

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KOMPUTER
TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI
SMAN 1 KERUAK**

**The Influence of Computer Animation Learning Media on Economics
Learning Outcomes of Class XI Students at SMAN 1 Keruak**

M. Saipul Watoni

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

msaipulwatoni@stitpn.ac.id

Article Info:

Submitted: Dec 23, 2025	Revised: Dec 25, 2025	Accepted: Mar 3, 2025	Published: Mar 15, 2025
----------------------------	--------------------------	--------------------------	----------------------------

Abstract

Teachers are required to be able to understand, master, and be able to use the available tools in an effort to achieve the expected teaching objectives. For that, teachers must have sufficient knowledge and understanding of learning media. This study aims to determine the effect of computer animation learning media on the learning outcomes of class XI students of SMAN 1 Keruak. This study was conducted at SMAN 1 Keruak. The research method used was a quasi-experimental study, involving 58 students of class XI IPS2 and XI IPS3 which were determined by cluster random sampling technique. Class XI IPS2 as the experimental class and XI IPS3 as the control class. The design of this study was a "nonequivalent control group design". The instrument in this study was a learning outcome test. Data were analyzed by t-test. Based on the results of data analysis, the learning outcomes of students in the experimental group were higher (mean 73.84, median 77.49, mode 90.5) than the control group (mean 67.57, median 71.5, mode 73.17) and from the results of the "t" test calculation, the tcount value was 2.15 while the ttable was 2.033 at a significant level of 0.05 or $t_{count} > t_{table}$ or $(2.15 > 2.033)$. So it can be concluded to reject H_0 and accept H_a which states that there is a positive and significant influence of the use of computer animation learning media on the economic learning outcomes of class XI students of SMAN 1 Keruak. This shows that learning

with computer animation learning media has a positive or significant influence on students' economic learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Learning Outcomes.*

Abstrak: Guru dituntut agar mampu memahami, menguasai, serta mampu menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi komputer terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Keruak. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Keruak. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen, dengan melibatkan 58 siswa kelas XI IPS2 dan XI IPS3 yang ditentukan dengan teknik cluster random sampling. Kelas XI IPS2 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS3 sebagai kelas kontrol. Desain penelitian ini adalah “nonequivalent control group design”. Instrument dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Data dianalisis dengan uji t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi (mean 73,84, median 77,49, modus 90,5) dari pada kelompok kontrol (mean 67,57, median 71,5, modus 73,17) dan dari hasil perhitungan uji “t” diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2.15 sedangkan t_{table} 2,033 pada taraf signifikan 0,05 atau $t_{hitung} > t_{table}$ atau ($2,15 > 2,033$). Maka dapat disimpulkan menolak H_0 dan menerima H_a yang menyatakan ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran animasi komputer terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Keruak. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran animasi komputer memberikan pengaruh yang positif atau signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Di zaman yang serba modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu memahami, menguasai, serta mampu menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Peningkatan kualitas pendidikan dewasa ini tidak bisa ditunda-tunda lagi dan harus dilaksanakan untuk menunjang peningkatan sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia yang tinggi merupakan syarat mutlak dalam mencapai keberhasilan pembangunan secara nasional. Hal tersebut hanya dapat diperoleh melalui pendidikan yang merupakan wahana untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih bermutu (Muhamad Zaryl Gapari, 2023).

Pendidikan dalam sejarah manusia merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling urgen karena dengan pendidikan seseorang akan lebih mudah menuntun hidupnya kearah yang lebih baik dalam hubungannya terhadap keluarga, masyarakat, agama dan bangsa serta membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas, bermutu dan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Oleh sebab itu siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan sebagai bekal bagi kehidupannya.

Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif, artinya proses belajar dapat berjalan lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling mempengaruhi salah satunya faktor guru, guru diharapkan kreatif dalam mengelola pembelajaran. Guru sebagai pelaksana pembelajaran di kelas, harus memahami betul apa yang harus dilakukan dalam pembelajaran sehubungan dengan kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang dihadapi siswa dalam menghadapi proses pembelajaran yang ada. Guru pula yang akan menentukan penilaian terhadap hasil pembelajaran yang dilakukan, sehingga keberhasilan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru secara profesional.

Keprofesionalan seorang guru tidak hanya sebatas penguasaan pada materi akan tetapi bagaimana seorang guru mampu menciptakan cara belajar yang kreatif. Belajar yang kreatif seperti pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran, memanfaatkan alam sekitar sebagai media pembelajaran, membuat media-media sederhana, dan memanfaatkan media atau alat pembelajaran yang disediakan oleh sekolah sehingga pembelajaran lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan utuh. Cara belajar yang kreatif mampu meminimalkan persentase kadar lupa.

Oleh karena itu, agar tercapainya tujuan pembelajaran maka diperlukan guru yang tidak sekedar bisa menyampaikan materi akan tetapi seorang guru juga bisa mengoperasikan alat atau media pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman (Azhar Arsyad, 2011). Namun sebagian besar metode dan suasana pengajaran di sekolah-sekolah yang digunakan guru ekonomi, tampaknya masih sedikit menghambat dalam memotivasi potensi otak, sehingga daya serap dan daya ingat terhadap materi yang telah disampaikan menjadi rendah. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dan ceramah menjadi pilihan utama dalam strategi belajar dan media pembelajaran terkadang hanya menjadi pajangan lemari sekolah, tidak dimanfaatkan secara optimal oleh guru sehingga pembelajaran dianggap monoton dan siswa menjadi tidak bergairah dalam mengikuti pembelajaran.

Belajar merupakan kegiatan yang tidak sekedar menguasai materi pelajaran saja melainkan adanya perubahan dalam aspek yang lain. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Rusman, 2012). Oleh sebab

itu sebagai seorang guru sangat dibutuhkan berbagai keterampilan yang bisa menunjang keberhasilan pembelajaran, seperti penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan.

Dengan kemajuan teknologi guru dapat mengatasi perbedaan kemampuan siswa melalui berbagai jenis media. Dalam proses belajar mengajar media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Belajar menggunakan media adalah suatu usaha inovasi pendidikan yang bertujuan meningkatkan motivasi serta usaha belajar untuk mencapai tingkat penguasaan materi bagi siapapun. Penggunaan media yang variatif dan tidak monoton akan memberikan suasana baru yang kondusif dan meningkatkan peran aktif siswa. Dengan adanya media dapat menyederhanakan kerumitan materi atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak didik dan dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Misalnya media audio visual dan animasi dimana siswa dapat menggunakan indra ganda yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran yang dapat memudahkan menerima dan menyerap materi yang disajikan (Ida Ratna Sariningsih et al., 2024).

Dengan Memberikan informasi kepada guru bahwa menggunakan media pembelajaran video animasi dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar dengan disesuaikan materi yang cocok (Sunami et al., 2021). Media pembelajaran, seperti video animasi, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa. Media berbasis video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pembelajaran yang membantu pemahaman materi pelajaran.

Dengan pembelajaran ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Akan tetapi dalam setiap media-media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Bertolak pada pengembangan media dalam pembelajaran yang mengembirakan, menyenangkan, mudah dipahami, kreatif, sederhana, dinamis, dan mudah. Berdasarkan penjabaran diatas terdapat kesulitan yang dihadapi dalam proses belajar dikaitkan dengan pelajaran ekonomi khususnya materi akuntansi. Banyak siswa beranggapan akuntansi merupakan materi yang sulit dipahami dan tidak menyenangkan, bahkan siswa juga beranggapan diantara pelajaran ekonomi materi akuntansi yang paling sulit. Belajar akuntansi berbeda dengan belajar pengetahuan sosial lainnya (Hamdani, 2011). Namun itu tergantung dari kreatifnya seorang guru mengolah pembelajaran sehingga belajar akuntansi menjadi menyenangkan.

Oleh karena itu, diupayakan untuk meningkatkan peranan pembelajaran akuntansi melalui suatu media yaitu media animasi. Salah satu media animasi yang diperkenalkan dalam penelitian ini

adalah media animasi komputer. Animasi komputer dalam pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan menggunakan media animasi ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2011).

Berdasarkan obsevasi dan wawancara dengan guru bidang studi ekonomi di kelas XI SMAN 1 Keruak ditemukan kendala dalam usaha menciptakan kondisi interaktif dalam pembelajaran yaitu kurangnya gairah dan motivasi belajar siswa pada pelajaran ekonomi disebabkan karena pembelajaran ekonomi di sekolah ini masih berpusat pada guru. Materi yang disampaikan oleh guru ekonomi hanya materi yang ada di LKS (Lembar Kerja Siswa) dan dalam penyampaian materi pelajaran ekonomi guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang lebih menekankan pada ceramah, tidak pernah latihan dan diskusi yang searah. Diskusi searah maksudnya siswa bertanya kepada guru dan guru memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif, siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat materi yang ditulis di papan tulis oleh guru ekonomi.

Dalam proses pembelajaran guru ekonomi hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Dengan materi akuntansi yang tidak terlepas dari kolom dan angka maka guru ekonomi akan berulang kali membuat kolom dan angka yang sama, selain itu materi akuntansi membutuhkan banyak latihan dan ketelitian maka tidak cukup hanya papan tulis sebagai media pembelajaran, karena akan mempengaruhi minat belajar siswa, baik dalam bertanya, mengeluarkan ide-ide atau pendapat maupun pemecahan soal maka diperlukan media animasi komputer yang diharapkan lebih efektif dan materi yang disampaikan lebih kongkrit. Oleh sebab itu, terlihat dalam pembelajaran ekonomi interaksi antara guru ekonomi dan siswa sangat kurang dan berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal sebagai akibat belum maksimalnya pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Keruak. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian pada materi persamaan akuntansi masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 72 dan ketuntasan klasikal yaitu 85%.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran disini sudah diperlihatkan sangatlah penting. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran animasi komputer seperti media animasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit, dapat menjelaskan konsep yang sulit dibayangkan prosesnya akan mempermudah dan membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran animasi komputer siswa akan lebih fokus,

aktif dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru yang profesional maka tidak ada alasan apabila guru mata pelajaran guna meningkatkan proses belajar dan mengajar yang berhasil tidak memanfaatkan media pembelajaran animasi omputer pada setiap proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran animasi komputer merupakan suatu tindakan interaktif antara guru dengan murid atau siswa di sekolah yang diselenggarakan dengan sistem komunikasi melalui berbagai alat atau media yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan hasil dan minat belajar siswa terutama pelajaran ekonomi.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti adalah 1) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X- 4 SMA Negeri 4 Bojonegoro Tahun Ajaran 2022/2023 (Andika, 2023). Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada waktu, tempat dan hasil penelitian yang terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X-4 SMAN 4 Bojonegoro. 2) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa (Adilah Taufiq Nugraha et al., 2019). Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada waktu, tempat dan hasil penelitian yang penggunaan media pembelajaran berbasis Animasi lebih efektif dalam meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam mata pelajaran Ekonomi.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang tersebut di atas didukung hasil pengamatan sementara, maka penulis mengadakan penelitian yang berjudul: Pengaruh Media pembelajaran Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 1 Keruak.

METODE

Penelitian merupakan kegiatan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuasi- eksperimen. Eksperimen ini disebut kuasi, karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seperti murni, seolah-olah murni. Eksperimen ini biasa disebut juga eksperimen semu. Terutama berkenaan dengan pengontrolan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan eksperimen murni (Nana Syaodih, 2006). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2012).

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena dalam penelitian ini untuk membandingkan antara kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran normal (konvensional). Setelah ditentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya kedua kelompok

mengalami proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut kedua kelompok itu mendapat porsi sama dalam hal waktu dan SK/KD. Perbedaannya, pada kelompok eksperimen proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi komputer, sedangkan kelompok kontrol pembelajaran dengan media konvensional.

Lokasi penelitian adalah SMAN 1 Keruak, dilaksanakannya pada bulan Oktober-Desember 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMAN 1 Keruak, Kabupaten Lombok Timur yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa 91. Data hasil belajar siswa dan sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer yaitu data dari seluruh siswa yang menjadi sampel dalam penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Keruak.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik tes (uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda instrument dan uji tingkat kesukaran soal). Analisis data akan dilakukan melalui tiga tahapan yaitu uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

Adapun hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut: Ho: Tidak ada pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi dan Ha: Terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi.

HASIL

1. Data Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas XI IPS2 yang berjumlah 32 orang sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media animasi komputer dan kelas XI IPS3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 26 orang dengan menggunakan media yang memang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi (konvensional) sehingga jumlah siswa adalah 58 orang.

Deskripsi hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 01. Hasil *Pre-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai Maksimal	90	90
Nilai Minimal	20	20
Mean	48,43	57,3
Median	45,93	59
Modus	26,81	62,51
Standar Deviasi	20,1	11,19

Berdasarkan tabel diatas, data nilai tes awal pada kelompok eksperimen yaitu kelas XI IPS2 memiliki nilai tertinggi 90 dan terendah 20, rata-rata 48,43, median 45,93, modus 26,81 dan standar deviasi 20,1. Sedangkan untuk kelompok kontrol yaitu XI IPS3 memiliki nilai tertinggi dan nilai terendah yang sama dengan kelompok eksperimen yaitu nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 20, rata-rata 57,3, median 59, modus 62,51 dan standar deviasi 11,19.

Deskripsi hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 02. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai Maksimal	95	95
Nilai Minimal	30	30
Mean	73,84	67,57
Median	77,49	71,5
Modus	90,5	73,17
Standar Deviasi	15,55	14,34

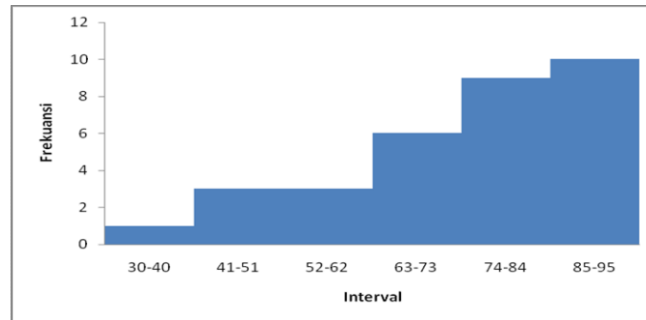
Pada tes akhir (*post-test*) terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Pada kelas eksperimen setelah diberikan tes akhir diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 30 dengan nilai rata-rata 73,84, median 77,49, modus 90,5 dan standar deviasinya 15,55. Sedangkan pada kelas kontrol setelah dibeikan tes akhir diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah sama dengan kelas eksperimen yaitu nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 30, akan tetapi pada nilai rata-rata, nilai tengah, nilai yang paling sering muncul dan standar deviasinya berbeda yaitu rata-rata 67,57, median 71,5, modus 73,17 dan standar deviasinya 14,34.

Hasil penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat disajikan dalam tabel distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi nilai *post- test* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 03. Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test* Kelompok Eksperimen

Interval Nilai	Titik Tengah	Frekuensi
30-40	35	1
41-51	46	3
52-62	57	3
63-73	68	6
74-84	79	9
85-95	90	10
Jumlah		32

Dari tabel diatas terlihat bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 85-95 yang berarti bahwa sebagian besar siswa mendapat nilai antara 85 samapi 95. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam histogram berikut:



Gambar 01. Histogram Data *Post-Test* Kelas Eksperimen

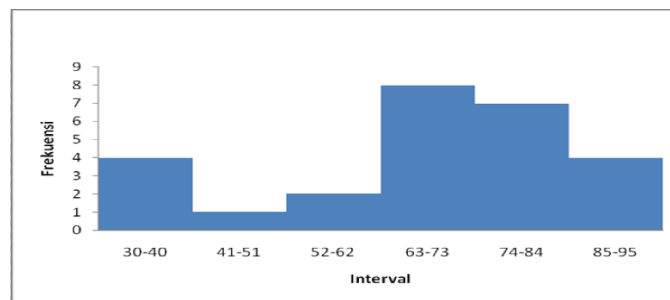
Berdasarkan grafik histogram diatas terlihat bahwa untuk nilai dengan rentang 30-40 didapatkan oleh 1 orang siswa, nilai dengan rentang 41-51 didapatkan oleh 3 orang siswa, nilai dengan rentang 52-62 didapatkan oleh 3 orang siswa, rentang nilai 63-73 didapatkan oleh 6 orang siswa, rentang nilai 74-84 didapatkan oleh 9 orang siswa, dan terakhir didapatkan oleh 10 orang siswa pada rentang 85-95. Berdasarkan histogram tersebut juga dapat dijelaskan bahwa rata-rata nilai siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan, yaitu nilai diatas KKM 72 sebanyak 19 siswa dan sisanya dibawah nilai KKM yaitu kurang dari 72 sebanyak 13 siswa (lihat lampiran 14).

Untuk distribusi frekuensi nilai tes akhir kelas kontrol disajikan dalam tabel. Distribusi frekuensi nilai *post-test* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 04. Distribusi Frekuensi Nilai *Post-Test* Kelompok Kontrol

Interval Nilai	Titik Tengah	Frekuensi
30-40	35	4
41-51	46	1
52-62	57	2
63-73	68	8
74-84	79	7
85-95	90	4
Jumlah		26

Dari tabel diatas terlihat bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 63-73 yang berarti bahwa sebagian besar siswa mendapat nilai antara 63 samapi 73. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam histogram berikut:



Gambar 02. Histogram Data *Post-Test* Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik histogram diatas terlihat bahwa untuk nilai dengan rentang 30-40 didapatkan oleh 4 orang siswa, nilai dengan rentang 41-51 didapatkan oleh 1 orang siswa, nilai dengan rentang 52-62 didapatkan oleh 2 orang siswa, rentang nolai 63-73 didapatkan oleh 8 orang siswa, rentang nilai 74-84 didapatkan oleh 7 orang siswa, dan terkhir nilai dengan rentang 85-95 didapatkan oleh 4 orang siswa. Pada kelas kontrol yang mencapai KKM yaitu 10 orang dan yang belum mencapai KKM sebesar 16 orang.

Berdasarkan data kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi komputer dan kelas kontrol mengan media yang memang digunakan dalam pembelajaran ekonomi (media konvensional) diatas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media animasi komputer berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah antara kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah chi-kuadrat (χ^2). Hasil yang diperoleh (χ^2) kemudian dicocokkan dengan χ^2 yang ada pada tabel dengan taraf kepercayaan 5% dan derajat kebebasan untuk uji ini adalah $(k - 1)$, dimana k adalah banyaknya kelas interval. Adapun kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Jika χ^2 hitung yang diperoleh lebih dari harga χ^2_{tabel} , maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Dan sebaliknya, jika harga χ^2_{hitung} kurang dari χ^2_{tabel} maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

Data yang digunakan untuk uji normalitas didapatkan dari hasil tes akhir masing-masing kelompok, dari data tersebut dilakukan perhitungan sehingga didapatkan hasil secara ringkas. Dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 4.5 Uji Normalitas Data *Post-test*

Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
-------	-------------------	------------------	----------

Eksperimen	7,31	11,070	Normal
Kontrol	5,82	11,070	Normal

Berdasarkan tabel di atas kelompok eksperimen menunjukkan bahwa harga χ^2 adalah 7,31 sementara harga χ^2 adalah 11,070. Karena $\chi^2 < \chi^2$ maka dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal sedangkan untuk kelas kontrol harga χ^2 adalah 5,82 sementara harga χ^2 adalah 11,070. Karena $\chi^2 < \chi^2$ maka dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk menguji apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari sampel yang sama (homogen) maka dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji F dengan kriteria jika F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} berarti data yang diperoleh tidak homogen dan apabila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka data yang diperoleh homogen. Data yang digunakan untuk menentukan homogen atau tidaknya kedua kelompok diambil dari hasil *post-test* untuk masing-masing kelompok.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 1,91$ dan $F_{tabel} = 2,54$. Berdasarkan kriteria yang ada yaitu apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua kelompok tersebut berasal dari sampel yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah terpenuhi persyaratan analisis tersebut, maka dapat dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji-t. Pada hasil belajar siswa hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5%.

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu menghitung jumlah nilai dan rata-rata tes awal dan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun hasil perhitungan rata-rata dan standar deviasi *pre-test* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 06. Hasil *Pre-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	48,43	57,3
Median	45,93	59
Modus	26,81	62,51
Standar Deviasi	20,1	11,19

Berdasarkan tabel diatas, data nilai tes awal pada kelompok eksperimen memiliki rata-rata 48,43, median 45,93, modus 26,81 dan standar deviasi 20,1. Sedangkan untuk kelompok kontrol memiliki nilai tertinggi dan nilai terendah yang sama dengan kelompok eksperimen yaitu nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 20, rata-rata 57,3, median 59, modus 62,51 dan standar deviasi 11,19.

Sedangkan hasil perhitungan rata-rata dan standar deviasi *post-test* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 07. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	73,84	67,57
Median	77,49	71,5
Modus	90,5	73,17
Standar Deviasi	15,55	14,34

Pada tes akhir (*post-test*) terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Pada kelas eksperimen setelah diberikan tes akhir diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 30 dengan nilai rata-rata 73,84, median 77,49, modus 90,5 dan standar deviasinya 15,55. Sedangkan pada kelas kontrol setelah dibeikan tes akhir diperoleh nilai tertinggi dan nilai terendah sama dengan kelas eksperimen yaitu nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 30, akan tetapi pada nilai rata-rata, nilai tengah, nilai yang paling sering muncul dan standar deviasinya berbeda yaitu rata-rata 67,57, median 71,5, modus 73,17 dan standar deviasinya 14,34.

Berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan diperoleh hasil nilai $t_{hitung} = 2,15$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,033$. Maka berdasarkan perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,15 > 2,033$). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 08. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa

Variabel	T_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Kelas Eksperimen	2,15	2,033	H_a diterima

PEMBAHASAN

Pembelajaran sering diartikan sebatas proses belajar mengajar, sehingga pandangan umum bahwa proses belajar mengajar adalah pengetahuan diberikan guru kepada siswa. Disamping itu, dalam menyampaikan materi guru ekonomi banyak menggunakan metode pembelajaran dalam bentuk konvensional. Guru ekonomi belum pernah memanfaatkan media atau alat pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Guru ekonomi hanya memanfaatkan media-media sederhana seperti

papan tulis, kapur tulis atau spidol, bahkan untuk materi-materi tertentu yang membutuhkan peralatan lebih sebagai tambahan seperti penggaris tidak digunakan dalam pembelajaran. Akibatnya dalam kegiatan pembelajaran tidak terlihat inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Keadaan siswa yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran yang bisa menyebabkan hasil belajar siswa rendah dan sebagai seorang guru harus mampu mengatasi hal tersebut. Salah satu langkah yang diterapkan yaitu dengan menggunakan media. Media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran hendaknya tidak terpaku pada media-media sederhana, tetapi harus menggunakan media yang bervariasi agar proses pembelajaran tidak membosankan dan termotivasi untuk belajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa, karena pada materi tertentu media dipandang perlu untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, peneliti memilih media animasi komputer yang digunakan pada mata pelajaran ekonomi khususnya materi neraca saldo dan ayat jurnal penyesuaian.

Media pembelajaran animasi komputer merupakan salah satu rancangan atau strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran ekonomi. Secara sederhana prinsip kerja animasi adalah dengan menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan atau mengubah nilai koordinat suatu objek sehingga diperoleh sebuah efek gambar yang hidup.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi komputer pada dasarnya sama dengan proses pembelajaran konvensional, akan tetapi perbedaannya hanya ketika menyampaikan materi. Proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi komputer pada kegiatan inti guru ekonomi menyampaikan materi dengan menampilkan animasi komputer mengenai materi pembelajaran, melakukan tanya jawab kepada siswa, memberikan penjelasan materi yang telah ditampilkan melalui animasi komputer dengan metode ceramah dan selanjutnya memberikan contoh soal kepada siswa.

Berdasarkan perhitungan pada data *pre-test* dengan jumlah soal 10 nomor berbentuk uraian dengan materi jurnal umum maka dapat dilihat bahwa nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 20, sedangkan rata-rata nilai untuk kelas eksperimen (XI IPS2) 48,43. Perhitungan *pre-test* untuk kelas kontrol (XI IPS3) dengan jumlah soal dan materi yang sama diperoleh nilai tertinggi dan terendah sama dengan kelas eksperimen yaitu 90 dan 20, tetapi dengan rata-rata yang berbeda yaitu 57,3.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa untuk nilai rata-rata *post-test* tuntut kelas XI IPS2 (kelas eksperimen) adalah 75,62 sedangkan kelas XI IPS3 (kelas kontrol) adalah 66,92. Dari hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,15$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,033$ sehingga harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,15 > 2,033$). Sesuai dengan analisis yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi komputer berpengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Keruak.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi komputer memberikan rangsangan atau semangat yang baru kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran, karena dengan menggunakan media animasi siswa lebih fokus dan lebih meresapi dan membayangkan apa yang dipelajari memang ada dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa terlihat lebih aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru ekonomi tentang materi yang telah disampaikan.

Sedangkan pada kelompok kontrol guru ekonomi hanya menggunakan papan tulis, kaput tulis, dan spidol sebagai media atau alat pembelajaran dan penyampaian menggunakan metode ceramah. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa pada kelompok kontrol banyak yang tidak fokus. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru ekonomi, siswa sibuk sendiri, kurang aktif untuk bertanya dan ketika guru ekonomi menanyakan kembali materi yang sudah dijelaskan siswa banyak yang tidak bisa menjawab, dan ketika diberikan kesempatan bertanya mereka diam. Sebagai dampaknya, proses pembelajaran ekonomi kurang bermakna dan siswa pada umumnya sulit memahami dan menganalisis setiap data yang membutuhkan analisis.

Secara teoritis, melalui media animasi media pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkrit, serta mudah dipahami. Secara empiris, hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Fatakh menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran kimia menggunakan animasi pada konsep asam basa terintegrasi nilai terhadap hasil belajar kimia pada siswa kelas XI A di sekolah SMA Negeri 1 Parung (Ikhwanudin Fatakh, 2011).

Implikasi dari penelitian ini adalah khususnya guru ekonomi pembelajaran dengan media animasi komputer memberikan pemahaman yang baru bahwa seorang guru harus memberikan inovasi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media sebagai alternatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi akan tetapi seorang guru harus memiliki keterampilan untuk menggunakan maupun menciptakan media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Hasil pengujian hipotesis dapat dibuktikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dapat diterima, dengan nilai thitung lebih besar daritabel ($2,15 > 2,033$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Keruak.

KESIMPULAN

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran animasi komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Keruak. Dan berdasarkan hasil perhitungan dan pengujian hipotesis, didapatkan nilai thitung lebih besar dari ttabel yaitu ($2,15 > 2,033$), artinya hipotesis yang diajukan diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMAN 2 Keruak. Hal ini disebabkan karena siswa sangat membutuhkan suasana yang berbeda dalam proses pembelajaran dan modifikasi pembelajaran dengan menggunakan media animasi komputer tidak membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah Taufiq Nugraha, Asep Hidayat, & Ilyas. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(1), 1–9.
- Andika. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X- 4 SMA Negeri 4 Bojonegoro Tahun Ajaran 2022/ 2023*. IKIP PGRI Bojonegoro.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ida Ratna Sariningsih, Akhmad Nugraha, & Pidi Mohamad Setiadi. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 1 Pataruman. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Ikhwanudin Fatakh. (2011). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Asam Basa Terintegrasi Nilai di SMAN 1 Parung, Bogor*. Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Muhamad Zaryl Gapari. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al-Faiẓi: Politik, Hukum Dan Bisnis*, 1(1), 13–21.
- Nana Syaodih. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- 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. doi: <http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>