



Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Video Animasi pada Materi Ciri Khusus Hewan

Rohman^{1✉}, Ana Fitrotun Nisa²

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

e-mail : rohmannadhif@gmail.com¹, ana.fitrotun@ustjogja.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Video Animasi Pada Materi Ciri Khusus Hewan. Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang rendah diakibatkan karena media yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Gambaran. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimental yaitu dengan membandingkan hasil sebelum penerapan dan sesudah penerapan. Setelah dilaksanakan di Kelas 5 SD Negeri Gambaran bahwa penggunaan video animasi telah memenuhi uji normalitas sebelum melakukan uji hipotesis, dikarenakan data hasil belajar siswa tersebut telah memenuhi dan berdistribusi normal, nilai signifikansi yaitu $0,544 > 0,05$, dan pada hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari uji hipotesis sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi yaitu $\text{sig} = 0,000$. Nilai sig yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil analisis data penelitian di atas dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Gambaran.

Kata kunci: Video animasi, hasil belajar.

Abstract

This research is entitled Improving Student Learning Outcomes Through the Use of Animation Videos on Special Characteristics of Animals. The background to this research is that student learning outcomes are low due to the inappropriate media used in learning. The aim of this research is to determine the effectiveness of animated videos in improving the learning outcomes of 5th grade students at the Gambaran State Elementary School. The method used is experimental research, namely by comparing the results before implementation and after implementation. After being implemented in Class 5 of State Elementary School, the illustration shows that the use of animated videos has met the normality test before carrying out hypothesis testing, because the student learning outcomes data has met and is normally distributed, the significance value is $0.544 > 0.05$, and the results of the t-test analysis show that the significance value of the hypothesis test before and after the use of animated learning media is $\text{sig} = 0.000$. The sig value is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected. Based on the results of the analysis of the research data above and the discussion previously described, it can be concluded that learning using animated videos can have an effect on improving the learning outcomes of grade 5 students at Gambaran State Elementary School.

Keywords: Animation video, learning results.

Copyright (c) 2024 Rohman, Ana Fitrotun Nisa

✉ Corresponding author :

Email : rohmannadhif@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6207>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil penelitian Piaget (dalam Latief, 2017) siswa yang termasuk ke dalam tahap operasional konkret (usia 7 sampai 11 tahun) memiliki pemikiran logis yang dapat digantikan oleh pemikiran intuitif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik. Berdasarkan teori tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat penting sekali untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan di sekolah, dikarenakan media pembelajaran dapat membantu siswa berpikir secara konkret mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga membuat mereka mudah untuk memahaminya. Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik sarana dan pra-sarana yang digunakan disekolah tersebut.

Media pembelajaran dikategorikan menjadi tiga, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Video animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual, karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah penyampaian materi. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini. Video animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan, di antaranya adalah video animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar, sehingga menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

Kelebihan video animasi yaitu memberikan informasi dengan baik, dapat diterima secara merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Video animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi informasi yang abstrak, selain itu video animasi juga memberikan hiburan tersendiri bagi siswa, pesan yang terdapat dalam video animasi dapat tersampaikan sehingga akan memengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan serangkaian nilai-nilai atau perubahan sikap dan keterampilan siswa siswa setelah melakukan proses pembelajaran (Hardi, 2018). Hasil belajar dapat dilihat dari ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Hasil belajar juga bisa digunakan oleh guru untuk melakukan serangkaian tindak lanjut pembelajaran. Ardzika (2020) menyampaikan bahwa hasil belajar yang baik dapat digunakan sebagai perencanaan guru ataupun sekolah jangka pendek baik berupa refleksi ataupun evaluasi. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada SD Negeri Gambaran, Kecamatan Kaliwiro, Kabupaten Wonosobo diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran di Kelas 5 masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku yang telah disediakan saja. Pentingnya penggunaan video animasi, karena anak pada usia SD terutama Kelas 5 rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan video animasi mampu membuat daya konkret pembelajaran lebih tinggi, mampu mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan pada akhirnya mendongkrak hasil belajar siswa. Melalui penjelasan tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Video Animasi Pada Materi Ciri Khusus Hewan”.

Untuk memastikan orisinalitas penelitian, maka peneliti melakukan kajian terhadap penelitian terdahulu. Penelitian oleh Ramansyah tahun 2017. Pada penelitiannya yang berjudul Pengembangan PBL Berbantuan Video Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui implelementasi Pengembangan PBL Berbantuan Video Animasi pada mata pelajaran bahasa

inggris untuk peserta didik Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan PBL Berbantuan Video Animasi pada mata pelajaran bahasa inggris dapat meningkatkan motivasi belajar sebesar 88,2% Peserta Didik Sekolah Dasar. Kesimpulannya adalah Pengembangan PBL Berbantuan Video Animasi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. Ternyata terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Ramansyah dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu jenis penelitiannya sama-sama video animasi. Sedangkan perbedaannya ada pada masalah yang diselesaikan. Penelitian Ramansyah menyelesaikan masalah motivasi belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini menyelesaikan masalah hasil belajar. Selanjutnya penelitian oleh Ratriana pada tahun 2016 yang berjudul Pengembangan PjBL Berbasis Video Animasi di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahiim. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana implementasi Pengembangan PjBL Berbasis Video Animasi di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahiim. Hasil penelitian didapatkan bahwa Pengembangan PjBL Berbasis Video Animasi dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahiim. Diperoleh data minat belajar peserta didik meningkat menjadi sebesar 81,7%, sedangkan hasil belajar peserta didik dari 57,9% peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM menjadi 76,7% peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Kesimpulan bahwa pengembangan PjBL Berbasis Video Animasi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Terdapat persamaan sekaligus perbedaan antara penelitian Ratriana dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu sama-sama pemanfaatan Media Video Animasi. Sedangkan perbedaannya ada pada masalah yang diselesaikan pada penelitian ini masalah yang diselesaikan adalah hasil belajar sedangkan penelitian Ratriana hanya menyelesaikan minat belajar dan hasil belajar.

METODE

Sugiyono (2019) dalam penelitiannya, eksperimen sampel tidak dipilih secara random dan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah penelitian dengan membandingkan antara data sebelum dengan data sesudah perlakuan. Data yang dibandingkan adalah data hasil belajar siswa Kelas 5 SD negeri Gambaran. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa tes siswa. Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2015). Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan *pre-test* dan setelah diberikan perlakuan *post-test*. Tes berupa soal pilihan ganda, soal yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test* merupakan soal pilihan ganda yang berbeda. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah siswa dan dokumen-dokumen yang diperlukan peneliti untuk melengkapi data-data dalam penelitian ini. Penelitian ini dikatakan berhasil jika pada analisis deskripsi dengan SPSS sedikitnya 50% mengalami peningkatan hasil belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Angket Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Gambaran, Hasil berikut akan diuraikan hasil olah data dari tiap pernyataan responden sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Deskripsi Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Animasi

Interval	Fi	Persentase	Kategori
20-40	15	53.07 %	Rendah
41-60	6	15.35%	Sedang

Interval	Fi	Persentase	Kategori
61-70	3	11,53%	Tinggi
71-80	5	17,56%	Sangat Tinggi
Total	29	97,51 %	

Berdasarkan data tabel 1, hasil deskripsi sebelum penggunaan video animasi di atas menunjukkan bahwa data frekuensi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gambaran sebelum penggunaan media pembelajaran animasi dalam taraf kelas 20-40 terdapat 15 siswa atau 53,07% termasuk dalam kategori rendah, taraf kelas 51-60 terdapat 6 siswa atau 15,35 % termasuk dalam kategori sedang, taraf kelas 71-76 terdapat 3 siswa saja atau 11,53 % termasuk dalam kategori tinggi. Terdapat 5 siswa atau 17,56% mendapat kategori sangat tinggi. Angket Sesudah Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Gambaran setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Hasil berikut akan diuraikan hasil olah data dari tiap pernyataan responden sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Deskripsi Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Animasi

Interval	Fi	Persentase	Kategori
20-40	8	28,06 %	Rendah
41-60	6	14,24 %	Sedang
61-70	13	48,69 %	Tinggi
71-80	2	6,35%	Sangat Tinggi
Total	26	98,34%	

Berdasarkan data tabel 2, hasil deskripsi sesudah penggunaan media pembelajaran animasi di atas menunjukkan bahwa data frekuensi sesudah menggunakan video animasi dalam taraf kelas 20-40 terdapat 8 siswa atau 28,06% termasuk dalam kategori rendah, taraf kelas 41-60 terdapat 6 siswa atau 14,24 % termasuk dalam kategori sedang, taraf kelas 61-70 terdapat 13 siswa atau 48,69 % termasuk dalam kategori tinggi, taraf kelas 71-80 terdapat 2 siswa atau 6,35 % termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan nilai pre-test dan post-test yang dilakukan menggunakan program SPSS dan diperoleh nilai deskripsi data, maka selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis, pengujian ini dilakukan untuk melihat Pengaruh Penggunaan Video animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji t tepatnya dengan uji dependen t tes atau uji t satu sampel (Paired). Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dalam menggunakan uji dependen t-tes tersebut dimana data yang digunakan harus berdistribusi normal, memiliki dua kelompok dan homogen (Agus Riyanto, 2019:150). Menurut Imam Ghozali (2018:124) yang menyatakan bahwa uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data variabel berdistribusi normal atau tidak sebagai persyaratan pengujian hipotesis. Karena merupakan salah satu persyaratan dalam pengujian hipotesis maka peneliti melakukan pengolahan data untuk mengetahui apakah hasil nilai pre-test dan post-test yang telah dikerjakan responden atau siswa berdistribusi normal atau tidak dengan bantuan Program SPSS. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa data sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi telah memenuhi uji normalitas sebelum melakukan uji hipotesis. Pendapat dari (Rasyid, 2018) bahwa nilai pre-test dan post-test yang telah dikerjakan responden dengan bantuan Program SPSS akan memberikan tingkat akurasi hasil penelitian sehingga dapat dijadikan rujukan kepada peneliti selanjutnya. Berdasarkan data yang diperoleh artinya ada perbedaan pada hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi. Perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan dalam penelitian dapat menjadi dasar dalam mengambil kesimpulan, apabila terjadi peningkatan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan maka dapat dikatakan bahwa perlakuan memengaruhi hasil (Juwaningsih, 2016). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Istianah (2017) bahwa video animasi akan mempertajam tingkat pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajarnya, akan tetapi video animasi harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan, dan materi.

Pada penelitian ini, peneliti membuat sendiri video animasi sesuai dengan keadaan lingkungannya (kontekstual) sehingga mampu mempermudah pemahaman siswa yang pada akhirnya berdampak baik pada hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil Analisis Inferensial telah menunjukkan bahwa penggunaan video animasi telah memenuhi uji normalitas, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil analisis data penelitian di atas dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Gambaran, yang ditinjau dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh staf dewan guru SD Negeri Gambaran yang telah memberikan ruang kepada penulis untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., Zuliana, F., Aminah, S., & Ananda, R. (2023). Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 709–718.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30.
- Anwar, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Garuda Pendidikan*, 32-36.
- Ardzika, H. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 3 Bontoramba Kab. Jeneponto. *Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*, 45-49.
- Arikunto, S. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Diva Pers.
- Aslam, S. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basic Edukatif*, 4-9.
- Ghozali, E. (2016). *SPSS Dalam Pengelolaan Data Penelitian*. Semarang: Eduloci.
- Hardi, H. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imamah. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, 22-26.
- Istianah. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *ejurnal Unesa*, 18-23.
- Juwaningsih. (2016). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Nasional Kemendikbud*, 18-22.
- Latief, U. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar SBdP Kelas V SDN Ujung Tibu. *Jurnal Pendidikan Kita*, 28-31.
- Nurhayati, N., Pebriana, P. H., Ananda, R., & Sumianto, S. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 328–336.

- 404 *Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Video Animasi pada Materi Ciri Khusus Hewan - Rohman, Ana Fitrotun Nisa*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6207>
- Pramadi, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker pada Materi Ciri Khusus Hewan. *ejurnal unma*, 26-30.
- Prihantini. (2017). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Citra Bakti*, 8-15.
- Ramadhani, A., Ananda, R., & Surya, Y. F. (2023). Penerapan Metode *Snowball Throwing* Berbantuan Media Papan Pengurangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 84–93.
- Rasyid, H. (2018). *Penelitian Berbasis SPSS*. Jakarta: Rindang Publisher.
- Riyanto. (2019). Penelitian-Penelitian Kependidikan . *Jurnal Edukasi Edufesta*, 40-44.
- Sugiyono. (2019). *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Kekata.
- Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi *Small Group Discussion* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 555–568.