

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SMPN 24 KOTA BENGKULU MELALUI MEDIA ANIMASI LIMA KINGDOM

Wahyuni Intan Lestari*, Meirita Sari, Asiyah

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

*Corresponding author: wahyuni772000@gmail.com

Abstrak: Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif serta metode yang efisien dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi lima kingdom. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa SMPN 24 Kota Bengkulu melalui media animasi lima kingdom serta untuk mengevaluasi respons siswa terhadap penggunaan media animasi selama proses pembelajaran di SMPN 24 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas VII yang menggunakan video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode ceramah. Selain itu, dari perhitungan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan tingkat signifikansi 5%, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai $t_{hitung} 4,866 > t_{tabel} 1,682$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Lima Kingdom, Media Video Animasi

Abstract: Minimal use of creative learning media and efficient methods in science learning, especially in the five kingdoms material. This research aims to determine the improvement in student learning outcomes at SMPN 24 Bengkulu City through five kingdom animation media and to evaluate student responses to the use of animation media during the learning process at SMPN 24 Bengkulu City. The method used in this research is quantitative with a *Quasi Experimental Design* approach. The results of the analysis show that the average score of class VII students who use animated videos is higher than students who learn through the lecture method. Apart from that, from the calculation of the t-test (*Independent Samples Test*) with a significance level of 5%, the Sig value was obtained. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ with a tcount value of $4.866 > table 1.682$. Thus, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that the use of animated videos can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Five Kingdoms, Animation Video Media

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia dengan iklim tropis, memiliki keanekaragaman hayati yang menempati urutan ketiga setelah Brasil dan Kolombia. Keanekaragaman hayati di Indonesia mencakup berbagai jenis fauna vertebrata sebanyak 8.157 spesies, serta banyaknya jenis kupu-kupu, alga, tumbuhan berspora, tumbuhan paku-pakuan, dan tumbuhan berbiji. Keanekaragaman hayati yang melimpah di Indonesia menciptakan lingkungan yang unik untuk mempelajari flora dan fauna tropis serta berbagai fenomena alam (Amelia & Rahmida, 2017). Klasifikasi makhluk hidup memiliki peran penting dalam mempelajari dan memahami keanekaragaman hayati. Melalui pengelompokan berdasarkan taksonomi, klasifikasi makhluk hidup membantu kita memahami berbagai jenis flora dan fauna (Armanda, 2018).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu diantara sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah. IPA sendiri merupakan bidang keilmuan dengan karakter yang khusus mempelajari kejadian-kejadian yang terjadi di alam yang bersifat faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya (Asih, 2015). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah konsep pembelajaran yang membahas kejadian-kejadian yang terjadi di alam yang mempunyai hubungan dengan kehidupan manusia dan objek kajian luas, serta ilmu yang dilahirkan dan berkembang melalui langkah-langkah metode ilmiah (Husamah, 2018). Pembelajaran IPA juga melibatkan keterampilan seperti merancang dan melaksanakan eksperimen (Purbosari, 2016).

Pembelajaran IPA mengenai klasifikasi makhluk hidup mencakup lima kingdom makhluk beserta ciri-ciri khusus dan contohnya. Dengan tujuan agar peserta didik dapat membedakan makhluk hidup berdasarkan ciri khas dan mengidentifikasi contoh dari setiap kelompoknya (Soramiranda, Kurnia & Panjaitan, 2016). Beberapa objek dalam materi ini sulit untuk ditampilkan secara langsung di kelas, sehingga memberikan tantangan tambahan bagi siswa untuk memahami materi tersebut. Akibatnya, peserta didik kelas VII umumnya menunjukkan hasil belajar yang rendah karena penjelasan materi yang rumit dan penggunaan istilah yang jarang mereka jumpai (Yusriya, Santosa, & Priyono, 2014).

Dalam kegiatan belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas, media pembelajaran adalah segala alat atau pelengkap yang dapat dimanfaatkan untuk membantu memfasilitasi dan menjelaskan penyampaian konsep, gagasan, dan pemahaman pelajaran. Penggunaan media pembelajaran, seperti audio-visual, dapat disajikan dengan berbagai cara dalam meningkatkan rentang perhatian, efektivitas, dan efisiensi, serta mempermudah penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata, membangkitkan rasa ingin tahu dan perhatian mereka, serta merangsang dan mendukung respons belajar mereka (Tammu, 2017).

Dalam konteks ini, penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dan maksimal dalam proses pembelajaran (Slameto, 2016). Gagne dan Briggs menyatakan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menjalani proses pembelajaran tertentu (dalam Nurrita, 2016). Dengan demikian, hasil belajar menggambarkan seberapa efektif proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah yang dikemukakan oleh Bloom, yang menekankan tiga variabel utama yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa (dalam Widiarti, 2018).

Dapat dilihat pada hasil pembelajaran klasifikasi makhluk hidup yang menggunakan video animasi di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh rata-rata Indikator motivasi sebesar 98%, efektivitas 95%, dan bahasa serta komunikasi 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi video animasi dapat membantu mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa, serta penggunaan video animasi memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran (Anisah & Wesiara, 2023). Pengertian di atas sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa media video berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menarik dan dapat menarik perhatian audiens. Video dapat membangkitkan emosi dan sikap audiens, mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran, serta membantu audiens dalam memahami dan mengingat pesan atau informasi yang disampaikan (dalam Abusiri, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 24 Kota Bengkulu, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Kendala tersebut meliputi kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, ketergantungan yang masih tinggi pada buku paket dan metode ceramah sebagai media pembelajaran, serta jarang dilakukannya praktikum atau eksperimen. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan alat dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Keterbatasan alat untuk eksperimen dan kurangnya media yang mendukung pembelajaran interaktif membuat guru kesulitan dalam melaksanakan kegiatan praktikum. Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, peneliti dapat melaksanakan suatu

penelitian mengenai permasalahan tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMPN 24 Kota Bengkulu melalui media animasi lima kingdom.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experimental Design*, tepatnya model *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam pendekatan ini, terdapat dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan menggunakan media animasi sebagai media pembelajaran, sementara kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan, hasil penelitian dapat ditentukan dengan lebih akurat.

Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Alur penelitian dimulai dengan memberikan pre-test (O1) kepada kelas eksperimen, dilanjutkan dengan pembelajaran IPA menggunakan media animasi (X), dan diakhiri dengan post-test (O2). Sementara itu, untuk kelas kontrol, tahap pertama adalah memberikan pre-test (O3), diikuti dengan pembelajaran IPA menggunakan metode konvensional (-), dan diakhiri dengan pemberian post-test (O4).

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 24 Kota Bengkulu dengan tujuan untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas VII melalui media animasi lima kingdom. Populasi adalah objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan dari mana kesimpulan akan diambil (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan populasi terjangkau karena objek yang diteliti tidak mencakup seluruh siswa SMP Negeri 24 Kota Bengkulu, melainkan hanya siswa kelas VII pada tahun ajaran 2023/2024. Suharsimi Arikunto (dalam Busyaeri, 2016) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII B dan VII C, yang dipilih dari total empat kelas VII di SMPN 24 Kota Bengkulu.

Langkah-langkah ini dilakukan untuk menghasilkan produk media animasi sebagai berikut:

1. Rangkuman Materi

Langkah awal yang dilakukan adalah menyusun rangkuman materi yang relevan mengenai pokok bahasan.

2. Bagan/Peta Konsep Materi

Peta konsep ini menyajikan alur pembelajaran yang terdapat dalam video pengajaran interaktif.

3. Menyusun Isi Video

Penyusunan isi video ini mencakup beberapa bagian, yaitu pendahuluan, uraian materi, pertanyaan, dan kesimpulan. Komposisi isi video dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan. Sisi video disusun berdasarkan silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disiapkan oleh pengajar.

4. Pra Produksi

Pada tahap pra-produksi, langkah pertama yang dilakukan adalah mempersiapkan perangkat yang diperlukan untuk pembuatan video, yaitu: 1) laptop yang terhubung dengan internet, 2) aplikasi Doratoon online yang siap dioperasikan, 3) koneksi internet yang stabil, dan 4) mikrofon atau headset. Setelah semua perlengkapan tersedia, langkah selanjutnya adalah mulai membuat video pembelajaran.

5. Produksi

Pada tahap ini, langkah pertama adalah membuka situs Doratoon dan memilih karakter animasi kartun yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan. Selanjutnya, perlengkapan dan latar belakang disesuaikan dengan tema dan isi video. Setelah pemilihan latar belakang, tokoh, dan properti, adegan video pun terbentuk. Langkah berikutnya adalah merekam suara yang akan digunakan dalam konten video. Proses perekaman suara dilakukan dengan menggunakan

smartphone. Setelah semua elemen siap, audio yang telah direkam ditambahkan bersama dengan musik latar yang menciptakan suasana yang sesuai dengan konten video. Selanjutnya, volume musik latar dan suara disesuaikan agar nyaman didengar. Pada tahap akhir, seluruh adegan diperiksa kembali dan disesuaikan dengan topik bahasan untuk memastikan bahwa video pembelajaran tersebut utuh dan menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Deskriptif *Variable* Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan *Pre-test* dan *Post-test* (tes awal-tes akhir) yang melibatkan 44 siswa SMPN 24 Kota Bengkulu dengan 20 soal pilihan ganda. Hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yang terdiri dari 22 siswa menunjukkan nilai minimum *pre-test* 20 dan maksimum *pre-test* 55. Sementara itu, nilai minimum *post-test* adalah 40 dan nilai maksimum *post-test* 85. Rata-rata nilai *pre-test* adalah 40, sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 60,9091. Selain itu, standar deviasi untuk *pre-test* adalah 12,051, dan untuk *post-test* adalah 12,40549.

Hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yang terdiri dari 22 siswa menunjukkan nilai minimum *pre-test* 20 dan maksimum *pre-test* 55. Sementara itu, nilai minimum *post-test* adalah 40 dan nilai maksimum *post-test* 85. Rata-rata nilai *pre-test* adalah 40, sedangkan rata-rata nilai *post-test* adalah 60,9091. Selain itu, standar deviasi untuk *pre-test* adalah 12,051, dan untuk *post-test* adalah 12,40549. Persentase hasil angket respon peserta didik dihitung menggunakan dengan persentase dan diperoleh persentase respons peserta didik sebesar 77,14%.

B. Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

| Tests of Normality | | | | | | | |
|--------------------|------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil Belajar | Kontrol | .092 | 22 | .200* | .975 | 22 | .823 |
| | Eksperimen | .149 | 22 | .200* | .946 | 22 | .257 |

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tabel 1. diperoleh hasil pada uji Shapiro-Wilk untuk angket hasil belajar yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig) pada kelas kontrol sebesar 0,200 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kelompok lebih besar dari 0,05, yang berarti data dari kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Hasil Belajar | Based on Mean | .429 | 1 | 42 | .516 |
| | Based on Median | .462 | 1 | 42 | .500 |
| | Based on Median and with adjusted df | .462 | 1 | 41.306 | .500 |
| | Based on trimmed mean | .418 | 1 | 42 | .522 |

Berdasarkan tabel 2. didapatkan nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* adalah 0.516 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post-test* untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen bersifat homogen. Oleh karena itu, salah satu prasyarat untuk Melaksanakan uji-t

independen sudah terpenuhi.

2. Uji Hipotesis

Uji t parametrik yaitu proses analisis data yang digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikansi antara pembelajaran konvensional di kelompok kontrol dan pembelajaran yang menggunakan media animasi di kelompok eksperimen.

Tabel 3. Uji Hipotesis

| | | 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 |
| Hasil Belajar | Equal variances assumed | .429 | .516 | -4.866 | 42 | .000 | -16.818 | 3.456 |
| | Equal variances not assumed | | | -4.866 | 40.802 | .000 | -16.818 | 3.456 |

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dan nilai thitung sebesar 4,866, yang lebih besar dari ttabel sebesar 1,681. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara kelompok yang menggunakan media animasi dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

C. Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMPN 24 Kota Bengkulu melalui media animasi lima kingdom

Berdasarkan analisis data menggunakan IBM SPSS Statistics versi 25, terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 24 Kota Bengkulu antara kelompok yang diajar dengan media animasi dan yang menggunakan metode konvensional. diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, dan nilai t_{hitung} sebesar 4,866, yang lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,681. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena terdapat perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara kelompok yang menggunakan media animasi dan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media animasi dapat membantu siswa memahami materi lima kingdom dengan cara yang lebih mendalam dan menarik. Selain itu, media animasi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif pada motivasi dan perhatian mereka, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menyatakan bahwa media visual dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Animasi memberikan gambaran dinamis dan interaktif yang membantu siswa memperoleh pemahaman lebih mendalam. Keunggulan media animasi terletak pada

kemampuannya untuk memvisualisasikan materi, memungkinkan siswa melihat perbedaan antar kelompok makhluk hidup berdasarkan ciri fisik dan spesies. Berdasarkan teori multimedia Mayer, kombinasi elemen audio dan visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengkodean informasi dan mengurangi beban kognitif siswa.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak signifikan dalam pembelajaran sains di tingkat SMP, terutama untuk materi abstrak seperti lima kingdom. Media animasi menjadi solusi efektif untuk membantu siswa memahami materi kompleks dengan visualisasi jelas dan menarik. Ini berdampak positif pada hasil belajar siswa dalam memahami konsep-konsep seperti kingdom monera, protista, fungi, plantae, dan animalia. Pemanfaatan media animasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri di luar kelas serta memberi kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka. Siswa dapat mengulang video untuk memahami bagian-bagian yang belum jelas dan belajar sesuai kecepatan mereka sendiri. Media ini mendukung berbagai gaya belajar baik visual maupun auditori sehingga membantu siswa dengan preferensi belajar berbeda. Ke depan, media animasi ini dapat diterapkan pada berbagai topik lain yang memerlukan visualisasi serta memberikan panduan bagi guru dalam memilih media pembelajaran sesuai karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

2. Respon Siswa Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMPN 24 Kota Bengkulu melalui media animasi lima kingdom

Berdasarkan analisis data angket yang diperoleh dari siswa kelas VIIC SMPN 24 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap respons siswa. Dari 22 siswa yang mengisi angket mengenai penggunaan video animasi, persentase respons positif mencapai 77,14%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa tertarik dan aktif terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan video animasi. Rata-rata nilai respons siswa adalah 31,4, yang mencerminkan kecenderungan respons positif. Hasil ini menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Distribusi nilai respons siswa terbagi menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Secara rinci, 9 siswa berada dalam kategori tinggi (nilai $\geq 32,45$), 6 siswa dalam kategori sedang (nilai antara 30,35 hingga 32,45), dan 7 siswa dalam kategori rendah (nilai ≤ 30). Hasil perhitungan standar deviasi sebesar 1,05 menunjukkan variasi yang relatif rendah dalam respons siswa, menandakan konsistensi yang baik terhadap penggunaan media animasi. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif dan serupa terhadap penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran.

Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media animasi sebagai media pembelajaran. Media animasi berhasil menarik perhatian siswa, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya merasa bosan atau kurang tertarik dengan materi pelajaran kini menunjukkan peningkatan motivasi untuk belajar. Penggunaan media yang dinamis dan penuh warna seperti video animasi membantu siswa tetap fokus dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan media animasi terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif karena siswa dapat memahami materi melalui dua indera: penglihatan dan pendengaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berupa media animasi dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran yang menarik ini mendukung proses belajar dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar siswa SMPN 24 kota Bengkulu melalui media animasi lima kingdom. Media animasi membantu siswa memahami dan mengingat materi lima kingdom dengan lebih baik, karena konsep-konsep utama disampaikan melalui kombinasi visual dan audio yang menarik. Sehingga siswa dapat mengingat dan

menunjukkan pemahaman yang lebih dalam yang berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar. Dimana nilai Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil analisis nilai thitung $4.866 > t_{tabel}$ sebesar 1,682. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penggunaan media animasi memberikan pengaruh positif terhadap respon siswa di kelas VIIA SMPN 24 Kota Bengkulu. Media animasi berhasil meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa, yang terlihat dari persentase respon positif mencapai 77,14%, dengan rata-rata nilai angket sebesar 31,4. Distribusi nilai respon siswa menunjukkan 9 siswa dalam kategori tinggi, 6 siswa dalam kategori sedang, dan 7 siswa dalam kategori rendah, dengan standar deviasi 1,05 yang menunjukkan variasi respon yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abusiri, A. (2017). Media Pembelajaran dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 13(1), 36-64.
- Amelia, M., & Rahmaida, R. (2017). Produktivitas Ilmiah Peneliti Indonesia Pada Penelitian Keanekaragaman Hayati Indo-nesia Berdasarkan Basis Data Scopus 1990-2015. *Jurnal Biologi Indonesia*, 13(2), 241-251.
- Anisah, P. A., & Wesiara, S. (2023). Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Animasi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik (Vol. 11, No. 1, pp. 166-170)*.
- Armanda, F. (2018). Identifikasi Tanaman Obat Di Kecamatan Talang Kelapa Dan Pemanfaatan Serta Sumbangsihnya Pada Mata Pelajaran Biologi. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 72-81.
- Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati. *Metode Pembelajaran IPA (Jakarta: Bumi Aksara, 2015)*, 22.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116-137.
- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian. *Belajar dan Pembelajaran (Malang: UMM press, 2018)*, 322.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykal*, 3(1), 171-187.
- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 231-238.
- Slameto. (2015). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Reinika Cipta.
- Soramiranda, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint Disertai Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 2 Ketapang. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 6(2), 77-83.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tammu, R. M. (2017). Keterkaitan Metode Dan Media Bervariasi Dengan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Tingkat SMP. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 2(2), 134-142.
- Widiarti, Endah. (2018). "Pengaruh Motivasi Belajar dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di SMA Negeri 2 Banguntapan." *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(4), 298-305.
- Yusriya, A., Santosa, K., & Priyono, B. (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Klasifikasi Hewan Sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi SMP. *Journal of Biology Education*, 3(1), 26-34.