

Pengaruh Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 30 Banjarmasin

Muhammad Zianur Rahman Pasha, Lazaro Kumala Dewi*

Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
2410130210015@mhs.ulm.ac.id, lazarokumaladewi@ulm.ac.id

Article History

Received: 02 Oktober 2025, Accepted: 09 Oktober 2025, Published: 31 Oktober 2025

Abstrak

Animasi pembelajaran merupakan media masa kini yang dapat membantu peserta didik memahami konsep materi yang kompleks dan abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPA di SMPN 30 Banjarmasin. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Ekologi dan Keanekaragaman Hayati bagian interaksi antarkomponen biotik. Penelitian ini berfokus pada penggunaan animasi pembelajaran sebagai sarana bagi peserta didik dalam memahami konsep materi interaksi antarkomponen biotik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre eksperimen one group pretest posttest design. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui instrumen pretest dan posttest serta hasil skor yang diperoleh dari pretest dan posttest tersebut untuk mengukur tingkat pengaruh animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik yang ditunjukkan adanya peningkatan skor 14,8 antara pretest dan posttest. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif bagi peserta didik.

Kata Kunci: *Animasi Pembelajaran; Hasil Belajar. Ilmu Pengetahuan Alam.*

Abstract

Learning animation is a contemporary media that can help students understand the concept of complex and abstract material. This study aims to determine the effect of using learning animation media on the learning outcomes of seventh grade students in science subjects at SMPN 30 Banjarmasin. The material used in this study is Ecology and Biodiversity part of the interaction between biotic components. This research focuses on the use of learning animations as a means for students to understand the concept of biotic intercomponent interaction material. This research used quantitative method with one group pretest posttest design approach. Data collection in this study through pretest and posttest instruments and the results of the scores obtained from the pretest and posttest to measure the level of influence of animation on student learning outcomes. The results of this study indicate a significant effect on the use of learning animations on students' science learning outcomes as indicated by an increase in the score of 14.8 between pretests and posttests. The conclusion of this study shows that there is an effect of learning animation on students' science learning outcomes. This research can also contribute to the development of effective technology-based learning media for students.

Keyword: *Learning Animation; Learning Outcomes; Science.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan perubahan signifikan terhadap pendidikan saat ini. Perubahan yang terjadi meliputi berbagai komponen pendidikan salah satunya pemanfaatan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran (Andini, 2025). Pemanfaatan teknologi juga menjadi faktor penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Teknologi yang dimanfaatkan tersebut berupa hasil pengembangan dari teknologi terdahulu maupun inovasi teknologi terbaru (Khairani, et al. 2019). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga mendorong para tenaga pendidik untuk kompeten dalam memanfaatkan teknologi secara efektif agar mempermudah proses pembelajaran (Kamalia dan Rahmadhar. 2022). Tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk berbagai hal salah satunya membuat media pembelajaran yang menarik dan mampu memenuhi kebutuhan proses pembelajaran secara optimal (Ninawati dan Tuti. 2022). Media pembelajaran menjadi kunci utama yang harus dimanfaatkan tenaga pendidik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ruslan dan Hamid. 2024).

Hasil belajar merupakan hasil proses usaha peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diukur melalui tes dan mengetahui kemajuan peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nazilah, et al. 2022). Hasil belajar menjadi alat pengukur tingginya kualitas dan keefektifan proses pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik (Fautzin, et al. 2025). Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari proses pembelajaran dan media pembelajaran yang diterima dan diperoleh peserta didik, salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi pembelajaran. Media animasi merupakan media yang berisikan gambar dan teks bergerak serta dipadukan dengan suara (Nurmiyati, et al. 2023). Media animasi dalam proses pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar melalui tampilan visual dan penjelasan materi yang menarik dan mudah dipahami (Pulungan. 2022). Media animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan yang mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik (Rachmawati dan Erwin. 2022). Media animasi juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif kepada peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal (Vintara et al., 2023). Hal ini telah perlu dibuktikan di beberapa penelitian terdahulu yang relevan terkait pengaruh media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik melalui kajian literatur lebih lanjut.

Hasil kajian literatur yang dilakukan menemukan sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian yang dilakukan oleh Friska et al. (2022), Faridatunnisa et al. (2024), Faridatunnisa (2024), Susanti et al. (2023), Aldi et al. (2023), Azizah dan Erwin (2022), serta Yusuf dan Zuliani (2022), memperoleh hasil temuan yang sejalan yaitu adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan animasi pembelajaran baik secara langsung maupun bertahap, sebagaimana ditunjukkan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest. Selain itu, beberapa penelitian tersebut juga menyampaikan temuan lainnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Yusuf dan Zuliani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran membantu peserta didik mencapai ketuntasan hasil belajar. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Faridatunnisa et al. (2024) menemukan bahwa animasi pembelajaran berperan dalam membantu peserta didik memahami konsep materi yang bersifat abstrak, serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Penelitian oleh Susanti et al. (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan animasi pembelajaran memberikan variasi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga meningkatkan ketertarikan dan partisipasi peserta didik. Dengan demikian, hasil kajian literatur menunjukkan bahwa animasi pembelajaran secara umum memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, setiap penelitian yang telah

dilakukan masih memiliki keterbatasan serta kesenjangan penelitian (research gap) yang menjadi dasar penting bagi dilakukannya penelitian lanjutan.

Berdasarkan studi yang telah dijelaskan dalam enam artikel ilmiah terdapat beberapa kesenjangan penelitian yaitu pertama, keenam studi belum menggunakan interaksi antarkomponen biotik pada bab ekologi dan keanekaragaman hayati kedalam konten animasi pembelajaran. Kesenjangan kedua yaitu keenam studi tidak secara langsung menjelaskan kurikulum yang digunakan dalam materi animasi pembelajaran dan belum ada studi yang menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum sangat penting untuk melihat pengaruh animasi pembelajaran terhadap konteks kurikulum di masa kini yang berbeda dengan kurikulum sebelumnya sehingga materi yang disampaikan relevan dengan kurikulum tersebut. Kesenjangan ketiga adalah pada jenjang pendidikan yang lebih dominan meneliti pengaruh animasi terhadap hasil belajar peserta didik jenjang SD, namun di jenjang SMP sangat minim terutama di kelas VII. Kesenjangan penelitian keempat terletak pada media animasi yang digunakan. Tidak ada penjelasan mengenai animasi yang digunakan merupakan animasi siap pakai atau buatan sendiri. Media ini sangat penting untuk melihat tingkatan pengaruh animasi siap pakai dengan buatan sendiri terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Kesenjangan tersebut perlu diisi melalui pembaruan kajian dan penelitian terkini agar dapat mendukung pengembangan serta optimalisasi pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran di masa yang akan datang serta kontribusi untuk penelitian kedepannya.

Penelitian ini memberikan kontribusi pembaruan studi yaitu, materi yang disajikan dalam animasi pembelajaran berfokus pada materi interaksi antarkomponen biotik yang termasuk kedalam topik ekologi dan keanekaragaman hayati. Materi ini terhitung minim digunakan dalam studi terdahulu, namun materi ini juga memerlukan media yang dapat memvisualkan isi materi yang abstrak dan komplek secara menarik dan mudah dipahami peserta didik. Kedua, kurikulum Merdeka merupakan patokan dalam penyajian materi interaksi antarkomponen biotik yang meliputi rantai makanan, jarring-jaring makanan, dan piramida ekologi dengan bentuk dan karakteristik materi yang berbeda dengan kurikulum terdahulu terutama pada poin piramida ekologi yang masih sangat baru untuk dipelajari. Ketiga, media animasi yang digunakan adalah hasil buatan sendiri. Hal ini disebabkan karena minimnya animasi pembelajaran yang membahas materi ini sesuai dengan kurikulum Merdeka terutama piramida ekologi secara menarik dan sederhana. Pembuatan animasi secara mandiri menjadi opsi dalam penelitian ini untuk menjaga relevansi materi yang disajikan dengan materi yang disusun kurikulum merdeka dan menjadi bahan uji coba keefektifan media animasi yang dibuat terhadap hasil belajar peserta didik. Terakhir pembaruan dalam konteks Lokasi penelitian yang berlokasi di SMPN 30 Banjarmasin. SMPN 30 Banjarmasin merupakan sekolah yang belum adanya studi yang meneliti pengaruh animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Sekolah ini juga berlokasi di pinggiran kota Banjarmasin yang dimana menjadi hal baru dalam meneliti pengaruh animasi terhadap hasil belajar peserta didik dengan karakteristik yang cukup berbeda dengan yang bersekolah di tengah kota.

Pernyataan ini belum sepenuhnya relevan dengan kondisi nyata yang diperoleh. Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik pada kenyataannya dominan masih rendah salah satunya pada mata pelajaran IPA. Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu proses pembelajaran yang diberikan masih menggunakan metode ceramah dan diskusi tanya jawab, serta media pembelajaran yang digunakan pendidik masih bersifat konvensional seperti buku cetak, papan tulis, dan presentasi powerpoint yang masih kurang efektif digunakan dalam materi ajar IPA (Lestari dan Sari, 2023). Salah satunya terlihat di SMPN 30 Banjarmasin yang dimana pendidik masih menggunakan media konvensional dalam pembelajaran IPA dikelas sehingga hal tersebut kurang efektif untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang optimal. Faktor tersebut perlu ditangani guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran salah

satunya media animasi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penelitian ini sangat berkontribusi penting dalam meningkatkan keefektifan proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VII yang berlokasi di SMPN 30 Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan dalam meneliti pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan kondisi yang tetap terkontrol (Abdullah et al. 2021). Metode penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimen dengan bentuk one group pretest posttest design. Metode one group pretest posttest design dalam penelitian ini meneliti pengaruh animasi pembelajaran terhadap hasil belajar kepada satu kelompok peserta didik tanpa ada kelompok kontrol dan randomisasi melalui perlakuan dengan menampilkan animasi pembelajaran kepada peserta didik (Abdullah et al. 2021). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini. Populasi penelitian ini mencakup peserta didik kelas VII di SMPN 30 Banjarmasin yang terdiri dari enam kelas dari kelas A sampai F. Berdasarkan populasi ini ditentukan sample sebanyak satu kelas yaitu kelas VII C dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang dan menggunakan teknik purposive sampling.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Instrumen pretest diberikan kepada peserta didik sebelum ditampilkan video animasi pembelajaran atau sebelum perlakuan dan instrumen posttest diberikan setelah peserta didik menonton video animasi pembelajaran atau setelah perlakuan. Hasil skor yang diperoleh dari pretest dan posttest akan dibandingkan untuk melihat pengaruh animasi terhadap hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (Hikmawati. 2017). Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dimulai dengan pembagian instrumen pretest kepada satu kelompok peserta didik untuk memperoleh data sebelum perlakuan, kemudian dilakukan perlakuan kepada peserta didik sebanyak 1 kali pertemuan, dan terakhir peserta didik diberikan posttest untuk memperoleh data sesudah perlakuan. Data yang diperoleh akan di analisis dengan menggunakan analisis data deskriptif, uji normalitas dan uji-t untuk mengetahui perubahan signifikan dari skor pretest dan posttest peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan melalui instrumen pre-test dan post-test.

HASIL

Penelitian ini memperoleh data berupa skor nilai dari pretest dan posttest yang telah dikerjakan oleh masing-masing peserta didik kelas VII SMPN 30 Banjarmasin. Data yang diperoleh ini perlu dianalisis lebih lanjut untuk memperoleh informasi mengenai adanya pengaruh media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Data dianalisis melalui beberapa tahapan meliputi analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji-t). Hasil analisis dan uji data yang diperoleh menjadi sumber informasi penting untuk melihat adanya pengaruh signifikan yang diberikan animasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

A. Analisis Deskriptif

Tahap awal menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis Deskriptif digunakan sebagai alat dalam menghitung mean, median, std. deviation, range, minimum, serta maximum dari nilai skor pretest dan posttest yang diperoleh (Susanti et al. 2023). Dalam analisis deskriptif menampilkan hasil mean, median, std. deviation, range, minimum, serta maximum pada data skor pretest dan posttest peserta didik. Hasil analisis deskriptif akan menunjukkan rata-rata pada masing-masing bagian analisis deskriptif terhadap skor pretest dan posttest dengan penghitungan statistic dengan menggunakan perangkat lunak jamovi 2.6.26. Berikut adalah tabel hasil analisis deskriptif yang diperoleh.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

	Pret	Post
est	test	
N	23	23
Missing	0	0
Mean	57.2	72.0
Median	60	80
Standard deviation	17.0	19.2
Range	60	66
Minimum	27	27
Maximum	87	93

Hasil analisis deskriptif pada tabel 1 menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 57,2 dan posttest sebesar 72,0 yang menunjukkan peningkatan sebesar 14,8 antara pretest dan posttest. Hasil analisis juga memperoleh nilai minimum pretest dan posttest yang sama sebesar 27 dan nilai maksimum yang pada pretest sebesar 87 dan posttest sebesar 93. Hasil analisis juga menunjukkan range pretest sebesar 60 dan posttest sebesar 66, serta hasil std. deviation yang diperoleh pada pretest sebesar 17,0 dan posttest sebesar 19,2. Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada nilai mean, maximum, range, dan std. deviation antara pretest dan posttest dari penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VII. Setelah memperoleh hasil analisis deskriptif dan perbandingannya dari data pretest dan posttest, maka akan dilakukan analisis statistik inferensial melalui uji normalitas.

B. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah prosedur yang digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak (Ismail et al. 2022). Uji normalitas yang digunakan adalah uji Shapiro Wilk. Uji Shapiro wilk digunakan untuk penelitian dengan sample <50 (Ismail et al 2022). Ketentuan uji normalitas meliputi data yang berdistribusi normal memiliki nilai sig > 0,05 dan data tidak berdistribusi normal memiliki nilai sig < 0,05 (Ismail et al 2022). Data yang telah diperoleh dan dianalisis secara deskriptif pada penelitian ini akan di uji normalitas untuk melihat data yang diperoleh telah berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini tabel hasil uji normalitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Pret	Post
est	tets	
N	23	23
Shapiro-Wilk W	0.91	0.86
	9	8
Shapiro-Wilk p	0.06	0.00
	3	6

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest memperoleh nilai Shapiro-Wilk W sebesar 0,919 dan Shapiro-Wilk-P sebesar 0,063. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai *p-value* lebih besar daripada sig 0,05, maka data pretest telah memenuhi ketentuan uji normalitas dan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas posttest memiliki nilai Shapiro-Wilk W sebesar 0,868 dan Shapiro Wilk P sebesar 0,006. Hasil ini menunjukkan bahwa data posttest memperoleh nilai *p-value* lebih kecil dari sig 0,05 sehingga hasil data posttest tidak memenuhi ketentuan uji normalitas Hasil uji normalitas ini harus analisis lebih lanjut dengan menggunakan analisis non parametrik menggunakan uji beda dengan model Wilcoxon Signed Rank Test dikarenakan adanya data berdistribusi tidak normal (Fadilatunnisyah et al. 2024).

C. Uji Hipotesis: Wilcoxon Signed Rank Test

Uji hipotesis adalah prosedur pengambilan keputusan tentang hipotesis yang diajukan dalam penelitian melalui bukti hasil data yang diperoleh (Fitri et al. 2023). Jenis uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang termasuk kedalam metode statistic non-parametrik (Fadilatunnisyah et al. 2024). Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* memiliki ketentuan bahwa $Whitung < W_{kritis}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan $Whitung > W_{kritis}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima (Fadilatunnisyah et al. 2024). Jenis uji hipotesis ini digunakan karena adanya hasil data uji normalitas yang tidak berdistribusi normal yaitu data posttest sehingga data yang diperoleh harus dianalisis menggunakan metode statistic non-parametrik dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tujuan untuk melihat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Berikut ini tabel hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesisi: Wilcoxon Signed Rank Test

		Statistic	St f	d	p
Pretest	Posttest	Student's	-	2	0
			3.31	2.0	.003
		Wilcoxo	43		0
	n W		.5 ^a		.007

Note. $H_a: \mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} \neq 0$

^a 1 pair(s) of values were tied

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* memperoleh hasil Wilcoxon W sebesar 43,5 dengan nilai $p=0,007$ yang dimana nilai $p < 0,05$. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* juga menyatakan bahwa H_a menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil ini juga menunjukkan adanya satu pasang data yang bernilai sama (*tied pair*) yaitu ada satu peserta didik yang memperoleh skor pretest dan posttest yang nilainya sama. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dapat disimpulkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media animasi pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

PEMBAHASAN

Penelitian ini melakukan analisis data melalui beberapa tahapan dengan analisis deskriptif sebagai tahapan pertama dalam penelitian ini. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran umum dari nilai skor pretest dan posttest yang diperoleh (Susanti et al. 2023). Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai mean pretest sebesar 57.2 dengan nilai paling rendah (minimum) yang diperoleh sebesar 27.0 dan nilai tertinggi (maksimum) sebesar 87. Hasil analisis deskriptif pretest juga menunjukkan std. deviation (simpangan baku) pretest sebesar 17.0 yang artinya nilai pretest yang diperoleh peserta didik tersebar dikisaran nilai 40 sampai dengan 74.

Data posttest yang diperoleh dari analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata posttest sebesar 72.0 dengan nilai mimimun sebesar 27.0 dan maksimum sebesar 93 serta simangan baku yang diperoleh adalah 19.2 yang artinya sebaran nilai yang diperoleh peserta didik pada tes posttest berada di kisaran 53 sampai dengan 91. Hasil analisis deskriptif ini menunjukkan adanya peningkatan skor nilai dari pretets sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan sehingga diartikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerima perlakuan sebesar 14,8. Hasil analisis deskriptif ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati dan Erwin (2022) yang menyatakan bahwa media animasi pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan yang mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik serta penelitian oleh Vintara et al (2023) bahwa Media animasi juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif kepada peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Friska, et al (2022), Aldi et al (2023), Faridatunnisa (2024) juga menyatakan bahwa media animasi pembelajaran memberikan pengaruh dan peningkatan yang

signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Penelitian-penelitian ini juga memperoleh hasil nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi daripada nilai pretest, lalu penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati dan Erwin (2022) juga menyatakan bahwa media animasi pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan yang mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik selain itu penelitian yang dilakukan Azizah dan Erwin (2022) menunjukkan adanya perbandingan yang signifikan dari hasil skor posttest kelas eksperimen dengan skor posttest kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah belajar menggunakan media animasi pembelajaran.

Analisis data yang kedua pada penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan sebagai prosedur untuk melihat data pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan jenis Shapiro Wilk dikarenakan sample penelitian hanya sebanyak 23 orang yang artinya lebih sedikit dari 50. Hasil uji normalitas pada penelitian ini menunjukkan data pretest pada nilai Shapiro-Wilk W sebesar 0,919 dan Shapiro-Wilk-P sebesar 0,063 sedangkan data posttest memperoleh nilai Shapiro-Wilk W sebesar 0,868 dan Shapiro Wilk P sebesar 0,006. Berdasarkan hasil uji normalitas data pretest dinyatakan berdistribusi normal dengan nilai p-value sebesar 0,063, yang berarti lebih besar daripada sig 0,05. Hasil uji normalitas pada data posttest dinyatakan tidak berdistribusi normal dengan nilai p-value sebesar 0,006, yang berarti lebih kecil daripada sig 0,05.

Hasil uji normalitas ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldi et al (2023), Friska, et al (2022), Susanti et al (2023), dan Faridatunnisa (2024) yang menunjukkan data pretest dan posttest berada di bawah sig 0.05, namun pada penelitian ini hasil uji normalitas data posttest yang diperoleh berada di bawah sig 0.05 sehingga dinyatakan tidak berdistribusi sehingga tidak dapat di uji hipotesis dengan t-test yang mengharuskan data harus berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji non-parametrik dengan Wilcoxon Signed Rank Test. Hal ini berdasarkan penelitian oleh Fadilatunnisyah et al (2024) yang menyatakan bahwa data yang tidak berdistribusi normal dalam uji hipotesis harus menggunakan uji non parametrik yaitu dengan Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil uji normalitas yang telah diperoleh maka akan di uji hipotesis nya untuk mengambil Keputusan bahwa animasi pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji non parametrik dengan jenis Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil yang diperoleh dari uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa Wilcoxon W sebesar 43,5 dengan nilai $p=0,007$ yang dimana nilai $p < 0,05$. Hasil uji ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil uji ini sejalan dengan penelitian Faridatunnisa (2024) yang menyatakan data yang tidak berdistribusi normal harus di uji non-parametrik sehingga dapat dinyatakan adanya perbedaan yang signifikan dari pretest dan posttest dan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini telah dibuktikan dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan nilai pretest dan posttest sebesar 14,8, lalu uji normalitas yang menunjukkan data pretest berdistribusi normal dan posttest tidak berdistribusi normal sehingga uji hipotesis yang digunakan adalah uji Wilcoxon signed rank test yang termasuk uji non-parametrik dengan hasil menunjukkan nilai $p = 0.007$ yang dimana nilai $p < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal ini maka dapat disimpulkan adanya pengaruh signifikan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas VII.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah et al. (2021). Metodologi penelitian kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Andini, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas III SDN 06 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*.
- Aldi, N., Aryaningrum, K., & Suryani, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri 03 Bailangu. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 398-406.
- Azizah, W., & Erwin, E. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDIT AL-HIKMAH BEKASI. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(3), 611-616.
- Fadilatunnisyah, F., Fasha, E. A., Putri, A. K., & Putri, D. A. J. D. (2024). Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diterima di Universitas Impian. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 581-587.
- Faridatunnisa, S., Subekti, E. E., & Mushafanah, Q. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(9).
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2022). Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of science education*, 6(1), 250-255.
- Hikmawati Fenti, 2017. "Metodologi Penelitian", Jawa Barat, Rajawali Press
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek "Project Based Learning" Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus". *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 249-255.
- Fuatzin, I., Iskandar, R., & Naryanto, R.F. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMK Otomotif di Indonesia: Studi Meta Analisis. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*.
- Kamalia, A., & Rahmadhar, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). STUDI META-ANALISIS PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *JURNAL BIOLOKUS*.
- Lestari, I.R., & Sari, T.M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA Darul A'mal pada Materi Sel. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*.

- Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS IV SDN KEPUH KIRIMAN I WARU SIDOARJO. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nurmiati, N., Fatimah, W., Kamran, M., & Cayati, C. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik. *Kappa Journal*.
- Pulungan, N.A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Animasi terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 8 Padangsidimpuan. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>.
- Ruslan, Z.A., & Hamid, M.G. (2024). META ANALISIS: PENGARUH BERBAGAI JENIS MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SAINS PESERTA DIDIK. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*.
- Susanti, N., Latuconsina, A., Asshagab, S. M., & Mursalin, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMPN 14 Ambon. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 2(1), 28-38.
- Tuti, K., & Ninawati, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar PKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Peserta didik Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*.
- Vintara, V., Qomario, Q., & Nureva, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD N 1 Poncowati Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
- Yusuf, S. F., & Zuliani, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09. *Fondatia*, 6(1), 148-161.