

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DI KELAS IV SD INPRES BUNG MAKASSAR PADA BIDANG STUDI IPAS T.P 2023/2024

THE INFLUENCE OF ANIMATION VIDEO MEDIA ASSISTED WITH THE ANIMAKER APPLICATION ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN MATERIAL ON RIGHTS AND OBLIGATIONS IN CLASS IV PRIMARY SCHOOL BUNG MAKASSAR INPRES ON THE FIELD SCIENCE STUDIES T.P 2023/2024

Delila Christiani Br Perangin-angin¹⁾, Rupina Magdalena Br Tarigan²⁾
Universitas Quality Medan, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No 18 Kec. Medan Selayang
Kota Medan Prov Sumatera Utara, Kode Pos 12345, Indonesia
tiganrupina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN materi hak dan kewajiban dengan menggunakan media video animasi berbantuan aplikasi animaker dan Pembelajaran Konvensional di kelas IV SD INPRES BUNG T.P 2023/2024. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD INPRES BUNG T.P 2023/2024 sebagai subjeknya adalah siswa kelas IV- A dan IV- B dengan jumlah siswa di kelas IV- A ada 29 orang dan kelas IV- B ada 27 orang. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan instrumen tes essay sebanyak 5 soal yang telah di validasi oleh validator. Rata-rata hasil tes awal kelas IV- A adalah 58,62 dan rata-rata hasil tes awal kelas IV- B adalah 55,74. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada kelas IV- A dengan menggunakan media video animasi berbantuan animaker rata-rata hasil belajar siswa 78,62 dan pada kelas IV- B dengan menggunakan Pembelajaran Konvensional memperoleh rata-rata hasil belajar 75,74 Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan uji independen dua faktor, siswa yang diajar dengan media video animasi berbantuan animaker dan siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran Konvensional diperoleh hasil diperoleh $X_{hitung} (X^2) = 3,48 > X_{tabel} = 2,04$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh dari model pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban T.P 2022/2023.

Kata kunci : Media Video Animasi, Aplikasi Animaker, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research was conducted with the aim of knowing the effect of student learning outcomes in the Science subject on temperature and changes in the shape of objects using the problem based learning and Conventional Learning models in class IV SD inpres bung makassar T.P 2023/2024. The location of this research was carried out at SD inpres bung makassar T.P 2023/2024 as the subjects were students in class IV-A and IV-B with the number of students in class IV-A there were 29 people and class IV- B there are 27 people. This type of research is a quasi-experimental with an essay test instrument of 5 questions that have been validated by the validator. The average initial test result for class IV-A was 58,62 and the average initial test result for class IV-B was 55,74. After learning was carried out in class IV-A using the Direct Instruction learning model, the average student learning outcomes 78,62 and in class IV-B using Conventional Learning to obtain an average learning result of 75,74. Based on the calculation of the hypothesis test with a two-factor independent test, students who were taught by the Direct Instruction model and students who were taught by Conventional Learning obtained the results obtained $X_{count} (X_2) = 3,48 > X_{table} = 2,04$. So H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an influence from the problem based learning model on the science learning outcomes of fifth grade students at SD inpres bung makassar T.P 2023/2024

Keywords: *Animation Video Media, Animaker Application, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan motor penggerak pembangunan suatu bangsa. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang ada, dan semakin besar peluang negara tersebut untuk berkembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan memegang peranan penting dalam kelangsungan hidup manusia. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, dan normal. Dengan berkembangnya masyarakat manusia, pendidikan menghadapi banyak kendala dan tantangan. Salah satu kendalanya adalah buruknya kualitas pendidikan di negara tersebut dalam mencapai tujuan pendidikan. Guru merupakan salah satu komponen utama pendidikan dan merupakan kunci keberhasilan dan peningkatan mutu pendidikan.

PPKn merupakan mata pelajaran yang fokus pada pembinaan warga negara yang memahami dan dapat mewujudkan hak dan tanggung jawabnya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berilmu, dan bermartabat sesuai Pancasila dan UUD 1945. PPKn merupakan bagian dari pendidikan politik yang materinya menitik beratkan pada peranan warga negara dalam kehidupan bernegara, yang kesemuanya dibahas untuk mengembangkan



peranan tersebut sesuai ketentuan Pancasila dan UUD 1945 menjadi warga negara, rakyat dan negara. dapat mempercayai Kewarganegaraan merupakan ilmu yang mengkaji dan mengkaji segala sesuatu yang berhubungan dengan pemerintahan, lembaga demokrasi, konstitusi, jalan hukum, hak dan tanggung jawab warga negara dan demokrasi..

Peranan PPKn dalam pembelajaran sangat penting karena dengan mempelajari PPKn karakter diri dapat terbentuk. Dalam kalangan masyarakat pembelajaran PPKn juga dibutuhkan baik itu dari sejak dini, SD, SMP, SMA, bahkan sampai perguruan tinggi PPKn sangat dibutuhkan.. Mengingat pentingnya pembelajaran PPKn terutama di SD, seharusnya guru lebih memberi perhatian terhadap pelaksanaan pembelajaran PPKn baik itu dalam hal sumber belajar, masih kuranya sumber belajar mengakibatkan guru di anggap kurang asik dan cenderung monoton sehingga pembelajaran PPKn dianggap kurang menarik oleh siswa oleh karena itu dikembangkan oleh media sebagai alat bantu guru dalam hal menyampaikan materi agar kualitas proses pembelajaran semakin baik. Kualitas proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat efektif dan efisien. Peranan guru di tuntut dalam hal karena guru harus bekerja keras agar materi tersampaikan dan juga terealisasikan dengan baik.

Pembelajaran tentu terjadi suatu komunikasi yang dimana ada respon atau tanggapan didalam nya. Namun dalam pembelajaran sering kali guru yang mendominasi sedangkan siswa sering kali pasif. Komunikasi yang terjadi adalah komunikasi yang searah yang dimana guru yang menjelaskan dan siswa yang mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran PPKn sering kali siswa dituntut untuk menghafal UUD 1945, Pancasila, Proklamasi, serta banyak lagi yang dimana hal tersebut membuat siswa bosan akan pembelajaran. Untuk mengatasi rasa kebosanan tersebut maka di gunakan media seperti media video animasi agar siswa lebih efektif dan juga aktif untuk melakukan pembelajaran.

Tabel 1. 1 Data Hasil Nilai Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD Inpres Bung Makassar Tahun ajaran 2023 / 2024.

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Yang Tidak Lulus KKM	Jumlah Yang Lulus KKM
IVA	29	75	5	23
IVB	27	75	3	25
Jumlah	56		8	48

Sumber : Guru Kelas IV SD Inpres Bung Makassar

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Makassar pada mata pelajaran PKN kelas IVA sebanyak 29 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 5 orang, serta 23 siswa yang mencapai KKM yaitu di atas 75 berjumlah 23 siswa. Sedangkan di kelas IVB siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 25 orang, serta siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 3 orang. Hal ini dapat kita ketahui bahwa hasil belajar PKN kelas IVA lebih rendah dibandingkan nilai hasil belajar PKN kelas IVB.

Cara mengatasi masalah tersebut guru mempunyai peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan memicu rasa ingin tahunya siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari PPKn selain guru menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa untuk aktif, guru juga harus cerdas dalam memilih penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran lebih menarik.

Media merupakan sesuatu yang mempunyai pesan persuasif dan dapat menggugah pikiran, perasaan dan kemauan siswa sedemikian rupa sehingga dapat mendorong proses belajar pada siswa. Media visual adalah media yang digunakan untuk memvisualisasikan atau menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima (peserta didik). Suatu pesan yang disampaikan dan diungkapkan dalam komunikasi visual, selain itu media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian gagasan, mengilustrasikan atau membumbui fakta yang dapat dengan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak bersifat grafis.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk penelitian dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hak dan Kewajiban di Kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bung Makassar Tahun Pelajaran 2023 / 2024.”

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester Genap TA. 2023/2024 di SD Inpres Bung Makassar. Adapun yang menjadi alasan penulis memilih lokasi tempat ini karena pelaksanaan pertukaran mahasiswa Mardeka.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi adalah “suatu wilayah generasi yang terdiri atas: obyek-obyek atau subyek-subyek yang mempunyai jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh penelitian yang dipelajari dan kesimpulan-kesimpulan yang diambil setelahnya.”. Populasi ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SD Inpres Bung Makassar Tahun Ajaran 2023/2024 yaitu terdiri dari 2 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 56 orang.

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa kelas IV SD INPRES Bung Makassar

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah
SD INPRES BUNG MAKASSAR	IV A	29
	IV B	27
		56

Sumber : *Wali Kelas IV SD INPRES Bung Makassar*

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berdasarkan teknik sampel acak *klastel* maka sampel penelitian ini adalah kelas IV A dan IV B SD INPRES Bung Makassar dengan jumlah 56 siswa pemilihan kelas eksperimen dipilih peneliti dengan menggunakan teknik sampel acak *klastel*.

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen), yang tujuannya adalah untuk mengetahui apakah sesuatu mempunyai pengaruh atau akibat terhadap subjek yaitu pada siswa. Konsisten dengan penelitian di atas, penelitian ini menggunakan kelompok kontrol pretest.

Tabel 3. 2 Sample

Sampel	Tes Awal (Pre Test)	Pelakuan	Terakhir (Post Test)
Eksperimen	1	X1	0
Kontrol	1	X1	0

Keterangan:

01 = Pemberian Pre Test pada kelas eksperimen kontrol

02 = Pemberian Post Test pada kelas eksperimen dan kontrol.

X1 = Perlakuan pengajaran pada kelas eksperimen dengan media gambar.

X2 = Perlakuan pengajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media Pembelajaran Konvensional.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah test yang berbentuk essay yang terdiri dari 5 soal pada materi Hak dan Kewajiban. Butir soal yang di batasi pada rana kognitif C2 dan C3 test awal dan test akhir,

Keterangan :

C2 :Pemahaman

C3 :Mengaplikasikan

Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan berdasarkan hasil pre tes dan post test yang telah dilakukan penelitian pada prosedur penelitian :

1. Analisis Data Pre Test

Yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji independen dua faktor pre test pada kelas yang diajarkan untuk mengetahui kesetaraan hasil belajar siswa dalam materi Hak dan Kewajiban.

2. Analisis Data Post Test

Yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji independen dua faktor post test pada kelas yang diajarkan menggunakan Media Video Animasi. **Rumus Menghitung Hasil Belajar**

a) Menghitung hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus Sudijono (2011:318) yaitu

$$\text{Nilai perolehan} = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b) Menghitung hasil belajar siswa secara klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Tuntas belajar} = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

(Rosna.2016)

c) Menghitung rata-rata dan hasil belajar siswa dalam kelas maka digunakan rumus sudjana (2016:70) yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum f x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai Rata-rata

f_i = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas x_i

x_i = Tanda kelas interval

d.) Rumus Menghitung Hasil Belajar Klasikal

Data hasil belajar siswa Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\Sigma \text{ yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ siswa}} \times 100\%$$

Kriteria ketuntasan belajar klasikal sebagai berikut :

>80% = Sangat tinggi

60% - 79% = Tinggi

40% - 59% = Sedang

20% - 39% = Rendah

0% - 19% = Sangat rendah

Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas yang digunakan adalah, uji Lillefors, Uji Lillefors dilakukan secara nonfarametrik dengan menggunakan penaksir hipotesis normalitas data :

H_0 : data terdistribusi normal

H_1 : data tidak terdistribusi normal

Sebutlah harga terbesar ini l_0

Kriteria uji : terima H_0 Jika $l_0 < l_{tabel}$

Pada taraf signifikan (α) = 5% = 0,05

2. Homogenitas Varian

Menurut sudjana (2016:250) uji F digunakan menguji homogenitas varians dari dua kelompok data. Rumusan hipotesis yang diuji dalam homogenitas adalah:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \neq \sigma_2^2$$

Rumusan untuk di uji F adalah :

$$F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

3. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Uji kesamaan dua rata-rata adalah suatu uji hipotesis untuk perbandingan antara dua keadaan atau tepatnya dua populasi.

Rumusan hipotesis yang diuji menurut Sudjana (2016:239)

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

4. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian yang dinyatakan pada bab II dapat dirumuskan dalam H0 dan H1 H1 sebagai berikut :

$H_0 : \rho = 0$ Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn yang menggunakan media Video animasi .

$H_1 : \rho \neq 0$ Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn yang menggunakan media Video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan Media Video Animasi dalam pembelajaran serta pembelajaran konvensional di kelas IV-A dan IV-B SD Inpres Bung Makassar dengan melakukan uji *pre test* sebelum pembelajaran dimulai dan dilanjut dengan melakukan *post test* setelah pembelajaran selesai dilakukan. Berikut ini adalah pembahasa mengenai *pre test* dan *post test* yang dilakukan;

Deskripsi Hasil Data Pre Test

Berdasarkan data yang diperoleh maka hasil tes tersebut mendapatkan hasil kemampuan secara keseluruhan dari kelas IV-A dan kelas IV-B. Hasil *pre test* yang sudah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Rata-rata Hasil *Pre Test* Siswa

Kelas	Rata-Rata Nilai Awal
Ekperimen	58.62
Kontrol	55.74

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kedua kelas yaitu eksperimen sebesar 58.62 dan kontrol 55.74 maka dapat dikatakan bahwa kedua kelas memiliki nilai hampir setara atau memiliki hasil yang tidak terlalu jauh.

Deskripsi Hasil Data *Post Test*

Setelah serangkaian test dilakukan dari awal terdapat perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dirangkumkan bahwa hasil post test untuk kelas IV-A dan Kelas IV-B dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Rata-rata Hasil *Post Test* Siswa

Kelas	Rata-rata Nilai Awal
Eksperimen	78,62
Kontrol	75,74

Berdasarkan tabel 4.6 dapat kita lihat bahwa hasil dari kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dimana perbedaan yang cukup signifikan dikarenakan kelas eksperimen diterapkannya pembelajaran menggunakan media video animasi sedangkan kelas kontrol diterapkan dengan model pembelajaran konvensional.

Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam sebuah penelitian perlu dilakukan serangkaian syarat yang harus dipenuhi, antara lain yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians dalam kasus ini digunakan metode *lilliefors*.

Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar sudah terdistribusi normal. Uji normalitas hasil belajar pada kelas diajarkan dengan menggunakan media video animasi yang pada penelitian ini dihitung dengan uji *lilliefors*, untuk hasil dari uji normalitas kelas eksperimen dapat dilihat pada halaman lampiran.

Berdasarkan hasil nilai yang didapatkan dengan menghitung normalitas menggunakan metode *lilliefors* maka didapatkan nilai hitung sebesar 0.1445 dengan nilai $\alpha = 0.05$ dan jumlah data sebanyak 29, jika merujuk pada tabel *lilliefors* didapatkan L_{tabel} sebesar 0.1614, maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0.1445 < 0.1614$ dengan demikian maka data hasil belajar dengan metode *problem based learning* berdistribusi normal.

Setelah selesai dilakukan perhitungan normalitas terhadap data hasil belajar dengan media video animasi maka selanjut perlu dilakukan tahapan normalitas dengan metode pembelajaran konvensional, tabel hasil normalitas data dengan metode pembelajaran konvensional dapat dilihat pada halaman lampiran.

Berdasarkan nilai yang didapatkan dengan menghitung normalitas menggunakan metode *lilliefors* maka didapatkan nilai hitung sebesar 0.1178 dengan nilai $\alpha = 0.05$ dan jumlah data sebanyak 27, jika merujuk pada tabel *lilliefors* didapatkan L_{tabel} sebesar 0.1665, maka $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0.1178 < 0.1665$ dengan demikian maka data hasil belajar dengan menggunakan media video animasi berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Setelah uji normalitas didapatkan hasil data berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians dari dua kelompok, metode yang digunakan untuk melakukan uji homogenitas adalah uji F. berikut ini adalah hasil dari uji homogenitas dengan uji F:

Tabel 4.9 Hasil Homogenitas Hasil Belajar

<i>Kelas</i>	<i>N</i>	<i>Df</i>	<i>S²</i>	<i>F</i>	<i>F_{(0.05)(21,20)}</i>
Eksperimen	29	28	64.1	1.67	1.89
Kontrol	27	26	107.1		



Uji homogenitas terhadap hasil belajar pada kelas yang diajarkan dengan media video animasi dan kelas dengan pembelajaran konvensional didapatkan nilai F sebesar 1.67 dan untuk $F_{(0.05)(28,26)}$ dicari dengan interpolasi maka didapatkan sebesar 1.89 dengan nilai $\alpha = 0.05$, $n_1 = 28$ dan $n_2 = 26$. Berdasarkan hasil pengujian didapatkan $F < F_{(0.05)(28,26)}$ maka H_0 diterima, sehingga hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media video animasi dan kelas yang diajarkan dengan metode konvensional dapat dikatakan varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan serangkaian tahapan, mulai dari uji normalitas dan uji homogenitas dan dinyatakan data yang berdistribusi normal dan mendapat varians yang homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji independen antar dua faktor, pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan kriteria independen terima H_1 jika $x^2 \geq x^2_{(0.95)(2)}$. Berikut ini adalah hasil pengujian independen antara dua faktor yang disajikan pada tabel 4.10 dibawah ini:

Tabel 4.10 Hasil Independen Antar Dua Faktor Hasil Belajar

Kelas Eksperimen	<i>T hitung</i>	<i>T tabel</i>	Rata-rata	Varians
<i>Pre test</i>	3.48	2.04	58.62	64
<i>Post test</i>			78.62	64.1

Dari hasil uji independen antara dua faktor maka diperoleh hasil bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan nilai $3.48 > 2.04$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penyampaian materi di Kelas IV SD Inpres Bung Makassar Tahun Pelajaran 2023/2024 sehingga meningkatkan pemahaman dari siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada SD Inpres Bung Makassar Tahun Pelajaran 2023/2024 semester genap dikelas IV-A dan IV-B dengan jumlah total sebanyak 56 orang siswa. Tahapan yang dilakukan adalah pembelajaran secara konvensional dan menggunakan media pembelajaran video animasi. Akan tetapi sebelum menerapkan hal tersebut perlu dilakukan *pre test* untuk mengetahui kemampuan antara kedua kelas IV tersebut. Setelah dilakukan *pre test* didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata yang didapatkan untuk kelas IV-A 58.62

selanjutnya test dilakukan untuk kelas IV-B, nilai rata-rata yang didapatkan untuk kelas IV-B 55.74 pada tahapan selanjutnya dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan *lilliefors*.

Uji normalitas dilakukan pada setiap kelas yang mana memiliki metode pembelajaran yang berbeda, yaitu antara penggunaan media video animasi dengan metode pembelajaran konvensional. Untuk hasil uji normalitas didapatkan hasil 0.144 untuk kelas eksperimen atau kelas yang digunakan untuk implementasi media video animasi selanjutnya untuk model pembelajaran konvensional didapatkan nilai 0.117 sama-sama menggunakan nilai alpha 0.05, berdasarkan hasil yang didapatkan tersebut jika dibandingkan dengan tabel *lilliefors* data yang digunakan berdistribusi normal. Setelah sampai pada tahap normalitas terpenuhi selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas dan didapatkan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ secara nilai yaitu $1.67 < 1.89$ maka didapatkan bahwa H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran media video animasi dan kelas dengan model pembelajaran konvensional mempunyai varians yang homogen. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dan didapatkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran menggunakan media video animasi sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa Kelas IV pada mata pelajaran PKN materi Hak-hak dan kewajiban pada SD Inpres Bung Makassar, sehingga dalam melakukan pembelajaran tentunya sangat perlu diberikan berupa video animasi yang dapat memberikan gambaran secara langsung kepada siswa terkait dengan materi Hak-hak dan kewajiban, dengan menambahkan animasi dalam setiap materi yang disajikan dalam bentuk video dapat meningkatkan imajinasi dan daya berpikir anak-anak sehingga belajar tidak membosankan, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena disertai dengan video animasi yang menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan serangkaian pengujian yang sudah dilakukan sampai kepada tahapan uji hipotesis penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Inpres Bung Makassar semester genap pada tahun pelajaran 2023/2024 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi pada kelas IV SD Inpres Bung Makassar pada mata pelajaran PKN materi Hak-hak dan Kewajiban mendapatkan nilai rata-rata sebesar 78,62
2. Hasil belajar siswa yang tanpa menggunakan media video animasi pada siswa kelas IV SD Inpres Bung Makassar pada mata pelajaran PKN materi Hak-hak dan Kewajiban mendapatkan nilai rata-rata sebesar 75,74.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran menggunakan media video animasi pada mata pelajaran PKN untuk kelas IV SD Inpres Bung Makassar tahun ajaran 2023/2024 semester genap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. & Kilcher, A. (2010). *Teaching for student learning*. New York and London: Routledge.
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dkk. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gredler, Margaret E. Bell. *Belajar dan Pembelajaran. Terjemahan Munandir*. Jakarta: RajaGrafindo Persda, 1994.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Irawatiardi, 2014 *Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif*. [http://Hasil Belajar .co.id](http://HasilBelajar.co.id). diakses pada tanggal 17 Desember 2014.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2014. *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). *Developing Animaker-Based Animation Videos on the Theme of "Daerah Tempat Tinggalku" At Grade Iv Sdn Banjarsari 2 Serang. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8355>
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. Ahmad, Susanto. 2013.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.



-
- Sudjana, Nana, Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001.
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Bandung: Prenadamedia Group, 2013.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.