusia kurang bervariasi maka siswa terlihat malas di kelas mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar IPA khususnya.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media video animasi dimana media video animasi akan ditayangkan selama proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan diajarkan dan memahami materi bukan hanya sebatas imajinasinya saja. Video yang digunakan merupakan video seperti ilustrasi nyata, mulai dari bagian menggigit makanan, mengunyah, dan seterusnya bisa dilihat seperti nyatanya dengan gambar yang bergerak dan suara serta penulisan materi yang singkat, padat, dan jelas (Lisa Yunita, 2017). Berdasarkan kondisi tersebut penulis merasa perlu melakukan penelitian tentang ‘Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Emeyodere Kota Sorong’.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen, yang berupa *pre experimental design* dengan model *one group pretest posttest design* yaitu pre eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Pada penelitian eksperimen ini melakukan suatu kali pengukuran di depan pengukuran (*pretest*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) setelah itu melakukan pengukuran lagi (*posttest*). Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi pada kelas eksperimen dengan menggunakan angket. Sebelum menerapkan media pembelajaran video animasi maka terlebih dahulu diberi *pretest*. Untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa tersebut dan setelah pembelajaran tersebut diadakan *posttest* untuk melihat hasil akhir dari pembelajaran tersebut.

Variabel merupakan pusat perhatian di dalam penelitian kuantitatif. Secara singkat variabel dapat didefinisikan sebagai konsep yang memiliki variasi atau memiliki lebih dari satu nilai. Variabel merupakan karakteristik-karakteristik atau atribut yang dimanipulasi, dikontrol, diamati atau menjadi dua kelompok yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent* (terikat) sedangkan variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya yaitu media video animasi dan yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Emeyodere Kota Sorong yang berjumlah 97 siswa dengan sampel yang digunakan yaitu kelas VII yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen observasi yang digunakan dengan menggunakan lembar observer sementara tes yang digunakan adalah soal pretes dan postes. Lalu dilakukan dokumentasi saat proses penelitian berlangsung. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji normalitas dan hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data telah berdistribusi normal lalu dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *one sample t-test* untuk melihat hasil pengaruhnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 6 Oktober sampai dengan tanggal 14 Oktober 2022 yang bertempat di SMP Emeyodere Kota Sorong khususnya kelas VIII dengan jumlah siswa 24 orang. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu instrumen tes, dokumentasi, dan observasi. Instrumen tes digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa khususnya pada materi sistem pernapasan manusia. Didalam instrumen tes disajikan beberapa pertanyaan atau pilihan ganda dengan alternatif jawaban yang jelas diuji validasinya oleh ahli pengujian. Teknik/metode dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengambil gambar pada proses penelitian. Untuk memperkuat peneliti dalam penelitian sebagai bukti bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan.

Variabel hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan instrumen tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Skor untuk setiap pertanyaan/pilihan ganda yang salah 0 dan yang benar 1. Berdasarkan data hasil analisis dengan menggunakan SPSS 25 diperoleh, skor minimum dan maksimum hasil belajar dari 70 sampai 100.

Sebelum instrumen tes diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian terlebih dahulu dilakukan uji validasi instrument untuk mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak. Uji validasi yang peneliti gunakan adalah validitas ahli yang dilakukan oleh dosen dari UNIMUDA Sorong yaitu Lina Kumalasari, M.Pd., dengan kategori penilaian (baik) yang dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2022.

Deskripsi data hasil penelitian meliputi data *pre-test* dan data *post-test*. Nilai *pre-test* adalah skor awal tes hasil belajar sedangkan nilai *post-test* adalah skor akhir test hasil belajar. Untuk mengetahui pengaruh media video animasi yang digunakan dapat dilihat *mean* (nilai rata-rata). Data hasil belajar awal peserta didik diperoleh sebelum diberi perlakuan dan data hasil belajar akhir diperoleh sesudah diberi perlakuan yaitu dengan media video animasi dan hasil belajar peserta didik di ukur dengan tes pilihan ganda.

Pada penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Emeyodere Kota Sorong dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dalam proses penelitian yang pertama adalah melakukan tes awal dengan membagikan soal (*pre-test*) kepada siswa untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana kemampuan siswa sebelum belajar materi sistem pernapasan menggunakan media video animasi. Setelah tes awal dilakukan dan didapatkan hasil tes awal (*pre-test*) kemudian siswa diberikan perlakuan menggunakan media video animasi pada pertemuan selanjutnya. Peneliti mengajar menggunakan media video animasi yang sudah disiapkan sebelumnya. Peneliti menggunakan media video animasi sebagai bentuk perlakuan terhadap siswa untuk melihat hasil perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi yang di uji menggunakan instrumen tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Tabel 1. Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa

No	Nama/Kode	<i>Pret-test</i>	<i>Post-test</i>
1	ATR	32	68
2	SWL	36	80
3	DDW	28	88
4	DMW	28	80
5	EMW	32	92
6	EIW	40	80
7	IDO	24	84
8	JYW	40	64
9	NRA	24	80
10	NK	60	68
11	MA	20	92
12	RR	20	100
13	RA	24	84

14	RAN	60	80
15	RAG	56	76
16	RMW	52	96
17	SG	36	100
18	SIW	44	80
19	UBY	60	92
20	TFB	60	80
21	YB	40	84
22	MTE	36	92
23	NB	24	96
24	PWG	32	76

Untuk mengetahui pengaruh media video animasi yang digunakan dapat dilihat dari nilai rata-rata dan nilai yang sering muncul dari hasil belajar. Perhitungan data statistik *pre-test* dan *post-test* menggunakan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Descriptives pre-test & posttest

		Statistic	Std. Error	
pretest	Mean	37.6667	2.76538	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.9460	
		Upper Bound	43.3873	
	5% Trimmed Mean	37.4074		
	Median	36.0000		
	Variance	183.536		
	Std. Deviation	13.54755		
	Minimum	20.00		
	Maximum	60.00		
	Range	40.00		
	Interquartile Range	24.00		
	Skewness	.574	.472	
	Kurtosis	-.912	.918	
	posttest	Mean	83.8333	2.00693
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	79.6817	
		Upper Bound	87.9850	
5% Trimmed Mean		84.0000		
Median		82.0000		
Variance		96.667		
Std. Deviation		9.83192		
Minimum		64.00		
Maximum		100.00		
Range		36.00		
Interquartile Range		12.00		
Skewness		-.139	.472	
Kurtosis		-.486	.918	

Berdasarkan dari tabel 2 diatas diperoleh skor tertinggi (maksimum) siswa pada *pre-test* sebesar 60 dan skor terendah (minimum) yang diperoleh 20, sehingga diperoleh nilai rentang (range) sebesar 40. Sedangkan hasil perhitungan nilai rata-rata (mean) diperoleh sebesar 37.66. Berdasarkan perlakuan (treatment) yang dilakukan oleh peneliti, siswa diberikan soal untuk mengetahui hasil akhir dari pengaruh media video animasi pada materi sistem pernapasan manusia. Kemudian dari tabel 4.1 diatas telah diperoleh skor tertinggi (maksimum) siswa pada nilai *post-test* sebesar 100 dan skor terendah (minimum) yang diperoleh sebesar 64, sehingga diperoleh nilai rentang (range) 36.00. Sedangkan hasil hasil perhitungan rata-rata (mean) 83.83. Dapat dilihat tabel 4.1 bahwa hasil rata-rata nilai *post-test* lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test*, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan manusia.

Dalam analisis data ini menggunakan uji normalitas. Normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas ini dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-test* siswa, kemudian data diolah menggunakan aplikasi *SPSS versi 25 for windows*. berikut ini hasil uji normalitas data dari hasil belajar siswa menggunakan video animasi. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-wilk*: a) jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal, b) sebaliknya jika nilai signifikansinya (Sig) lebih kecil dari < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji t yang harus berdistribusi normal, apabila data tidak berdistribusi normal maka uji t tidak dapat dilakukan. Adapun hasil perhitungan Deskriptif Statistik menggunakan SPSS 25 adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Tests of Normality pre-test & posttest (Shapiro Wilk)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.182	24	.039	.887	24	.066
posttest	.152	24	.161	.949	24	.096

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil uji tes normalitas menggunakan teknik *Shapiro-wilk* terdapat pada nilai Sig(2-tailed) *pretest* adalah 0,066 berarti data *pre-test* tersebut berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05 dan nilai Sig.(2-tailed) pada data *post-test* 0,096 > taraf signifikansi 0,05 yang berarti data *post-test* berdistribusi normal. Dapat disimpulkan dari data tersebut dilihat bahwa nilai Asymp Sig (2-tailed) berdistribusi normal karena kedua nilai Sig dari *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05. Setelah uji normalitas terpenuhi selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan teknik *paired sampel t test* dan membandingkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} .

Paired Sampel t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data yaitu *pretest* dan *posttest*. *Uji paired sampel t test* merupakan bagian dari statistic parametric oleh karena itu, sebagaimana aturan

dalam statistic parametric data penelitian haruslah berdistribusi normal. Ketentuan uji paired sampel t test yaitu: a) Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 maka ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*, b) Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka tidak ada perbedaan yang signifif antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	<i>pretest</i>	37.6667	24	13.54755	2.76538
1	<i>posttest</i>	83.8333	24	9.83192	2.00693

Dari output diatas menyimpulkan bahwa setelah diberi perlakuan (treatment) terbukti bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Karena nilai rata-rata dari *post-test* lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test*. Diilihat nilai rata-rata (mean) *post-test* adalah 83.83 lebih besar dari nilai rata-rata (*pre-test*) yaitu 37.66. Sehingga ada pengaruh setelah menggunakan media video animasi.

Tabel 5. Paired Samples Correlations *pretest* & *posttest*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>pretest</i> & <i>posttest</i>	24	-.285	.000

Dari output diatas dilihat nilai Sig. sebesar 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 maka berkesimpulan bahwa kedua data memiliki hubungan yang signifikan.

Tabel 6. Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
<i>Pret-test</i>	-	46.16	18.87180	3.85219	54.135	38.19780	-11.985	23	.000
<i>Post-test</i>		667			53				

Di dapatkan nilai Sig. sebesar 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Ketentuan menentukan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yaitu: a) jika nilai t_{hitung} lebih besar dari $> t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 di tolak dan b) sebaliknya jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 11.985$ dan $t_{tabel} = 1,713$. Dari perhitungan di atas diketahui jumlah variabel (k) hanya satu yaitu hasil belajar, dan jumlah responden (n) sebanyak 24 siswa, taraf signifikan 0,05 dan derajat bebas (df) yaitu (n-k) berarti $24-1 = 23$ df nya adalah 23. Kemudian diketahui juga nilai t_{hitung} adalah 11.985 dan t_{tabel} adalah 1,713. Sesuai ketentuan dari t_{hitung} dan t_{tabel} jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a di terima dan H_0 ditolak. Dilihat t_{hitung} 11.985 dan t_{tabel} 1,713. Maka H_a diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan terhadap media video animasi pada

hasil belajar siswa di SMP Emeyodere Kota Sorong. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran IPA layak digunakan untuk siswa-siswi SMP. Media video animasi dapat digunakan untuk melihat objek yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh indra dan video animasi juga dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa di SMP Emeyodere Kota Sorong.

4. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat peneliti kemukakan dalam penelitian ini yaitu hasil uji t yang dilakukan di dapatkan nilai t_{hitung} yaitu $11.985 < t_{tabel}$ yaitu $1,713$ dan nilai sig $2 \text{ tailed } 0.096 > 0,05$ maka H_a diterima. Dilihat dari nilai H_a , maka ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa di SMP Emeyodere Kota Sorong.

Daftar Pustaka

- Arsyad Azhar M.A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar dan Rahman Asfah. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. (2000). Media pengajaran Edisi 1 Cetakan 2. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rahmayanti. (2018). Pembelajaran IPA MI. Surabaya: Aprinta.
- Majid Abdul. (2013). Strategi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Usman, Basyruddin dan Asnawir. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Margono, S. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nisa, F. (2018). Efektivitas Media Gambar Animasi Terhadap Pengembangan Afektif Siswa. Diakses pada 24 Septeber 2018 di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/4023/1/FITRI%20NISA-FITK.pdf>
- Puspita, Diana. (2009). Alam Sekita IPA Terpadu untuk SMP/MTs kelas VIII, Jakarta: Pusat Pembukuan Nasional. (Online).
http://bsd.pendidikan.id/data/SMP_8/Alam_Sekitar_IPA_Terpadu_Kelas_8_Diana_Puspita_Iip_Rohima_2009.pdf diakses 21 Nopember 2015
- Rusman dkk. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2017). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya Edisi 1-14. Jakarta: Rajawali Press.
- Syahrin. (2021). Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugioyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

- Yunita, Liza. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan. Diakses pada 21 September 2018 di <https://repository.ar-raniry.ac.id/504/1/skripsi%20>.
- Zubaidah, Siti. (2014). Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas VIII SMP/MTs. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.