

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini dilakukan di MI Ushuluddin Singkawang yang beralamat di jalan Alianyang Nomor 26, Kelurahan Jawa, Kecamatan Singkawang Tengah, Kota Singkawang, Provinsi Kalimantan Barat. Pada tanggal 20 Agustus 2024 sampai dengan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI Ushuluddin Singkawang”. Setelah melakukan penelitian di MI Ushuluddin Singkawang, Peneliti memperoleh data yakni berupa nilai *Pre-test* dan nilai *Post-test*. Data kemudian dihitung untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang ada pada penelitian yakni apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Ushuluddin Singkawang serta seberapa besar pengaruh dari penggunaan Video Animasi berbantuan Animaker terhadap Hasil Belajar matematika siswa kelas IV MI Ushuluddin Singkawang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design*. Pengambilan data dilakukan secara langsung di MI Ushuluddin Singkawang dengan jumlah siswa 32 orang. Setelah dilakukan tes untuk mendapatkan hasil belajar matematika siswa, kemudian dihitung rata-

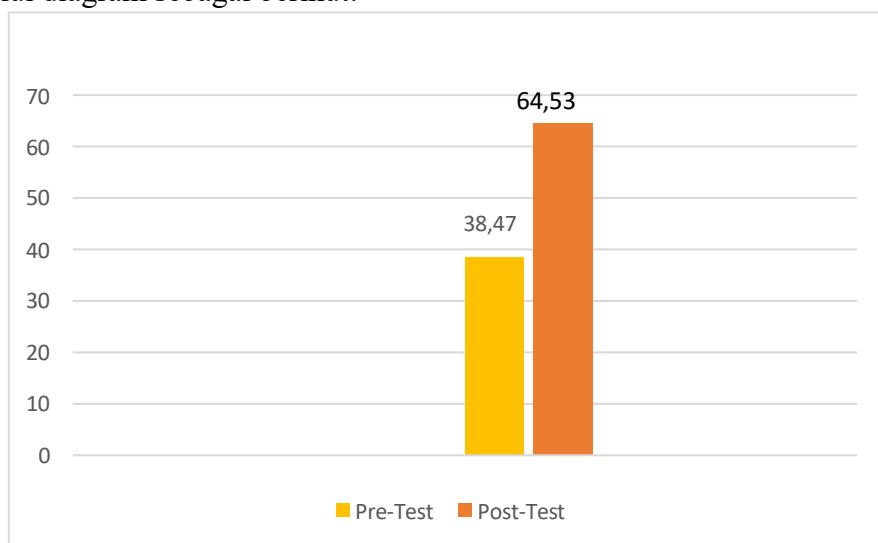
rata hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Data hasil test belajar matematika siswa yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

Keterangan	Pre-test	Post-test
Rata-Rata	38,47	64,53
Standar Deviasi	12,3	15,0
Varians	151,82	224,19
Skor Tertinggi	63	100
Skor Terendah	13	39

Dari tabel 4.1 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yaitu *Pre-test* dan *Post-test* yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu dari 38,47 menjadi 64,53. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, dari nilai tes hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Ushuluddin Singkawang terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media video animasi berbantuan animaker.

Berdasarkan tabel 4.1 hasil tes *Pre-test* dan *Post-test* dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.1**  
**Diagram Data Hasil Tes *Pre-test* dan *Post-test***

## B. Hasil Penelitian

### 1. Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Ushuluddin Singkawang

Data yang disajikan merupakan data hasil *Pre-test* dan *Post-test*. Peneliti awalnya memberikan memberikan soal *Pre-test* kepada siswa, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan video animasi berbantuan animaker, lalu memberikan soal *Post-test*. Kemudian data yang telah diperoleh dilakukan pengujian sesuai dengan yang ada di rumusan masalah. Hasil dalam penelitian dilakukan melalui penilaian menggunakan *Instrumentt tes* yang berjumlah 6 soal. *Instrument* yang digunakan telah memenuhi kelayakan uji coba soal, meliputi uji validitas, uji reliabilitas, Indeks kesukaran soal, dan daya pembeda, sehingga *Instrumentt* tersebut layak digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa. *Instrumentt tes* terdiri dari *Pre-test* dan *Post-test*, setelah mendapatkan data hasil *Pre-test* dan *Post-test* kemudian data dianalisis menggunakan uji *Paired Samlpe t test*.

#### a. Uji Normalitas (*Shapiro Wilk*)

Uji Normalitas dilakukan untuk memenuhi salah satu uji paired sample t test dan juga untuk mengetahui data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS yakni uji *Shapiro Wilk*. Kriteria pengambilan Keputusan adalah Jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal

sedangkan Jika nilai sig.  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

Hasil analisis uji Normalitas dapat dilihat dari tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2  
Uji Shapiro Wilk Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

Tes	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,088	Berdistribusi Normal
<i>Post-test</i>	0,101	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa nilai Sig. data *Pre-test* adalah 0,088, maka dapat dituliskan dengan  $0,088 > 0,05$  sehingga data *Pre-test* berdistribusi normal dan data nilai sig. data *Post-test* adalah 0,101, sehingga  $0,101 > 0,05$  sehingga data *Post-test* berdistribusi normal.

Adapun hasil output selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B-11.

#### **b. Uji Homogenitas (*Uji Leven's*)**

Setelah data berdistribusi normal, kemudian melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua data homogen atau tidak. Uji homogenitas adalah salah satu syarat untuk melakukan uji *Paired sample t test*. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengambilan Keputusan yaitu, Jika nilai sig.  $> 0,05$  maka data homogen sedangkan Jika nilai sig.  $< 0,05$  maka data tidak homogen.

Hasil analisis uji homogenitas untuk data *Pre-test* dan *Post-test* siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut

**Tabel 4.3  
Uji Leven's Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test***

Tes	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pre-test dan Post-test</i>	0,478	Homogen

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa nilai sig. data *Pre-test* dan *Post-test* adalah 0,478, maka dapat dituliskan  $0,478 > 0,05$  sehingga data *Pre-test* dan *Post-test* homogen. Adapun hasil output selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B-12.

### c. Uji *Paired Sample t test*

Setelah melakukan uji normalitas data dan homogenitas data, diketahui bahwa data berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Kemudian untuk mengetahui kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji yakni uji *paired sample t test*. Adapun hasil perhitungan uji *paired sample t test* disajikan pada tabel 4.4 berikut:

**Tabel 4.4  
Hasil *Paired sample t-test***

Tes	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	0,000	Terdapat Perbedaan

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui nilai Sig. 0,000, dapat dituliskan  $0,000 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan rata-rata dari *Pre-test* dan *Post-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa setelah menerapkan media video animasi berbantuan animaker dengan hasil belajar matematika siswa sebelum menerapkan media video animasi berbantuan animaker kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Adapun hasil output selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B-13.

Karena terdapat perbedaan maka ada pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika maka digunakan rumus effect size.

## **2. Besaran Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Ushuluddin Singkawang**

### **a. Uji Effect Size**

Untuk mengetahui besaran pengaruh media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Ushuluddin Singkawang menggunakan effect size (Es). Adapun hasil dari perhitungan effect size disajikan Tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4.5  
Hasil Uji Effect Size**

Perhitungan	Tes	
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	38,28	64,53
Standar Deviasi Pre-test		12,32
Effect Size		2,13
Kriteria		Sedang

Dari tabel 4.5 dapat dilihat bahwa effect size = 2,13 dan kriterianya sedang karena  $0,2 < 2,13 \leq 0,8$ . Hal ini berarti dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbantuan

animaker berpengaruh sedang terhadap hasil belajar matematika siwa kelas IV. Adapun selengkapnya dapat dilihat pada lampiran B-14.

### C. Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh data hasil penelitian. *Pre-test* hasil belajar Matematika saat sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dilakukan uji prasyarat normalitas dan kedua sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan media video animasi berbantuan animaker dengan setelah menggunakan media video animasi barbantuan animaker, kemudian peneliti melakukan perhitungan untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar soal pecahan siswa dan peneliti juga melakukan perhitungan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan animaker terhadap hasil belajar soal pecahan. Untuk lebih lanjut dapat dilihat pembahasan berikut:

#### 1. Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Ushuluddin Singkawang

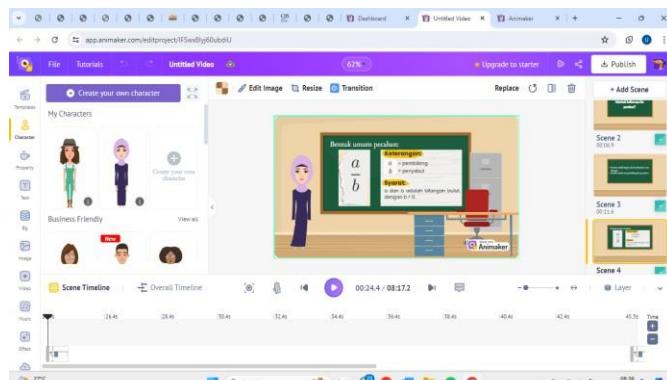
Dalam penelitian ini peneliti memberikan soal *Post-test* setelah diterapkannya pembelajaran dengan media video animasi berbantuan animaker kepada siswa untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan terhadap hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa untuk melihat apakah ada perbedaan nilai rata-

rata siswa dari yang tidak menerapkan video animasi berbantuan animaker dengan yang menerapkan video animasi berbantuan animaker.

Dari data hasil penelitian dapat diketahui bahwa, hasil belajar matematika siswa mengalami perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan skor *Pre-test* lebih rendah dibandingkan skor *Post-test*. Adapun rata-rata nilai hasil belajar matematika *Pre-test* yaitu 64,53 dan nilai rata-rata nilai hasil belajar matematika *Post-test* yaitu 64,53. Pada penelitian ini, dilakukan uji *paired sample t test*, pada data *Pre-test* dan *Post-test* didapatkan hasil sig. 0,000, sehingga  $0,000 < 0,005$  yang dapat diartikan dengan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbantuan animaker berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Media video animasi berbantuan animaker merupakan media bantu siswa yang digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi pecahan baik itu pecahan dengan pembilang satu dan pecahan penyebut sama. Penggunaan media video animasi berbantuan animaker dalam proses pembelajaran untuk memberikan pembelajaran yang konkret, menarik dan juga memotivasi siswa.

Menurut Kristanto (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media video animasi merupakan media yang dapat membantu guru dalam

proses pembelajaran yaitu dalam penyampaikan materi dengan menampilkan benda yang konkret agar siswa memahami materi yang disampaikan. Menurut Munawar (2020), pembuatan video animasi dengan berbantuan animaker merupakan salah satu aplikasi yang dapat menciptakan Gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta transisi sehingga memberikan Kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian. Media video animasi dengan berbantuan animaker dapat meningkatkan keinginan belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun dokumentasi video animasi berbantuan animaker sebagai berikut:



**Gambar 4.2**  
**Cuplikan video animasi berbantuan animaker**

Penggunaan dengan menggunakan video animasi berbantuan animaker dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari setelah diterapkan media video animasi berbantuan animaker dengan sebelum diterapkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sunami dan Aslam (2021), penggunaan media video animasi sangat berpengaruh pada hasil berlajar siswa.

## **2. Besar Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa**

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan maka Langkah selanjutnya dilakukan uji effect size. Dari hasil perhitungan effect size tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbantuan animaker memberikan pengaruh sedang terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. Media video animasi adalah salah satu media yang membangkitkan keinginan belajar dan rasa kaingin tahuhan siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan. Salah satu kelebihan video animasi menurut Pribadi dalam Isti (2020), adalah mampu menayangkan unsur pesan secara jelas dengan suara yang simultan serta menampilkan objek, tempat, dan peristiwa dalam format gambar yang jelas dan menarik. Menurut Sari dalam Muhibbah & Iba (2022), Kelebihan lainnya media video animasi diantaranya: gabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, dan grafik menjadi satu kesatuan dalam penyajian, maka penggunaannya bisa disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, sehingga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika kelas IV SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbantuan Animaker memiliki pengaruh yang sedang terhadap pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan yang signifikan, namun tidak terlalu

besar. Faktor yang mempengaruhi pengaruh video animasi berbantuan Animaker terhadap pembelajaran adalah objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, objek yang diteliti hanya sedikit, sehingga pengaruh video animasi berbantuan Animaker tidak terlalu besar.

Media Video animasi adalah sebuah media yang didalamnya terkandung sebuah materi yang dapat dipahami siswa yang bisa dengan mudah membayangkan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Husni dalam Asih, Dkk (2023), peran penting penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media video animasi menjadi salah satu alternatif guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbantuan Animaker dapat memiliki pengaruh yang sedang terhadap pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa faktor objek yang diteliti juga mempengaruhi pengaruh video animasi berbantuan Animaker. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh video animasi berbantuan Animaker terhadap pembelajaran dengan objek yang lebih banyak.