

KEEFEKTIFAN MEDIA VIDEO BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

PADA SISWA

Istariyah Hasanah¹, Tri Astuti²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi

Universitas Negeri Semarang

E-mail: istariyahhasanah@students.unnes.ac.id, triaastuti@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis dan mendeskripsikan media pembelajaran yang efektif terhadap motivasi dan hasil belajar mapel IPAS. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen, dengan desain penelitian *quasi experimental design* (desain eksperimen semu) dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Anggota populasi terdiri dari kelas IVA berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol di SD Negeri 04 Sragen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar isian angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample t Test* untuk menguji perbedaan dan uji *N-Gain* untuk menguji keefektifan Media Video Animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media video berbasis animasi dan media konvensional, serta penerapan media video animasi lebih efektif dari pada media konvensional pada mapel IPAS kelas IV. Hal ini berdasarkan hasil analisis motivasi dan hasil belajar, diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar kelas kelas eksperimen sebesar 84,51 dan kelas kontrol sebesar 71,51. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 89,26 dan kelas kontrol sebesar 71,89. Melalui perhitungan rata-rata menunjukkan adanya perbedaan rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif dari media konvensional pada Mapel IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. Berdasarkan hasil penelitian, maka guru hendaknya berusaha melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Kata Kunci: Video Animasi, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar

THE EFFECTIVENESS OF ANIMATION-BASED VIDEO MEDIA ON MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES FOR STUDENTS

Istariyah Hasanah¹, Tri Astuti²

Department of Elementary Teacher Education, Faculty of Education and Psychology
Semarang State University

E-mail: istariyahhasanah@students.unnes.ac.id, triastuti@mail.unnes.ac.id

Abstract: The purpose of this research is to analyze and describe learning media that are effective on motivation and learning outcomes of IPAS subject. This type of research is experimental quantitative research, with a quasi experimental design in the form of a nonequivalent control group design. The population members consisted of class IVA totaling 27 students as the experimental class and class IVB totaling 27 students as the control class at SD Negeri 04 Sragen. The data collection techniques used were tests and questionnaire sheets. Data analysis in this study used Independent Sample t Test to test the difference and N-Gain test to test the effectiveness of Animated Video Media.

The results showed that there were differences in motivation and learning outcomes in classes that used animation-based video media and conventional media, and the application of animated video media was more effective than conventional media in grade IV IPAS maps. This is based on the results of the analysis of motivation and learning outcomes, obtained the average learning motivation score of the experimental class class of 84.51 and the control class of 71.51. While the average value of learning outcomes of the experimental class was 89.26 and the control class was 71.89. Through the average calculation, it shows that there is a difference in the average motivation and learning outcomes of experimental class students which is higher than the control class. It is concluded that the application of animated video media is more effective than conventional media in the IPAS subject matter of Indonesia's rich culture. Based on the results of the study, teachers should try to innovate in the learning process by using the right learning media.

Keywords: Animated Video, Learning Motivation, and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan setiap manusia yang menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pembangunan sumber daya manusia (SDM). Pendidikan akan menentukan serta menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Bakat serta keahlian setiap manusia yang beranekaragam akan terasah dan terbentuk melalui pendidikan. Selain itu pendidikan juga menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa, sebagaimana yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan memang sangat penting bagi kemajuan bangsa Indonesia.

Salah satu mata pelajaran yang menyangkup kompleksnya kehidupan adalah Mata Pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan antara mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Ilmu Pendidikan Sosial adalah bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.. Sampai saat ini pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) umumnya berbasis pada behaviorisme dengan penekanan pada transfer pengetahuan dan latihan, dimana dalam transfer pengetahuan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Hamzah (2011: 23) dalam Riadi (2022) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan

eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif”.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah suatu hasil nyata yang dicapai siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Sudjana (2009: 3) dalam Ananda (2020) mendefinisikan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar. Semua hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Dalam suatu pembelajaran tidak bisa lepas dari perangkat pembelajaran, di antaranya adalah media pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi, media dapat membantu meningkatkan siswa dalam menangkap materi yang disampaikan. Media

pembelajaran sangat beraneka ragam. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kreativitas masing-masing guru serta materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa, (Hamalik, 2013) dalam Wulansari (2023). Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar adalah media video animasi. Media video adalah media audio visual yang juga menampilkan gerak (Darodjat 2021:212)

Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV di SD Negeri 04 Sragen, berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan beberapa kendala yang dialami yaitu kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan kemampuan siswa dalam menerima atau memahami materi pembelajaran khususnya Mapel IPAS kurang maksimal. Kendala tersebut terjadi dikarenakan beberapa faktor, yaitu minat belajar siswa yang kurang, sarana prasarana pendukung pembelajaran, serta dukungan untuk siswa, baik dari orang tua atau diri sendiri. Selain faktor tersebut, kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran juga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru sebagai pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran. media pembelajaran yang digunakan adalah media konvensional, yaitu

gambar, serta penggunaan metode ceramah juga menyebabkan kurangnya minat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, yang mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa, terutama pada Mapel IPAS.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif. yakni mengaplikasikan teknik sampling secara random agar hipotesis dari sampel atau poluasi bisa teruji (Sugiyono, 2016:14) dalam Ardiyanto (2019). Sukmadinata (2020) “penelitian kuantitatif berlandaskan filsafat positivisme yang berfokus pada kejadian-kejadian, fakta atau gejala yang bersifat faktual dan dianalisis secara kuantitatif”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 107) dalam Ardiyanto (2019), “penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Perlakuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penggunaan media video berbasis animasi sebagai media pembelajaran di dalam kelas eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang dijalankan yaitu *quasi eksperimental* (Eksperimen Semu). Sugiyono (2016:114) dalam Ardiyanto (2019) *quasi eksperimental disign* terpilih sebab dalam penelitian terdapat kelas kontrol di mana tak semua variabel luar yang memengaruhi kelas eksperimen bisa terkontrol. Penerapan jenis penelitian tersebut sebab peneliti berupaya menemukan pengaruh atas suatu perlakuan. Dalam penelelitian ini,

pengaruh yang dimaksudkan adalah penggunaan media video berbasis animasi.

Menurut Ubaidat dan Ibnu penelitian eksperimen adalah penelitian yang subjeknya diberi perlakuan atau *treatment* kemudian diukur akibat dari perlakuan itu pada subjek (Ainin 2010: 14) dalam (Mardiana 2020). Sedangkan menurut Sukmadinata (2009: 194) dalam Mardiana (2020) penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Tipe atau rancangan penelitian eksperimen terdiri dari:

- 1) Rancangan *pra-eksperimental*, rancangan ini digunakan untuk mengungkapkan sebab akibat hanya dengan cara melibatkan satu kelompok subjek sehingga tidak ada kontrol ketat terhadap variabel ekstra.
- 2) Rancangan *eksperimen absolut/eksperimen sungguhan (true experimental)* merupakan rancangan eksperimen yang mengikuti prosedur dan memenuhi syarat-syarat eksperimen. Prosedur dan syarat-syarat yang dimaksud terutama berkenaan dengan pengontrolan variabel, ada kelompok kontrol, pemberian perlakuan, manipulasi kegiatan, dan pengujian hasil.
- 3) Rancangan eksperimental semu (*quasi experimental design*), merupakan salah satu bentuk rancangan

Keterangan:

A = Kelompok Eksperimen

B = Kelompok Kontrol

eksperimen yang dimaksudkan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* (desain eksperimen semu). Kuasi eksperimen melibatkan penempatan (tetapi bukan penempatan random) partisipan ke kelompok. Pada kuasi eksperimental peneliti memberikan perlakuan eksperimental dan kontrol kepada kelompok-kelompok utuh, mengadministrasikan pra-tes kepada dua kelompok, melakukan kegiatan perlakuan eksperimental hanya dengan kelompok eksperimen saja, dan setelah itu mengadministrasikan pasca tes untuk mengakses perbedaan diantar dua kelompok tersebut.

Dalam penelitian ini bentuk desain yang digunakan yaitu bentuk Nonequivalent Control Group Design yang artinya dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih tidak secara random melainkan dipilih kelompok yang homogen, kemudian dilakukan pretest pada awal sebelum penelitian dan posttest pada akhir penelitian (Sugiyono, 2016: 79) dalam Ardiyanto (2019). Adapun pola desain penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

A	O ₁	X	O ₂
B	O ₃	-	O ₄

O₁= *Pretest* dan pengisian angket motivasi belajar kelompok eksperimen

O2= *Posttest* dan pengisian angket motivasi belajar kelompok eksperimen

O3= *Pretest* dan pengisian angket motivasi belajar kelompok kontrol

Dalam penelitian ini terdapat kelompok eksperimen (A) yaitu kelas 4A SD Negeri 04 Sragen dan kelompok kontrol (B) yaitu kelas 4B SD Negeri 04 Sragen. Pada awal penelitian sebelum diberikan perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta pengisian angket motivasi belajar (O1 dan O3). Selanjutnya diberikan perlakuan yaitu pada kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan menggunakan media video animasi (X) dan pada kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti yang biasa guru terapkan dalam pembelajaran (konvensional). Pada akhir setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan pengisian angket motivasi belajar untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa (O2 dan O4). Selanjutnya, hasil posttest dan angket dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari keduanya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Sragen, pada kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. penelitian ini dilakukan pada semester genap yaitu pada tahun ajaran 2023/2024 antara bulan Januari – Maret 2024. Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan oleh peneliti dengan

O4 = *Posttest* dan pengisian angket motivasi belajar kelompok kontrol

X = Perlakuan atau Treatment Pembelajaran Mapel IPAS menggunakan media video animasi.

mengikuti jadwal pelajaran di kelas yang bersangkutan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen. Anggota populasi terdiri dari kelas IVA berjumlah 27 siswa dan kelas IVB berjumlah 27, dengan jumlah seluruhnya ada 54 siswa.

Kelas	Putra	Putri	Jumlah Siswa
IVA	14	13	27
IVB	13	14	27
Total	27	27	54

Sugiyono (2017: 126) menjelaskan bahwa “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Jadi sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IVB sejumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IVA sejumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen dari SD Negeri 04 Sragen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa berupa data nilai angket motivasi belajar siswa. Angket digunakan untuk mengetahui penilaian motivasi belajar siswa, kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan dari hipotesis. Hasil angket

motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel berikut:

No.	Kriteria Data	Motivasi Belajar Siswa	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah Siswa	27	27
2.	Jumlah Nilai	2206	2033
3.	Nilai Rata-Rata	84,51	71,51
4.	Nilai Tertinggi	96	96
5.	Nilai Terendah	61	60
6.	Median	82	73

kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa, diperoleh nilai sebesar 2206; nilai rata-rata sebesar 81,70; nilai tertinggi sebesar 96; nilai terendah sebesar 61; dan median sebesar 82. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah siswa 27 siswa, diperoleh jumlah nilai sebesar 2033; nilai rata-rata sebesar 75,30; nilai tertinggi sebesar 96; nilai terendah sebesar 60; dan median sebesar 73.

Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa berupa data nilai hasil belajar siswa. Data nilai digunakan untuk mengetahui penilaian hasil belajar siswa, kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan dari hipotesis. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel 4 sebagai berikut:

No.	Kriteria Data	Hasil Belajar Siswa	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah Siswa	27	27
2.	Jumlah Nilai	2176	1620
3.	Nilai Rata-Rata	89,26	71,89
4.	Nilai Tertinggi	100	84
5.	Nilai Terendah	60	32
6.	Median	80	64

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa, diperoleh nilai sebesar 2176; nilai rata-rata sebesar 80,5; nilai tertinggi sebesar 100; nilai terendah sebesar 60; dan median sebesar 80. Sedangkan kelas kontrol dengan jumlah siswa 27 siswa, diperoleh jumlah nilai sebesar 1620; nilai rata-rata sebesar 60; nilai tertinggi sebesar 84; nilai terendah sebesar 32; dan median sebesar 64.

Analisis Data Awal

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan menggunakan uji *Kolmogrov-smirov*, dengan berbantuan aplikasi SPSS versis 25. Melalui uji *Kolmogrov-smirov* dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal apabila nilai sig. > 0,05, sedangkan data yang tidak berdistribusi normal apabila nilai sig. < 0,05. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smimov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas	.130	27	.200*	.960	27	.377
	Kelas	.141	27	.181*	.954	27	.262

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel Uji Normalitas di atas, yang dilakukan pada SPSS versi 25, melalui uji Kolmogorov-Smimov dapat diketahui bahwa data motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, karena nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen > 0,05. Nilai Sig. Kelas kontrol adalah 0,181 dan nilai Sig. kelas eksperimen adalah 0,200.

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smimov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas	.115	27	.200*	.944	27	.155
	Kelas	.089	27	.200*	.963	27	.425

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel Uji Normalitas di atas, yang dilakukan pada SPSS versi 25, melalui uji Kolmogorov-Smimov dapat diketahui bahwa data hasil belajar pretest pada kelas kontrol dan

kelas eksperimen berdistribusi normal, karena nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen > 0,05. Nilai Sig. Kelas kontrol adalah 0,200 dan nilai Sig. kelas eksperimen adalah 0,200.

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smimov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas	.161	27	.070*	.917	27	.033
	Kelas	.126	27	.200*	.961	27	.395

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel Uji Normalitas di atas, yang dilakukan pada SPSS versi 25, melalui uji Kolmogorov-Smimov dapat diketahui bahwa data hasil belajar posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, karena nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen > 0,05. Nilai Sig. Kelas kontrol adalah 0,200 dan nilai Sig. kelas eksperimen adalah 0,070.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah pada kedua kelompok sampel pada penelitian ini memiliki varian yang berbeda atau memiliki varian yang sama. Kriteria dalam pengujian homogenitas adalah apabila nilai signifikasinya > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian pada data tersebut dinyatakan homogen. Namun, apabila nilai

signifikasinya $<0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varian pada data tersebut dinyatakan tidak homogen. Berikut merupakan hasil uji homogenitas motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.899	1	52	.347
Based on Median	.421	1	52	.519
Based on Median and with adjusted df	.421	1	47.195	.520
Based on trimmed mean	.836	1	52	.365

Berdasarkan tabel Uji Homogenitas di atas, yang dilakukan pada SPSS versi 25, dapat diketahui bahwa data motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen, karena nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen $> 0,05$ dengan nilai Sig. adalah 0,347.

Tabel Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.291	1	52	.075
Based on Median	2.005	1	52	.163
Based on Median and with adjusted df	2.005	1	26.576	.168
Based on trimmed mean	2.166	1	52	.147

Berdasarkan tabel Uji Homogenitas di atas, yang dilakukan pada SPSS versi 25, dapat

diketahui bahwa data motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen, karena nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen $> 0,05$ dengan nilai Sig. adalah 0,075.

Tabel Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.144	1	52	.706
Based on Median	.080	1	52	.779
Based on Median and with adjusted df	.080	1	44.630	.779
Based on trimmed mean	.139	1	52	.710

Berdasarkan tabel Uji Homogenitas di atas, yang dilakukan pada SPSS versi 25, dapat diketahui bahwa data motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau data tersebut homogen, karena nilai Sig. kelas kontrol dan eksperimen $> 0,05$ dengan nilai Sig. adalah 0,075.

Analisis Data Akhir

Uji Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis yang pertama yaitu mengenai uji perbedaan. Uji Perbedaan ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Uji perbedaan ini menggunakan Uji t data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji t nilai motivasi belajar siswa:

Tabel Uji t Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>							
<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		
							<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
<i>Equal variances assumed</i>	1.516	.224	5.498	52	.000	13.00000	2.36471	8.25486	17.74514
<i>Equal variances not assumed</i>			5.498	46.544	.000	13.00000	2.36471	8.24159	17.75841

Berdasarkan tabel perhitungan menggunakan SPSS versi 25 di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* menunjukkan nilai 0,000 yang berarti $< 0,05$. Karena inilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Uji Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis yang kedua yaitu mengenai uji perbedaan. Uji Perbedaan ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan

hasil belajar antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Uji perbedaan ini menggunakan Uji t data hasil belajar posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji t nilai hasil belajar siswa.

Tabel Uji t Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>							
<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		
							<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
<i>Equal variances assumed</i>	9.029	.004	6.493	52	.000	17.37037	2.67516	12.00227	22.7384
<i>Equal variances not assumed</i>			6.493	39.262	.000	17.37037	2.67516	11.96050	22.78024

Berdasarkan tabel perhitungan menggunakan SPSS versi 25 di atas dapat diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* menunjukkan nilai 0,000 yang berarti $< 0,05$. Karena inilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Uji Hipotesis Ketiga

Pengujian hipotesis yang ketiga yaitu mengenai uji keefektifan media video berbasis animasi terhadap motivasi belajar siswa. Uji keefektifan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media video berbasis animasi yang kita terapkan di kelas eksperimen lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan penggunaan media konvensional di kelas kontrol. Uji keefektifan yang dilaksanakan menggunakan Uji N-Gain. Berikut hasil Uji N-Gain data nilai motivasi belajar siswa:

Tabel Hasil Uji N-Gain Data Motivasi

Kelas	Belajar Siswa		Rat	Kriter
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Kontrol	60	71,51	0,29	Rendah
Eksperimen	59,51	84,51	0,60	Sedang

Berdasarkan hasil Uji N-Gain di atas, dapat diketahui nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang dan rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,29 yang termasuk dalam kategori rendah. Diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen $0,60 >$ daripada rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol $0,29$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif dari pada penerapan media pembelajaran

konvensional dilihat dari motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen.

Uji Hipotesis Keempat

Pengujian hipotesis yang keempat yaitu mengenai uji keefektifan media video berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa. Uji keefektifan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media video berbasis animasi yang kita terapkan di kelas eksperimen lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan penggunaan media konvensional di kelas kontrol. Uji keefektifan yang dilaksanakan menggunakan Uji N-Gain. Berikut hasil Uji N-Gain data nilai hasil belajar siswa:

Tabel Hasil Uji N-Gain Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	Belajar Siswa		Rat	Kriter
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
Kontrol	68,41	71,89	0,38	Sedang
Eksperimen	63,22	89,26	0,71	Tinggi

Berdasarkan hasil Uji N-Gain di atas, dapat diketahui nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang. Diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen $0,71 >$ daripada rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol $0,38$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif

dari pada penerapan media pembelajaran konvensional dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen.

PEMBAHASAN

Berdasarkan uji hipotesis tentang perbedaan dan keefektifan yang telah dilakukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat terjawab. Hasil dari uji hipotesis dalam penelitian ini akan dijelaskan lebih rinci dalam pembahasan berikut ini:

Perbedaan Motivasi Belajar Siswa

Menurut Hamzah (2011:23) dalam Riadi (2022) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam suatu pembelajaran, penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran sangat memberikan pengaruh motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa tentunya dapat menambah motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 04 Sragen materi Indonesiaku kaya budaya, motivasi yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa memberikan dampak yang positif terhadap

pencapaian proses pembelajaran. Dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran dibedakan menjadi 2, yaitu penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen dan penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang menunjukkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa di setiap kelas memperoleh persentase rata-rata sebesar 84,51% di kelas eksperimen dan 71.51% di kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat selama proses pembelajaran berlangsung, pada kelas eksperimen siswa dapat dikatakan sangat aktif untuk mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat dilihat melalui antusias siswa dalam memperhatikan penyampaian materi yang diberikan oleh guru menggunakan media video animasi. Selain antusias siswa dalam memperhatikan penyampaian materi, siswa juga aktif bertanya dan eksplorasi mengenai materi yang sedang di bahas dalam pembelajaran.

Selama proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen, siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, bahkan ketika pembelajaran akan dibuka, siswa terlihat sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, untuk di kelas kontrol, selama proses pembelajaran siswa kurang terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Dapat dilihat ketika penyampaian materi menggunakan media konvensional, siswa terlihat bosan, bahkan kurang antusias untuk memperhatikan penyampaian materi, selain itu, siswa juga kurang aktif mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses penelitian atau pembelajaran, pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional menunjukkan kurangnya antusias siswa atau dengan kata lain motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional kurang. Sedangkan pembelajaran menggunakan media video animasi menunjukkan antusias siswa yang sangat tinggi, dengan kata lain motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi sangat tinggi. Hal ini dapat dibuktikan melalui kuisioner atau angket motivasi yang menunjukkan nilai kuisioner atau angket motivasi belajar pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai motivasi belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar pada mapel IPAS materi Indonesiaku kaya budaya di kelas IV SD Negeri 04 Sragen antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) dalam Ananda (2020) mendefinisikan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dimiyati (2006: 3-4) dalam Ananda (2020) juga menyebutkan “hasil belajar merupakan hasil

dari suatu interaksi tindak belajar dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar”.

Tes merupakan suatu alat atau suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan turan-aturan yang sudah ditentukan. Tes dalam penelitian ini berupa soal dengan bentuk pilihan ganda sejumlah 25 butir soal dengan empat opsi pilihan jawaban. Soal tersebut berfungsi untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa dalam ranah C2, C3, dan C4. Hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video animasi mendapatkan perolehan nilai dengan rata-rata 89,26. Sedangkan kelas kontrol dengan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran konvensional mendapatkan perolehan nilai dengan rata-rata 71,89. Dilihat dari perolehan rata-rata nilai hasil belajar, kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran video animasi memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menerapkan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan nilai test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah diperoleh kemudian digunakan untuk melakukan uji hipotesis. Sebelumnya, dilakukan uji prasyarat hipotesis terlebih dahulu yang menunjukkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji hipotesis perbedaan menggunakan

independent samples t test. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai hasil belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi 0,000 dimana nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada mapel IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 04 Sragen antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Keefektifan Media Video Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya. Agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif, maka pembelajaran yang dilaksanakan harus bisa membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, selain itu pembelajaran yang dilaksanakan harus bisa melibatkan siswa di dalam pelaksanaannya. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, maka siswa akan lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi pembelajaran yang sedang disampaikan. Menurut Daryanto (2010: 86) dalam Soraya (2023), menyatakan bahwa “video merupakan suatu medium yang efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual maupun berkelompok”. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap Kustandi (2011: 64) dalam Darodjat (2021).

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama pembelajaran, penulis menemukan fakta bahwa dalam pembelajaran dengan media video animasi menunjukkan motivasi belajar siswa yang tergolong sangat tinggi. Hal tersebut tentu berbeda dengan motivasi belajar yang ditunjukkan siswa di kelas kontrol. Motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa media pembelajaran konvensional dapat dikatakan sangat rendah. Motivasi belajar tersebut tidak memberikan efek pemahaman siswa yang cukup mendalam terhadap materi yang dipelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV mapel IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan Uji N-Gain diatas, dapat diketahui nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang dan rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,29 yang termasuk dalam kategori rendah. Diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen $0,60 >$ daripada rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol 0,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif dari pada penerapan

media pembelajaran konvensional dilihat dari motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen.

Keefektifan Media Video Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa

Keefektifan suatu pembelajaran dapat tercapai dengan keterampilan guru dalam mengolah komponen-komponen pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil pengamatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran video animasi yang diperoleh nilai posttest dengan rata-rata nilai sebesar 89,26.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) dalam Ananda (2020) mendefinisikan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) dalam Ananda (2020) juga menyebutkan “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar”.

Belajar aktif ditandai aktif ditandai dengan siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Seluruh siswa diajak untuk turut aktif dalam setiap proses pembelajaran, tidak hanya melibatkan aktivitas mental akan tetapi fisik juga demikian. Dengan pembelajaran aktif, diharapkan siswa mampu merasakan suasana pembelajaranyang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat

maksimal. Hal ini terbukti dengan adanya pemerolehan hasil belajar siswa eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 89,26 sedangkan kelas kontrol yaitu 71,89.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal posttest yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Dengan ranah kognitif C2, C3, dan C4 dengan tingkat kesukaran yang bervariasi dari mudah, sedang, dan sulit. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen, dari 25 soal secara keseluruhan, soal yang memperoleh nilai terendah yaitu soal nomor 23 dengan indikator soal siswa dapat menganalisis jenis usaha ekonomi berdasarkan kegiatan usahanya. Soal nomor 17 hanya mendapatkan point sebesar 3 point (11%). Penyebab rendahnya nilai yaitu karena soal ini termasuk dalam soal HOTS, dimana perlu pemahaman lebih lanjut untuk menganalisis manfaat keberagaman budaya dari sebuah gambar, selain itu opsi pilihan jawaban dari soal ini juga terdapat jawaban pengecoh yang dapat mengecoh siswa dalam menjawab soal jika tidak mengerjakan secara teliti.

Sementara itu, untuk soal dengan point tertinggi yaitu soal nomor 6 yang sama-sama memiliki point 26 (96%) dengan kata lain hanya satu siswa yang menjawab salah. Indikator soal dari soal tersebut yaitu disajikan sebuah gambar, siswa dapat menentukan daerah yang mempeunyai kebudayaan tersebut. Soal tersebut termasuk dalam kategori ranah kognitif C2 (pemahaman) dimana pada soal tersebut

siswa perlu memahami gambar dan menentukan daerah dari gambar yang telah dipelajari.

Media video animasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar di kelas eksperimen. Dalam menguji keefektifan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV mapel IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya, peneliti menggunakan one sample t tes (uji pihak kanan) dilakukan pada data hasil belajar siswa. Sebelum dilaksanakan uji pihak kanan, data hasil belajar siswa kedua kelas diuji prasyarat analisisnya. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis, diketahui bahwa data hasil belajar kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, uji keefektifan secara statistik dapat dilakukan.

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan hasil Uji N-Gain diatas, dapat diketahui nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang. Diketahui bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0,71) > daripada rata-rata N-Gain kelas kontrol (0,38). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif dari pada penerapan media pembelajaran konvensional dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan pada pembelajaran Mapel IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya dengan menggunakan media pembelajaran video animasi pada siswa kelas IV SD Negeri

04 Sragen dapat diuraikan simpulan sebagai berikut:

1. Perbedaan motivasi belajar antara siswa kelas IV yang pembelajarannya mendapat perlakuan penggunaan media video animasi dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai motivasi belajar siswa menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan nilai 0,000 yang berarti $< 0,05$. Karena nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.
2. Perbedaan hasil belajar antara siswa kelas IV yang pembelajarannya mendapat perlakuan penggunaan media video animasi dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis nilai hasil belajar siswa menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan nilai 0,000 yang berarti $< 0,05$. Karena nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

3. Penerapan media pembelajaran video animasi lebih efektif dari pada media pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada Mapel IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan Uji N-Gain diatas, dapat diketahui nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,60 yang termasuk dalam kategori sedang dan rata-rata nilai N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,29 yang termasuk dalam kategori rendah. Diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen $0,60 >$ daripada rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol 0,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif dari pada penerapan media pembelajaran konvensional dilihat dari motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen.
4. Penerapan media pembelajaran video animasi lebih efektif dari pada media pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada Mapel IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan hasil Uji N-Gain diatas, dapat diketahui nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang. Diketahui bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen $(0,71) >$ daripada rata-rata N-Gain kelas kontrol $(0,38)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi lebih efektif dari pada penerapan media

pembelajaran konvensional dilihat dari hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Sragen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R dkk (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan : CV. Pusdikra MJ
- Ardianto (2018). *Buku Metode Penelitian Sugiyono*
- Darodjat, dkk (2021). *Media Pembelajaran*. Hal. 112, 132-146, 153, 212.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls. Deepublish*.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (measurement), penilaian (assessment), dan evaluasi (evaluation) dalam pendidikan. *Jurnal Education and development, 10(3), 492-495*.
- Februan, S. (2022). Sepenting Apa Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah, 2(1), 43-46*.
- Guswiani Wini & Irwanto. 2019. Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Front Office di Kelas Xi Akomodasi Perhotelan SMK N 3 Garut. *Jurnal Literasi Vol X No 2*.

- Kurnia, N. dkk. 2018. Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *JTEP*. 3(1): 451.
- Kusumah, D. R. dkk. 2018. Pemanfaatan website Sekolah sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Mempersiapkan dan Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan. *JTEP*. 3(2): 699.
- Mardiyana, K (2020) Mengenal Desain Penelitian Eksperimen
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.
- Priyatno, Dwi. 2016. Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS. *Yogyakarta: Andi Publisher*.
1. Priyatno, D. (2023). Olah data sendiri analisis regresi linier dengan SPSS dan analisis regresi data panel dengan eviews. *Penerbit Andi*.
 2. Riadi, M (2022). *Motivasi Belajar - Pengertian, Fungsi, Prinsip dan Cara Menumbuhkan*.
 3. Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
 4. Saputra, Y. N. (2018). Pentingnya Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa.
 5. Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
 6. Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. 2018. Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Karakter Tanggung Jawab siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*. VII(2): 1-16. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>
 7. Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.

