

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SDN 81 Singkawang yang beralamat di Jalan Ratu Sepundak No.10, Setapuk Besar, Kecamatan Singkawang Utara, Kota Singkawang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar ipas kelas V di Sekolah Dasar Negeri 81 Singkawang. Pada kelas V di SDN 81 Singkawang hanya memiliki satu ruang kelas yang berjumlah 18 orang yang mana semua siswa dijadikan sampel dalam penelitian.

Setelah melakukan penelitian, peneliti mendapatkan data yaitu nilai *pre-test* dan nilai *Post-test* dari penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya data tersebut diolah untuk mendapatkan jawaban dari masalah yang ada pada penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 81 Singkawang dan seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 81 singkawang.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil uji Prasyarat

Uji Prasyarat dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memenuhi syarat untuk analisis uji hipotesis. Pada penelitian ini uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas,

tetapi sebelum melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan uji *normalized Gain (N-Gain)* terlebih dahulu.

a. Uji *Normalized Gain (N-Gain)*

Uji *Normalized Gain (N-Gain)* yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan apakah terdapat perbedaan atau peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media animasi interaktif. Hasil perhitungan statistik uji *Normalized Gain (N-Gain)* menggunakan microsoft excel dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini

Tabel 4. 1
Hasil Perhitungan Uji Normalized Gain

Rata-rata <i>pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	<i>Normalized Gain</i>
8,06	71,39	0,7

Pada tabel 4.1 diatas, diperoleh hasil perhitungan statistik uji *Normalized Gain (N-gain)* menggunakan microsoft excel didapatkan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 8,06, rata-rata *Post-test* sebesar 71,39 dan *Normalized Gain* sebesar 0,7. Artinya perbedaan atau peningkatan sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif termasuk kedalam kategori sedang.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan data *pre-test* dan *Post-test* yang telah dikumpulkan berdistribusi normal. Uji normalitas data adalah uji data untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Adapun pada penelitian ini uji normalitas yang

digunakan adalah uji *Shapiro Wilk*. (Monica dkk, 2020:223). Hasil perhitungan uji normalitas data *pre-test* dan data *Post-test* hasil belajar IPAS siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4. 2
Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Nilai	N	T ₃ Hitung	P value	Sig. 5%	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	18	0,910	0,897	0,05	Normal
<i>Post-test</i>	18	0,928	0,897	0,05	Normal

Dari tabel diatas diperoleh hasil perhitungan pada nilai *pre-test* dan *Post-test*, dimana pada nilai *pre-test* nilai T₃ hitung = 0,910 > p value 0,897 yang artinya data nilai *pre-test* berdistribusi normal. Sedangkan pada nilai *Post-test* dimana nilai T₃ hitung 0,928 > p value 0,897 yang artinya data nilai *Post-test* berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda. Kriteria pengujian adalah H0 diterima jika F hitung < F tabel dan H0 ditolak jika F hitung ≥ F tabel ($\alpha=0,05$; $n_1=k-1$, $n_2=n-k$). Derajat bebas pembilang (n_1) = $k - 1$ dan derajat bebas penyebut (n_2) = $n-k$ (Monica dkk, 2020:223). Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* dan data *Post-test* hasil belajar IPAS siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4. 3
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Varians		N	F hitung	F tabel	Kesimpulan
Pre-test	Post-test				
38,64	134,72	18	3,486	4,451	Homogen

Dari tabel diatas diperoleh hasil perhitungan pada data *pre-test* dan *Post-test* yaitu $F_{hitung} 3,486 < F_{tabel} 4,451$ artinya data *pre-test* dan *Post-test* homogen.

2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Pada penelitian ini data diperoleh dari hasil jawaban soal *pre-test* dan *post-test* siswa. Soal *pre-test* diberikan sebelum perlakuan, sedangkan untuk soal *post-test* diberikan sesudah perlakuan. Adapun soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan berbentuk 5 soal essay dengan indikator mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 4. 4
Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar IPAS Siswa

Keterangan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	8,06	71,39
Standar Deviasi (SD)	6,22	11,61
Varians (S)	38,64	134,72
Skor Tertinggi	20	100
Skor Terendah	0	55

Jadi nilai rata-rata skor soal dari kelima soal *pre-test* dan *post-test* adalah 8,06 dan 71,39. Adapun rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada lampiran C-2.

3. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t satu sampel (*one sample t test*) yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan kesamaan rata-rata data *pre-test* dan *Post-test* dengan T hitung $\geq t$ tabel maka terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya media animasi interaktif, dan jika T hitung $< t$ tabel maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah diterapkannya media animasi interaktif. Hasil perhitungan uji T satu Sampel (*one sampel t test*) data *pre-test* dan data *Post-test* hasil belajar IPAS siswa kelas V dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

**Tabel 4. 5
Hasil Perhitungan Uji T Satu Sampel**

Uji T Satu Sampel			
	N	T hitung	T tabel
<i>Pre-test</i>	18	28,1402	
<i>Post-test</i>			1,73961

Berdasarkan hasil uji T pada tabel 4.4 nilai T hitung pada data *Pre-test* dan *Post-test* yaitu $28,1402 \geq$ nilai T tabel = 1,73961, maka terdapat perbedaan efektivitas penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

4. Hasil Uji *Effect size* (uji pengaruh)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan microsoft excel pada tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4. 6
Hasil Perhitungan Uji *Effect Size*

<i>Effect Size</i>			
Rata-rata <i>Pre-test</i>	Rata-rata <i>Post-test</i>	S_{pooled}	<i>Effect Size</i>
8,06	71,39	70,0775	0,90

Pada tabel 4.5 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pre-test* = 8,06 < rata-rata *Post-test* = 71,39 dan diperoleh hasil *effect size* 0,90 berada pada kriteria tinggi, yang berarti dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka terlihat bahwa hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 81 Singkawang.**

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* dan *Post-test* yang berjumlah masing-masing 5 soal hasil belajar siswa. Pada uji t satu sampel dimana nilai T hitung pada data *Pre-test* dan *Post-test* yaitu $28,1402 \geq$ nilai T tabel = 1,73961. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 81 Singkawang.

Perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* ini disebabkan karena saat pemberian soal *pre-test* siswa menjawab dengan kemampuan atau pemahaman mereka sendiri, sedangkan saat pengeroaan *post-test* siswa

sudah diberi pembelajaran dengan media animasi interaktif. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan media animasi interaktif.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Indah, H., & Muryanti, E. (2023) dengan judul “Efektivitas Media Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan dengan penggunaan media animasi interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan media Flashcard terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini di Taman Kanak- kanak Nur Ilaahi Lubuk Buaya Kota Padang. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 17,00 dan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 15,00 (Indah & Muryanti, 2023:701).

2. Terdapat pengaruh penggunaan media animasi interaktif efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 81 Singkawang.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *effect size* (uji pengaruh) diperoleh hasil *effect size* sebesar 0,90 berada pada kriteria tinggi karena 0,90 berada pada $0,8 \leq d \leq 2,0$, berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi interaktif berpengaruh pada hasil belajar IPAS siswa kelas V.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Okmiyati, 2022), adanya pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA

sebagai upaya meningkatkan daya tangkap siswa kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu. Hal ini dikarenakan video animasi memberikan penjelasan yang detail sehingga siswa bisa melihat langsung apa yang sedang dijelaskan tanpa berangan-angan tentang apa yang sedang dijelaskan.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dianah dkk (2023) dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023”. Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai t hitung lebih besar dari t Tabel sebesar ($2,366 > 1,680$) dan nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,024 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur. Perhitungan uji lanjutan dengan menggunakan rumus effect size yang bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa, hasil yang didapatkan sebesar 0,65 artinya media interaktif animasi berpengaruh sedang terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV (Dianah dkk, 2023:292).