AL-DYAS
Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2964-4992
e-ISSN : 2964-4984

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/aldyas.v3i1.2472

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MATERI PERSEBARAN FLORA FAUNA INDONESIA DAN DUNIA DI SMAN 1 BATANG ANAI

The Influence of Animation Media on the Learning Outcomes of 11th Grade Students in the Topic of the Distribution of Flora and Fauna in Indonesia and the World at SMAN 1 Batang Anai

Raudatul Janah & Ernawati
Universitas Negeri Padang
raudatuljanah115@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 22, 2023	Dec 28, 2023	Dec 31, 2023	Jan 3, 2024

Abstract

The use of media in learning is very important in supporting learning activities to achieve learning objectives. Effective use of media can help improve the quality, effectiveness of learning and learning outcomes. The method used in this research is quantitative with the type of experimental research and Quasi Experimental design. The sample in this research was 69 class XI students. The research results show that there is a significant influence on the use of animation media on learning outcomes. Based on the results of calculations using the t-test, a significance level of 5% = 1.99601 is obtained, meaning that t-test is 5.351 > 1.99601 t-table so that Ha is accepted. The average value in the experimental group was also 80.82, which was greater than the average value in the control group of 68.91. And the N-Gain test shows that the average N-Gain Score for the experimental class is 57.3501 or 57.35%, including the "Quite Effective" category. It can be concluded that there is an influence of the use of animation media on learning the distribution of flora and fauna in Indonesia and the world.

Keywords: *Influence; Quasi Experiment ; Animation media, Learning Outcomes*

Jurnal Al-DYAS is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang efektif dapat membantu meningkatkan kualitas, efektivitas pembelajaran dan hasil belajar.metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain Quasi Eksperimen. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI sebanyak 69 siswa. Hasil penelitian menunjukan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media animasi terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji t diperoleh taraf signifikansi 5% = 1,99601, artinya thitung 5.351 > 1,99601 ttabel sehingga Ha diterima. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen juga sebesar 80,82 lebih besar dari rata-rata nilai kelompok control sebesar 68,91. Dan uji N-Gain menunjukan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 57,3501 atau 57,35 % termasuk kategori "Cukup Efektif". Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran persebaran flora dan fauna indonesia dan dunia.

Kata Kunci ; Pengaruh,; Quasi Eksperimen ; Media animasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi menghadirkan banyak tantangan baru bagi kehidupan manusia. Begitu juga dengan pendidikan yang dihadapkan dengan tantangan yang sangat kompleks sehubungan dengan masyarakat yang bersaing dengan persaingan global. Pemanfaatan teknologi di sekolah menjadi hal yang wajib dilakukan oleh guru sebagai pendidik. Tantangan guru saat ini adalah kualitas dan kreativitas dalam menghadapi generasi milenial yang melek akan teknologi. Artinya, guru harus mampu menciptakan cara belajar yg menantang kreativitas , memotivasi peserta didik, memakai multimedia, multi metode, dan multisumber supaya mencapai tujuan pembelajaran yang dibutuhkan.

Saat ini masih banyak kendala dalam proses pembelajaran siswa kesulitan dalam memahami materi pada proses pembelajaran dikarenakan tidak menarik dan kurang bervariasinya media yang digunakan guru sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif tentunya memerlukan perencanaan yang baik dan pemilihan media yang baik pula. Media yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan semuanya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. karna perlu di lakukan pemilihan media. Agar pemilihan media pembelajaran tepat, maka perlu dipertimbangkan kriteria-kriteria pemilihan media.

Menurut Sudjana (1990) yaitu 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf

berfikir anak. Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.

Menurut teori Edgar Dale bahwa daya ingat seseorang dengan audio hanya 10-20%, dengan visual (30%) sedangkan dengan menggunakan media audiovisual (50%) (Wardani et al., 2022). Jenis media dengan kemampuan otak dalam mengingat pesan misalnya tingkat kemampuan penyimpanan pesan berdasarkan media audio < 3 hari adalah 70% setelah >3 hari menjadi 10%, media visual < 3 hari adalah 72% setelah >3 hari menjadi 20%, media audiovisual 3 hari menjadi 65%. Melalui proses pembelajaran audio visual pembelajaran dapat lebih interaktif dan lebih memungkinkan terjadinya transaksi dua arah *(two way traffic*) dalam proses pembelajaran. Salah satu jenis media audio visual yaitu media animasi.

Media pembelajaran animasi menjadi solusi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang semula rendah dapat berubah menjadi tingggi. Hal ini dapat terjadi karena siswa dapat melihat, dan mendengarkan materi dengan jelas. Animasi berasal dari kata *"to animate"* yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak (Khomaidah & Harjono, 2019). Menurut (Sulman et al., 2021) Media animasi merupakan sarana pembelajaran yang mampu mendukung penyampaian materi yang disampaikan dan mampu meningkatakan minat hasil belajar.

Dengan Penggunaan media animasi dalam pembelajaran geografi dapat meningkatkan pemahaman siswa dimana Animasi dapat membuat konsep geografi lebih mudah dipahami, menyenangkan dan visualiasi dari animasi membantu siswa mengingat informasi dan konsep geografi lebih lama serta membantu membuat pembelajaran geografi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin membuat sebuah media berupa media animasi yang bisa membuat peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mempermudah guru dan siswa melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja secara efektif serta efisien. selain itu, animasi juga dapat membuat siswa lebih lama mengingat materi dan gambar-gambar yang ditampilkan sehingga dapat membentuk siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karna itu peneliti ingin mengangkat judul penelitian yaitu "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Materi Persebaran Flora Fauna Indonesia Dan Dunia Di SMAN 1 Batang Anai".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen Research*. Metode penelitian kuantitatif adalah cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau memecahkan masalah secara hati-hati dan sistematis, dan data-data yang dikumpulkan berupa rangkaian atau kumpulan angka-angka.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada desain ini kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak. Artinya, dalam kelompok eskperimen dan kelompok kontrol dibandingkan, dimana kelompok tersebut dipilih tidak secara acak. Kemudian kelompok tersebut diberi perlakuan dan terakhir diberi *posttest*. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan atau treatment. Sedangkan kelompok eskperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan atau treatment

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI.F4 dan siswa kelas XI.F8 di SMAN 1 Batang Anai yang berjumlah 69 siswa. teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Observasi adalah proses pengamatan terhadap objek yang di teliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan informasi-informasi dalam suatu penelitian. Tes merupakan kumpulan pertanyaan baik lisan maupun tulisan yang berfungsi untuk mengukur aspek psikologis tertentu. Dokumentasi merupakan cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen atau informasi dengan mengumpulkan bukti yang akurat dari sumber-sumber informasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan analisis deskriptif tentang hasil penelitian dari masing-masing variabel dan uji t untuk mencari pengaruh. Sebelum dilakukan uji t dilakukan terlebih dahulu uji normalitas menggunakan rumus chi kuadrat, dan uji homogenitas serta dilanjutkan dengan mencari skor N-Gain. Data tersebut diolah dengan menggunakan *SPPS ver.25.0*

HASIL

SMAN 1 Batang Anai merupakan sekolah yang berstatus di bawah naungan Dinas Pendidikan Nasional, yang beralamat di : Jl. Dwi Warna No.59, Pasar Usang, Batang Anai, Sungai Buluh, Kec. Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat. Letak geografis SMAN 1 Batang Anai berada dekat dengan sungai Batang Anai, sehingga ketika

hujan deras sering terjadi kebanjiran ditambah dengan meluapnya sungai Batang Anai. Akibatnya, banyak sarana dan prasarana rusak akibat terendam banjir salah satunya labor IPS. Saat ini ditemui banyak sarana dan prasarana yang sudah rusak dan hilang sehingga menyulitkan kegiatan pembelajaran. kurangnya sarana dan prasarana ini membuat pembelajaran disekolah berjalan kurang optimal dan tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam penelitian ini pengumpulan data untuk hasil belajar menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* . sedangkan data sekunder lainnya menggunakan observasi dan dokumentasi seperti nama siswa, dll. Data tes yang diperoleh tadi di olah menggunakan *SPPS ver 25.0* berikut data yang diolah menggunakan statistic deskriptif.

Tabel 1. Hasil Analisis deskriptif Nilai Pretest-postest

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Eksperimen	34	52	32	84	1880	55.29	11.671	136.214
Postest Eksperimen	34	36	64	100	2748	80.82	8.107	65.725
Pretest Kontrol	35	44	28	72	1752	50.06	11.288	127.408
Postest Kontrol	35	40	48	88	2412	68.91	10.225	104.551
Valid N (listwise)	34							

(Sumber:Output SPSS ver.25)

Berdasarkan table 1 diperoleh hasil statistic deskriptif dengan 34 sampel pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata nilai pretest sebesar 55,29 dengan nilai maksimal sebesar 84 dan nilai minimal sebesar 32 sehingga rangenya 52 dengan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 11,671 dan varians sebesar 136.214. Dan diperoleh nilai posttest pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai sebesar 80,82 dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimal sebesar 64 sehingga rangenya sebesar 36 dengan standar deviasi sebesar 8.107 dan varians sebesar 65.725.

Sementara itu, diperoleh nilai pretest kelas kontrol dengan 35 sampel rata-rata nilai sebesar 50.06 dengan nilai maksimal sebesar 72 dan nilai minimal sebesar 28 sehingga rangenya 44

dengan nilai standar deviasi sebesar 11.288 dan varians sebesar 127.408. Dan diperoleh nilai posttest kelas control dengan hasil rata-rata nilai sebesar 68,91 dengan nilai maksimal sebesai 88 dan nilai minimal sebesaar 48 sehingga rangenya 40 dengan standar deviasi sebesar 10,225 dan varians 104.551. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar rata-rata kelas kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenistas **.** Uji Normalitas adalah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada suatu kelompok data atau variabel, untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data. Dengan menggunakan rumus chi kuadrat. Hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan x^2 hitung dengan nilai x^2 tabel pada taraf signifikan 5% dengan kriterianya Ho ditolak jika x^2 hitung $\geq$ x^2 tabel dan Ho diterima jika x^2 hitung $\leq$ x^2 tabel.

Berdasarkan uji yang dilakukan menggunakan *SPSS ver. 25.0* diperoleh hasil analisis uji normalitas sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Chi-Square Tests			
	Value	Df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	133.235[a]	51	.000
Likelihood Ratio	143.852	51	.000
Linear-by-Linear Association	.688	1	.407
N of Valid Cases	138		
a. 72 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .25.			

(Sumber:Output SPSS ver.25)

Berdasarkan output pada table statistic di atas, terlihat pada nilai asymp.Sig 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa " data X terdistribusi normal". Dapat disimpulkan bahwa data pada variable X terdistribusi dengan normal.

Setelah diketahui uji normalitas terdistribusi normal, Selanjutnya dilakukan uji homogenistas. Uji homogen digunakan untuk mengetahui apakah varian sama atau tidak. Sampel dikatakan

memiliki varian homogen apabila F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} pada taraf signifkan 5%. Secara matematis ditulis $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada derajat kebebasan (dk) penyebut varian terkecil.

Berdasarkan uji yang dilakukan menggunakan *SPSS ver. 25* diperoleh hasil analisis uji homogenitas sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.542	1	67	.219
	Based on Median	1.487	1	67	.227
	Based on Median and with adjusted df	1.487	1	64.640	.227
	Based on trimmed mean	1.598	1	67	.211

(Sumber:Output SPSS ver.25)

Berdasarkan output pada table statistic di atas didapatkan nilai sig (Based on Mean) 0,219 > 0,05 artinya data tersebut homogeny. Dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogeny.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu uji N-Gain. Data N-Gain atau Gain Normalized diperoleh dari perbandingan selisih skor tes awal dan tes akhir dengan selisih SMI dan tes awal. Perhitungan nilai rata-rata N-Gain dilakukan untuk melihat apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Tinggi rendahnya nilai N-Gain ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 4. Kategori Penafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan uji yang dilakukan menggunakan *SPSS ver. 25* diperoleh hasil analisis uji N-Gain Score sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen

No.	Kelas Eksperimen N-Gain Score (%)	No.	Kelas Eksperimen N-Gain Score (%)
1	54.55	18	50.00
2	35.71	19	66.67
3	63.64	20	54.55
4	76.47	21	50.00
5	50.00	22	44.44
6	41.67	23	52.94
7	50.00	24	41.67
8	70.00	25	45.45
9	66.67	26	50.00
10	44.44	27	63.64
11	42.86	28	53.85
12	60.00	29	100.00
13	100.00	30	27.27
14	71.43	31	90.91
15	50.00	32	62.50
16	25.00	33	76.92
17	50.00	34	66.67
Rata-Rata	**57,3501**		
Minimal	**25,00**		
Maximal	**100,00**		

(*(Sumber: SPSS ver.25)*

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain tersebut, menunjukan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen (Media animasi) yaitu sebesar 57,3501 atau 57,35 % termasuk kategori "Cukup Efektif" dengan skor maksimal 100,00 dan skor minimal 25,00.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Score Kelas Kontrol

No.	Kelas Kontrol N-Gain Score (%)	No.	Kelas Kontrol N-Gain Score (%)
1	50.00	19	7.14
2	52.94	20	9.09
3	7.14	21	66.67
4	25.00	22	33.33
5	22.22	23	7.69
6	20.00	24	28.57
7	50.00	25	28.57
8	50.00	26	81.25
9	50.00	27	.00
10	46.67	28	46.15
11	33.33	29	15.38
12	22.22	30	25.00
13	46.15	31	40.00
14	62.50	32	40.00
15	38.46	33	42.86
16	50.00	34	41.67
17	68.75	35	28.57
18	35.71		
Rata-Rata	**36,3732**		
Minimal	**0,00**		
Maximal	**81,25**		

(*(Sumber: SPSS ver.25)*

Sementara rata-rata N-Gain score untuk kelas control (Media buku teks) adalah sebesar 36,3732 atau 36,37% termasuk kategori " Tidak Efektif" dengan nilai N-Gain score maksimal 81,25 dan N-Gain Score minimal yaitu 0,0

Selanjutnya dilakukan Uji T. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas, didapatkan hasil bahwa data bersifat normal dan homogeny. teknik uji yang digunakan yaitu uji independents T-tes. Uji yang dilakukan adalah uji dua pihak dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{table} dengan signifikansi 5% atau 0,05 dengan kriteria pengujian :

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas XI.F4 dan siswa kelas XI.F8
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas XI.F4 dan siswa kelas XI.F8

atau

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti Ha diterima dan Ho ditolak.
- Jika $t_{hitung} < t_{table}$ berarti Ha ditolak dan Ho diterima

Berdasarkan uji yang dilakukan menggunakan *SPSS ver. 25* diperoleh hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Geografi	Equal variances assumed	1.542	.219	5.351	67	.000	11.909	2.226	7.467	16.352
	Equal variances not assumed			5.369	64.440	.000	11.909	2.218	7.479	16.340

(Sumber:Output SPSS ver.25)

Berdasarkan output di atas diketahui bahwa nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas XI F 4 (control) dan kelas XI.F8 (eksperimen). Sehingga dapat disimpulkan Ho di tolak dan Ha diterima.

Selanjutnya dilakukan analisis pada baris *equal variances assumed,* dapat dilihat bahwa hasil t test sebesar 5.351 dengan df = 67. Untuk mengetahui taraf signifikansi dari perbedaan tersebut maka harus digunakan nilai t_{table} yang terdapat pada table nilat pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t_{table} = 1,99601

Dari nilai t_{table} tersebut dapat ditulis t_{table} dengan taraf signifikansi 5% = 1,99601, artinya t_{hitung} 5.351 > 1,99601 t_{tabel} pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen juga sebesar 80,82 lebih besar dari rata-rata nilai kelompok kontrol sebesar 68,91. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar geografi antara penggunaan media animasi dengan media buku teks. Karena ada perbedaan signifikan maka dapat dikatakan " adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar geografi materi persebaran flora fauna Indonesia dan dunia pada kelas XI di SMAN 1 Batang Anai"

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti maka pembahasannya adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar geografi materi persebaran flora fauna Indonesia dan dunia pada kelas XI di SMAN 1 Batang Anai

   Penerapan metode ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pembelajaran geografi. Oleh karena itu peneliti mengambil dua kelas yang akan dijadikan sampel penelitian diantaranya kelas XI.F8 sebagai kelas eskperimen dan kelas XI.F4 sebagai kelas control. Penelitian dilakukan 4 kali dengan waktu penelitian masing-masing kelas 2 kali pertemuan dengan waktu 1 kali pertemuan yaitu 3 JP . Sebelum diberikan perlakuan, kondisi kedua kelas tersebut memiliki kondisi yang sama dengan penerimaan materi yang sama dan suasana kelas yang kurang aktif. Setelah mendapatkan perlakuan kondisi kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, siswa aktif dalam berdiskusi, presentasi dan memberikan pendapat. Pada kelas eksperimen siswa terlihat memahami tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan guru serta mencatat hal-hal penting yang disampaikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan yaitu media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI materi persebaran flora dan fauna Indonesia dan Dunia di SMAN 1 Batang Anai.
2. Efektifitas media animasi terhadap hasil belajar geografi materi persebaran flora fauna Indonesia dan dunia pada kelas XI di SMAN 1 Batang Anai

   Media pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran tercapai.slavin mengatakan ada empat indicator menentukan keefiktivitasan pembelajaran yaitu: kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran isentif dan waktu. Tujuan pemberiaan media animasi adalah untuk meningkatkan daya ingat, keaktifan, semangat

dan antusias siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pada Pada kelas eksperimen terlihat siswa aktif berdiskusi, berbicara, antusias dan dan mulai berani mengeluarkan pendapat. Siswa juga mulai percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Dengan cara ini siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Bersadarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan buku teks.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan , maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media animasi menunjukan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI materi persebaran flora dan fauna Indonesia dan Dunia di SMAN 1 Batang Anai. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan dengan nilai signifikasi 0,219 yang menunjukan bahwa 0,219 > 0,05 artinya varian populasi identik/sama. Dan diperoleh t_{table} dengan taraf signifikansi 5% = 1,99601, artinya t_{hitung} 5.351 > 1,99601 t_{tabel} sehingga Ha diterima. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen juga sebesar 80,82 lebih besar dari rata-rata nilai kelompok kontrol sebesar 68,91.
2. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI materi persebaran flora dan fauna Indonesia dan Dunia di SMAN 1 Batang Anai yang ditunjukan dari nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 57,3501 atau 57,35 %. termasuk kategori "Cukup Efektif" dengan skor maksimal 100,00 dan skor minimal 25,00. Sementara rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol (Media buku teks) adalah sebesar 36,3732 atau 36,37% termasuk kategori " Tidak Efektif" dengan nilai N-Gain score maksimal 81,25 dan N-Gain Score minimal yaitu 0,0

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *8*(3), 2476–2482. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800

Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai

Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, *4*(2), 54–67. https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121

Alobaid, A. (2020). Smart multimedia learning of ICT: role and impact on language learners' writing fluency— YouTube online English learning resources as an example. *Smart Learning Environments*, *7*(1). https://doi.org/10.1186/s40561-020-00134-7

Amir Khosim. (n.d.). *Geografi*.

Andhika lungguh Perceka, A. S. (2020). *Aplikasi Pembelajaran dengan Mobile Learning Berbasis Android pada Mahasiswa Program Studi D3 Keperawatan STIKes Karsa Husada Garut yang Melaksanakan PBL Mata Kuliah Entrepreneurship di Kabupaten Garut*.

Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. *Islamika*, *2*(1), 161–169. https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.570

Arfatin Nurrahmah, D. (2021). *Pengantar Statistika I* (S. Haryanti (ed.)). Media Sains Indonesia.

Dajani, D., & Abu Hegleh, A. S. (2019). Behavior intention of animation usage among university students. *Heliyon*, *5*(10), e02536. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02536

Dr. Abd. Mukhid, M. P. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN PENDEKATAN KUANTITATIF*. Jakad Media Publishing. https://books.google.co.id/books?id=lQ4lEAAAQBAJ

Erwin Kusumastuti, S. T. I. M. P. (2020). *HAKEKAT PENDIDIKAN ISLAM: KONSEP ETIKA DAN AKHLAK MENURUT IBN MYSKAWAIH*. Jakad Media Publishing. https://books.google.co.id/books?id=vcUBEAAAQBAJ

Farizi, Z. Al, Sulisworo, D., Hasan, M. H., & Rusdin, M. E. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *10*(2), 108–113. https://doi.org/10.26877/jp2f.v10i2.4017

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

Gumantan Aditya, Mahfud Imam, & Yuliandra Rizky. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan* , *19*(2), 196–205.

Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(2), 755–763. https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1012

Ibrahim, F. E., Djuhartono, T., & Sodik, N. (2021). Pengaruh Kerjasama Tim Terhadap Kinerja Karyawan Di Pt Lion Superindo. *Jurnal Arastirma*, *1*(2), 316. https://doi.org/10.32493/arastirma.v1i2.12369

Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, *2*(2), 143. https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335

Lestari, R. (2020). *Keefektifan Model Number Head Together Dan Problem Based Learning Berbasis Literasi Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Gugus Pangeran*

Diponegoro Tegowanu Grobogan. *1401415397*, 84. http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/40371

Lidi, M. W., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi Pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, *3*(1), 1–9. https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/1886/1555

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, *1*(2), 95. https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7

Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(4), 412–420. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92

MuhamadKurniawan. (2018). *PENGARUH PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MI MUNAWARIYAH PALEMBANG SKRIPSI*. *3*, 1–13. http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121-6%0Ahttps://doi.org/10.1007/s41980-018-0101-2%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cnsns.2018.04.019%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cam.2017.10.014%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.apm.2011.07.041%0Ahttp://arxiv.org/abs/1502.020

Mujiono, M., & Sarah, S. (2021). Android-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Achievement. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, *9*(2), 115. https://doi.org/10.20527/bipf.v9i2.8660

Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(1), 33–38. https://doi.org/10.38153/alm.v3i1.30

Mustofa Abi Hamid, D. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Nisa khairun. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar. *Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aeh*, 1–120.

PRAYUDA, A. (2021). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SDN 134416 TANJUNGBALAI*. 6.

Putra, G. L. A. K. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, *2*, 259–265. https://cashbac.com

Rasagama. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video YouTubeuntuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik*. *8*(2), 91–101.

Roberta Uron Hurit, D. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*.

Rohani. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas*.

Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 1910–1917. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *1*(3), 350–361. https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33

Sulman, F., Tanti, T., Habibi, M., & ZB, A. (2021). Pengaruh Media Animasi Berkarakter Islami Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bumi dan Antariksa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *5*(1), 135–146. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1044

Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1940–1945. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129

Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662.

Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, *4*(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219

Wardani, D. A., Noor Aini, R. A., & Hayati, I. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Tentang Vaginitis. *Jurnal Keperawatan Wiyata*, *3*(1), 13. https://doi.org/10.35728/jkw.v3i1.429

Warsito, W. (2019). Peningkatan Minat Belajar Matematika Kelas Iv Melalui Alat Peraga Layang-Layang. *Jurnal Sinektik*, *2*(2), 242. https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3346

Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *5*(2), 147. https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154

WINANDA, I. (2018). PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MAN 2 BANDA ACEH PADA MATERI HUKUM NEWTON TENTANG GERAK. *FakultasTarbiyah Dan Keguruan Prodi*, 128.

Yuliawan, K. (2021). Pelatihan SmartPLS 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 43–50.