



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PEMBELAJARAN PADA MATERI PERKEMBANG-
BIAKAN HEWAN TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VI SDN 106820
PANCUR BATU TP 2022/2023**

***THE IMPACT OF USING LEARNING ANIMATION VIDEOS
OF ANIMALS BREEDING MATERIAL TOWARDS
STUDENT LEARNING RESULT GRADE VI
AT SDN 106820 PANCUR BATU
2022/2023***

Rizal Pardomuan

Universitas Quality, Jalan Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kecamatan Medan
Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara, 20132, Indonesia.

pardomuanrizal01@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian adalah hasil belajar yang belum maksimal, merupakan suatu masalah yang perlu diatasi, hasil belajar pasti dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari luar maupun yang berasal dari dalam diri siswa dan salah satu di antaranya adalah menggunakan media video animasi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi pembelajaran, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada materi perkembangbiakan hewan di kelas VI SDN 106820 Pancur Batu T.P2022/2023. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen desain, peneliti ini dilaksanakan di SDN 106820 Pancur Batu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI sebanyak 1 kelas. Dengan jumlah siswa 25 orang siswa. Alat pengumpulan data berupa tes analisis data yang digunakan adalah uji normalitas data, dan pengujian hipotesis digunakan uji t. Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pengelompokkan hewan dengan menggunakan media video animasi pembelajaran di kelas VI SDN 106820 Pancur Batu, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $16,695 > 2,064$. Maka hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Penggunaan Media Video Animasi

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



Abstract

The problem in research is that learning outcomes are not maximized, is a problem that needs to be addressed, learning result are definitely influenced by various factors, both from outside and from within students and one of them is using the learning animation videos. The purpose of this study was to determine student learning result using the learning animation video, and to determine the effect of using the learning animation video on science learning result in animal breeding material in class VI SDN 106820 Pancur Batu T.P 2022/2023. This type of research is quasi-experimental design, this research was conducted at SDN 106820 Pancur Batu. Population of this research was all students of class Vi as many as 1 class.. With the number of students in the class 25 students Data collection tools in the form of data analysis tests used were data normality tests, and hypothesis testing used the t test. Based on the analysis of the data obtained. Student learning result in science subject material animals breeding using the learning animation videos in class VI SDN 106820 Pancur Batu, obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $16,695 > 2,064$. Then the hypothesis (H_0) is rejected and the hypothesis (H_a) is accepted.

Keywords : Learning Result, Learning Animation Videos

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Untuk menguasai, memanfaatkan, dan meningkatkan pembangunan yang sudah ada, diperlukan ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan berubah dan semakin baik, seperti ilmu pengetahuan alam, yaitu belajar tentang bagaimana mencari tahu tentang alam secara sistematis dengan mempelajari dan mengembangkan fenomena alam. Ilmu alam lebih dari sekadar mengetahui sekumpulan fakta, gagasan, atau prinsip; itu juga merupakan proses menemukan hal-hal baru.

Padahal, upaya mendidik anak saat ini dilakukan melalui berbagai lembaga pendidikan serta berbagai strategi pembelajaran, media, dan perangkat pembelajaran lainnya, yang semuanya memberikan kontribusi yang signifikan bagi mereka masing-masing dan terus berkembang. dikembangkan atas dasar kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mempengaruhi isi peradaban dunia.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



Indonesia adalah negara berkembang yang sedang membangun. Diharapkan dengan semakin berkembangnya Indonesia dapat dibandingkan dengan negara-negara maju lainnya. Dibutuhkan sumber daya manusia yang cerdas dan berpengetahuan di bidangnya untuk pembangunan tersebut. Pendidikan dapat membantu manusia mengembangkan kecerdasan dan keterampilannya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena pendidikan mempengaruhi perkembangan manusia, khususnya dalam segala aspek kepribadian. Bandingkan dengan bidang lain seperti arsitektur, ekonomi, dan sebagainya yang tugasnya membangun sarana dan prasarana untuk kepentingan manusia. Pendidikan menentukan model manusia yang akan dihasilkan, yang lebih berhubungan langsung dengan pembentukan manusia. Keberhasilan pendidikan manusia tidak lepas dari realitas sosial lingkungan.

Ketika didistribusikan secara efektif kepada anak-anak, media video animasi, misalnya, merupakan alat yang sangat ampuh untuk memanfaatkan sisi emosional anak daripada sisi rasionalnya. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai sumber belajar atau alat fisik yang mengandung muatan pendidikan dan dapat mendorong siswa untuk belajar. Di sisi lain, *The Association for National Education* mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi cetak dan audiovisual serta peralatan media yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Sejatinya cara siswa berpikir tentang materi yang disajikan secara konkrit, memudahkan mereka untuk memahaminya, menjadikan penggunaan pembelajaran dalam kegiatan pendidikan sangatlah penting dengan adanya media belajar. Selanjutnya, Desmita (2017:133) mengatakan bahwa cara guru dapat mendorong siswa agar proses kognitif dapat mereka kembangkan untuk penggunaan media dan teknologi secara efektif di dalam kelas.

Ternyata, observasi yang dilakukan di SD 106820 Pancur Batu mengungkapkan bahwa alat dan media pembelajaran konvensional digunakan dalam pembelajaran IPA.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



Selama proses pembelajaran, guru menggunakan sarana belajar pada umumnya, seperti papan tulis dan mode belajar lain seperti ceramah. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa 10 dari 25 siswa kelas Vi di SD 106820 Pancur Batu belum menyelesaikan KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Penulis mencoba membuat sebuah media pembelajaran berupa media video animasi sebagai jawaban atas permasalahan di atas, dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA dengan membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan dan menanamkannya dalam memori atau ingatan jangka panjang.

Selain itu, sejumlah peneliti telah berusaha untuk menunjukkan kemanjuran atas digunakannya sarana belajar video animasi untuk mengecualikan IPA dari penelitian mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kapan dan bagaimana teknologi dapat meningkatkan efisiensi pengajaran IPA. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa media animasi lebih bekerja daripada metode tradisional dalam proses belajar.

Peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 106820 Pancur Batu” atas dasar faktor-faktor tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Media merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, perasaan, pikiran dan kemauan siswa untuk belajar. Gearlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2011) menyatakan media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun. Menurut Fatria (2017: 136) media mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, membangkitkan minat siswa, membangkitkan pemikiran, membangkitkan semangat, dan membangkitkan kemauan belajar.

Istilah "media" juga mengacu pada semua sarana yang digunakan orang untuk

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



menyampaikan pesan atau informasi. Istilah “segala” mengisyaratkan bahwa media dapat berupa segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, sehingga dapat dikatakan media dalam bentuk apapun apabila dilakukan dengan cara yang memudahkan atau memperjelas hasil belajar siswa terhadap pesan atau materi tertentu. Prasetya 2015). Schram (dalam Putri, 2011:20) berpendapat bahwa media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca sebagai teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan materi pelajaran atau informasi selama proses pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa, dapat diterima secara efektif dan efektif oleh siswa, dan selalu diingat oleh mereka. Media video adalah media audio visual yang menampilkan gerak. Ini adalah kumpulan gambar bergerak dan suara yang dirangkai menjadi satu alur. Berisi pesan-pesan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan disimpan dalam media tape atau disket. Tampilan yang menggabungkan audio dan visual hadir dalam video animasi. Media berbasis animasi visual sangat penting untuk proses pembelajaran. Animasi visual dapat membantu siswa menyimpan informasi dan meningkatkan ingatan mereka, serta membangkitkan minat mereka dan membangun hubungan antara konten pelajaran dan dunia nyata. Siswa harus berinteraksi dengan visual animasi agar pemrosesan informasi dapat berlangsung, dan visual animasi harus ditempatkan dalam konteks yang bermakna. Oleh karena itu, media video animasi merupakan media yang mempermudah proses pembelajaran dengan memberikan tampilan gambar bergerak yang nantinya berpotensi menggugah minat siswa dan digunakan dengan bantuan guru atau pembimbing.

Aqib (2013:51) menyatakan bahwa manfaat media video animasi dalam pembelajaran yaitu :

- a. Proses belajar yang lebih jelas dan menarik
- b. Lebih interaktifnya proses belajar
- c. Waktu dan tenaga yang efisien

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



- d. Kualitas hasil belajar dapat meningkat
- e. Dapat belajar kapan dan dimana saja
- f. Bertumbuhnya sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- g. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Penggunaan media video animasi pembelajaran dalam pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar. Arti kata “hasil” bisa apa saja yang dipegang (ditunjukkan, dsb), oleh sebuah perlakuan. Sedangkan belajar dapat dipahami sebagai tahap perubahan perilaku setiap individu yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan proses kognitif yang berhubungan dengan lingkungan. Berdasarkan kedua definisi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk mengubah tingkah laku yang berbasis kognitif.

Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran, yang diukur dengan mengikuti tes terencana seperti tes tertulis, lisan, dan tindakan. Sementara itu, Suprijono (dalam Thobroni & Mustofa, 2011: 22) mengatakan pola perilaku, nilai, konsep, sikap, apresiasi, dan keterampilan merupakan hasil belajar. Sejalan dengan itu, hasil belajar siswa mencakup berbagai pengalaman pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017: 129).

Pengertian di atas mengartikan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang disebut sebagai perubahan tingkah laku atau mentalitas, kemampuan, dan persepsi peserta didik karena adanya usaha dalam kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan kegiatan belajar. Upaya siswa dalam menyimak, membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, membayangkan, meniru, melatih, dan mencoba setiap kegiatan dalam proses pembelajaran menghasilkan hasil belajar. Nilai maksimal yang dicapai siswa dalam suatu mata pelajaran tertentu pada tes belajar disebut sebagai hasil belajar. Siswa akan menerima hasil belajar pada akhir proses pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap materi dinilai dengan menggunakan hasil belajar. Pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala diperlukan untuk memperoleh pengetahuan tentang hasil belajar. Tujuan pelaksanaan evaluasi adalah untuk menguji hasil belajar numerik atau

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023
Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



kuantitatif siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilakukan di kelas VI SD Negeri 106820 Pancur Batu. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experiment design* yang merupakan penelitian yang tidak termasuk kelompok kontrol atau pembanding. *One group pre-test* dan *one group post-test* adalah desain eksperimental. *Pre-test* yang diberikan sebelum menerima perlakuan dan *post-test* yang diberikan setelah menerima perlakuan digunakan untuk mengevaluasi desain one-group pre-test-post test. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas VI SDN 106820 Pancur Batu sebelum dan setelah menggunakan media video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran IPA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 106820 Pancur Batu. Sebelum melaksanakan penelitian, metode belajar yang diterapkan di sekolah tersebut harus diketahui terlebih dahulu. Peneliti mengambil nilai dengan cara melakukan pembelajaran sebelum menggunakan media video animasi, yaitu 56. Selanjutnya peneliti membandingkan hasil rerata pembelajaran sesudah menggunakan media video animasi. Setelah data test akhir diolah diperoleh nilai rata-rata 79,2.

Hasil data test akhir diuji Normalitas datanya dengan menggunakan *Uji Liliefors* Selanjutnya, telah diperoleh hasil dan uji persyaratan analisis data yaitu normalitas data pada kedua metode pembelajaran, maka pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan rumus uji t, sehingga diperoleh data test akhir yaitu $t_{hitung} 15,609 > t_{tabel} 2,064$.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat ditarik kesimpulan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran pada Materi Perkembangbiakan Hewan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN 106820 Pancur Batu TA 2022/2023.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dan analisis data di SDN 106820 Pancur Batu, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah

1. Dengan digunakannya sarana video animasi, nilai hasil belajar siswa pada pelajaran IPA dalam materi perkembangbiakan hewan di kelas VI SD Negeri 106820 Pancur Batu tahun Ajaran 2022/2023 diperoleh nilai rata-rata 79,2 dan berkriteria baik.
2. Dengan tidak digunakannya sarana video animasi, nilai hasil belajar siswa pada pelajaran IPA dalam perkembangbiakan hewan di kelas VI SD Negeri 106820 Pancur Batu tahun Ajaran 2022/2023 diperoleh nilai rata-rata 56 dan berkriteria cukup.
3. Ada pengaruh yang signifikan atas digunakannya media video animasi terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran IPA pada materi Perkembangbiakan Hewan di kelas VI SD Negeri 106820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Desmita. 2017. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fatria Fita Listari. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia. Volume 2. Nomor 1.
- Nana Sudjana. 2010. Dasar-dasar Proses Belajar, Sinar Baru Bandung.
- Rusman. 2017. Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sutrisno. 2021. Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran. Malang: Ahlimedia Press