

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
MATERI SIKLUS AIR PADA SISWA KELAS V SD GMT KUANINO 3 KOTA
KUPANG**

Antonius Suban Hali¹, Andriyani A. Dua Lehan², Nofrianti Y. Liunokas³

¹Pendidikan Fisika FKIP Universitas Nusa Cendana

^{2,3}PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

¹asubanhali@gmail.com, ²aflylehan22@gmail.com, ³nofriantiliunokas@gmail.com

ABSTRACT

*This research aims to find out whether animated video media has a significant influence on science learning outcomes regarding the water cycle in class V students at SD GMT Kuanino 3, Kupang City. The type of research used is Quasi Experimental Design. The sampling technique used was purposive sampling technique with a sample size of 11 people. The research results prove that there is a significant influence between animated video media on student learning outcomes. This is proven by the difference in students' completeness scores before being given treatment (pretest) and after being given treatment (posttest). There were 2 students who completed the pretest, while 11 students completed the posttest, so it can be said that the use of animated video media regarding the water cycle can improve student learning outcomes. The normality test of learning outcomes from the pretest-posttest obtained a significant value of 0.200 for the pretest and 0.127 for the posttest > 0.05 so that the data was normally distributed, the homogeneity test results showed (sig) Levene's of 0.438 > 0.05 so the data obtained was homogeneous. Apart from that, testing the hypothesis with the *t* test using SPSS version 25 obtained a significance value (2-tailed) 0.000 < 0.05 . Thus, animated video media has a significant influence on student learning outcomes.*

Keywords: animation video media, learning results

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA materi siklus air pada siswa kelas V SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *Purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 11 orang. Hasil penelitian membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antara media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan nilai ketuntasan pada siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Siswa yang tuntas pada *pretest* sebanyak 2 orang sedangkan pada *posttest* semua siswa tuntas sebanyak 11 orang sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media video animasi materi siklus air dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Uji normalitas hasil belajar dari *pretest-posttest* didapatkan nilai signifikan sebesar 0,200 *pretest* dan 0,127 untuk *posttest* $> 0,05$ sehingga data berdistribusi normal, hasil uji homogenitas menunjukkan (sig) *Levene's* sebesar 0,438 $> 0,05$ sehingga data yang diperoleh bersifat homogen. Selain itu, pengujian hipotesis dengan uji *t* menggunakan SPSS versi 25 diperoleh nilai signifikansi (2-

tailed) $0.000 < 0,05$. Dengan demikian, media video animasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media video animasi, hasil belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan seperti munculnya berbagai produk teknologi yang dapat memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran serta penggunaan metode belajar. Oleh karena itu, guru harus mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang dipelajari siswa.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dapat berupa penggunaan media pembelajaran akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi ini dapat berupa berbagai *platform* digital seperti komputer,

smartphone, tablet, dan perangkat lainnya. Media pembelajaran tersebut memanfaatkan berbagai fitur teknologi seperti animasi, audio, video, interaktifitas, serta koneksi internet untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Menurut Ibrahim (Nurdyansyah, 2019:46) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Adanya media pembelajaran yang digunakan maka materi yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena media dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih konkrit. Menurut Kerucut Pengalaman yang digambarkan Edgar Dale (Sari, 2019:44) mengatakan bahwa pengetahuan siswa akan menjadi lebih abstrak ketika materi yang disampaikan

hanya bersifat verbal. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dari yang bersifat abstrak ke kongkrit dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh siswa.

Bentuk penyajian media pembelajaran menurut Latif (Shofia & Dadan, 2021:1563) terbagi menjadi tiga yang masing-masing bentuk memiliki tingkat pemahamannya yang berbeda. Ketiga bentuk penyajian media pembelajaran tersebut antara lain verbal (hanya bisa didengar/audio), visual (hanya bisa dilihat/gambar), dan verbal-visual (dapat didengar dan dilihat/audio visual/video). Bentuk penyajian media berupa verbal-visual atau audio visual memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan kedua bentuk penyajian media lainnya. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan adanya media pembelajaran adalah IPAS. Media pembelajaran merupakan alat bantu

dalam menjelaskan suatu konsep pemahaman IPAS yang dipelajari oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS dapat memberikan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, serta media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD GMIT Kuanino 3 Kota Kupang, peneliti melihat gambaran dalam proses pembelajaran guru seringkali mengabaikan penggunaan media. Media yang digunakan hanya sebatas buku teks sehingga sebagian besar siswa kurang mampu memahami materi dengan baik dan kurang memiliki sikap antusiasme untuk belajar. Guru tidak menggunakan media berbasis teknologi seperti media video animasi dan juga powerpoint. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V, dari hasil wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih rendah.

Hal tersebut dapat dilihat dari presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester 1 Kelas V pembelajaran IPA yang telah diberikan belum sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) karena masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 70. Dari 11 siswa hanya 3 orang siswa yang tuntas dengan persentase 27,27%, sedangkan 8 orang siswa tidak tuntas dengan persentase 72,73%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kompetensi mata pelajaran IPAS yang dikuasai masih rendah dan masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Media video animasi menurut Husni (Andrasari, 2022:79) merupakan suatu gambar dengan gambar yang berbeda-beda pada waktu tertentu, sehingga memberikan kesan bergerak dan juga terdapat suara-suara yang menunjang pergerakan gambar

tersebut seperti percakapan atau dialog dan suara lainnya.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membantu menjelaskan konsep yang rumit atau kompleks dengan hanya menggunakan gambar dan kata-kata. Dengan demikian, siswa akan memiliki antusias dan motivasi untuk belajar sehingga dapat tercapai pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang sebelumnya tidak dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses pembelajaran yang membawa dampak bagi guru dan siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar (Setiawan, dkk 2022:94). Selain itu, Menurut Nawawi (Bungalangan, 2020:192) mengusulkan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang diukur dengan skor yang dihasilkan dari tes yang dilakukan pada mata pelajaran tertentu. Sejalan dengan itu, Bloom (Siska, dkk,

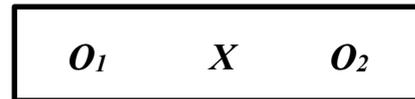
2021:71) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar siswa didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Belajar sendiri didefinisikan sebagai upaya individu untuk mengubah perilaku secara konsisten. Guru sering menetapkan tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan metode *Pre-eksperimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini hanya terdapat satu kelompok eksperimen. Kelompok tersebut diberikan *pretest* (O_1) sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah dilakukan *pretest*, maka dilanjutkan dengan perlakuan (X) dimana guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Selanjutnya, setelah pelaksanaan pembelajaran maka dilakukan *posttest* (O_2). Perbedaan

antara *pretest* dan *posttest* adalah *pretest* diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* diberikan setelah perlakuan.



Pola *One Group Pretest Posttest*
(Sumber : Hikmawati 2020: 153)

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD GMIT Kuanino 3 Kota Kupang yang beralamat di Jln. Pocoranaka 1 No.6 A, Kelurahan Kuanino, Kecamatan Kota Raja, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIT Kuanino 3 Kota Kupang yang berjumlah 11 orang siswa yang terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a) Lembar observasi, untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran dan butir soal untuk mengetahui pemahaman

siswa terhadap materi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video animasi.

- b) Butir soal, untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video animasi. Dalam butir soal dilakukan beberapa uji instrumen yaitu melalui:

1) Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi produk, peneliti menggunakan *product moment* sebab dalam penelitian ini, peneliti menggunakan butir soal yang terdiri dari 35 soal yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dengan rumus sebagai berikut:

$$R = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

2) Uji reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk untuk mengetahui sejauh mana

hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Slamet & Wahyuningsih, 2022:53). Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan rumus:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}$$

Teknik Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji statistik parametrik benar-benar terjadi akibat adanya perbedaan antara kelompok, bukan sebagai akibat perbedaan dalam kelompok dengan menggunakan uji

Levene's test dengan membandingkan varian terbesar dan terkecil menggunakan program *IBM SPSS Statistic versi 25 windows*.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan setelah perlakuan (Riadi, 2016:246). Rumus yang digunakan dalam uji sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum d_1}{\sqrt{\frac{N \sum d_1^2 - (\sum d_1)^2}{N-1}}}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD GMIT Kuanino 3 Kota Kupang yang beralamat di Jln. Pocoranaka 1 No.6 A, Kelurahan Kuanino, Kecamatan Kota Raja, Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Sebelum digunakan instrument penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk menghitung validitas dan realibilitasnya. Uji coba instrument dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres Maulafa dengan jumlah peserta

didik 15 orang dengan jumlah soal 35 butir.

1) Uji validitas

Berdasarkan hasil validitas terdapat 15 orang siswa kelas V SD Inpres Maulafa maka r_{tabel} sebesar 0,514. Oleh karena itu, dari uji instrumen tes yang dilakukan 25 butir soal yang dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan 10 butir soal yang dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$.

2) Uji Reliabilitas

Berdasarkan data uji validasi maka 25 soal yang valid dilakukan uji reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian dan nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh sebesar 0,880. Hasil tersebut lebih besar dari 0,70 serta *Intrnal Consiscistency* berada pada $0,7 < \alpha < 0,9$ atau pengujiannya bagus sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut reliabel.

Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap hasil *pretest* dan *posttest*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menggunakan *software Statistics versi 25 for windows*.

Tabel 1.1 Hasil Uji Normalitas

<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.154	11	.200*
<i>Posttest</i>	.225	11	.127

Berdasarkan data pada tabel 1.1 di atas, nilai nilai signifikan yang diperoleh yaitu 0,200 untuk *pretest* dan 0,127 untuk *posttest*. Nilai signifikan *pretest* dan *posttest* > 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dengan uji *Levene's* berbantuan program IBM SPSS *Statistics versi 25 for windows*.

Tabel 1.2 Hasil Uji Homogenitas

Product	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	268.933	6	44.82	1.336	.438
Within Groups	100.667	3	33.556		
Total	369.600	9			

Berdasarkan tabel 1.2 di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,438 > 0,05$ sehingga sebaran data tersebut dikatakan homogen atau sama.

c. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan, dilanjutkan dengan uji hipotesis, hasil uji hipotesis dengan uji *Paired Sample Test* berbantuan berbantuan program IBM SPSS *Statistics versi 25 for windows* menunjukkan bahwa nilai sig (*2-tailed*) yaitu $0,000 < 0,05$, dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dengan penggunaan media video animasi terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*.

Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran efektif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dari yang bersifat abstrak menjadi konkrit yang dapat dilihat dan didengarkan langsung oleh siswa. Hal ini mendukung pendapat Munir (Widyahabsari, dkk, 2023:590) media video animasi memiliki kelebihan diantaranya: 1) Efisiensi dan kecepatan penyampaian materi

lebih tinggi; 2) Beberapa percakapan dapat diputar ulang; 3) Video dapat menggambarkan proses dan peristiwa secara detail dan konkrit; 4) Memiliki kemampuan dalam membuat benda atau materi abstrak menjadi konkrit; 5) Video dapat bertahan lama dan kerusakan rendah untuk dapat diterapkan berulang kali; 6) Video meningkatkan kecermatan dasar dan menambah pengalaman baru bagi siswa; 7) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menfokuskan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Bungalangan, Y. T. (2020). Penerapan Metode Diskusi Terbimbing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(1), 190–191.
- Hikmawati, Fenti. 2020. *Metodologi Penelitian*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Riadi, Edi. 2016. *Statistika Penelitian Analisis Manual dan IBM SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Siska, S. A., Sabaruddin, & Rahayu, N. (2021). Minat dan Hasil Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Anifa*, 2(1), 1–15.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media

Video Animasi Materi Bangun
Ruang. *Seminar Nasional
Pendidikan Dan Pembelajaran,*
587–594.