



Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa

Mhd Saleh,^{a,1}, Larassati Woro Andhini^{b,2},

^a PGMI STAI Al Hikmah, Jakarta Selatan, Indonesia

^b PGMI STAI Al Hikmah, Jakarta Selatan, Indonesia

email: mhdsaleh78@gmail.com, larassatiandhin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi terhadap belajar siswa. Penggunaan media animasi ini dilakukan ketika pembelajaran berlangsung secara daring. Kondisi pembelajaran daring seperti metode yang kurang variasi, pembelajaran yang membosankan bagi siswa dan kurang menarik menjadi problem bagi siswa dan guru sendiri. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menjelaskan tentang efektivitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa Aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi pokok ekosistem kelas V MI Darul Muqinin Jakarta Barat sangat berpengaruh, dengan jumlah nilai rata-rata persentase di kelas eksperimen 85 dan di kelas kontrol 79 dan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi pokok ekosistem kelas V MI Darul Muqinin Jakarta Barat berpengaruh nyata, dengan nilai menggunakan Uji-t yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ 5,32 \geq 2,06.

ABSTRACT

Abstract explain the core of manuscript informatively and obviously including the subject matter proposed approach and solution and show key findings and conclusions. Abstract using English and bahasa. The number of words in the abstract about 100-250 words, written in one paragraph, any unfamiliar terms should be written in italic. Font type and size are Times New Rowman (Headings) 11 pt. Abstract was written in single spaced and the margin was narrower than main text. Keywords need to be listed and reviewed and the main terms underlying the conduct of the research. Keywords could be single word or phrase. Keywords including 3-5 words or phrase. These keywords are required for computerization. Research and abstract title search made easy with these keywords.

Sejarah Artikel

Diterima : 12 Desember 2021

Disetujui: 29 Desember 2021

Kata kunci:

Efektivitas, Media Animasi, Hasil Belajar Siswa.

Keywords:

Efektivitas, Media Animasi, Hasil Belajar Siswa.

Pendahuluan

Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah adanya proses belajar. Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil merupakan sesuatu yang diperoleh setelah melakukan usaha.

Sedangkan belajar itu sendiri adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. (Suyono dan Hariyanto 2012)

Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik), maupun menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Seseorang telah belajar apabila terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Selain itu, perubahan itu haruslah bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja. Dalam hal ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. (Fatah Syukur, 2004)

Seorang guru dituntut untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang optimal, sehingga terwujud proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Belajar merupakan proses yang sangat penting dilakukan oleh siswa, karena tanpa adanya hasil belajar yang memadai mereka akan kesulitan dalam menghadapi berbagai tantangan dalam masyarakat. (Ismail SM 2008)

Pada umumnya hasil belajar dinilai melalui tes, baik tes uraian maupun tes objektif. Penilaian hasil belajar siswa berupa angka sebagai indeks prestasi untuk mengetahui keberhasilan siswa. Hasil penilaian memberikan informasi balik, baik bagi siswa maupun bagi guru. Informasi tersebut memberikan gambaran tentang keberhasilan dan kelemahan-kelemahan serta kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan guru. Kelemahan dalam hasil belajar ditafsirkan sebagai kurang tercapainya tujuan pengajaran. Dengan kata lain, ada sejumlah tujuan yang mungkin tidak tercapai atau kurang mencapai target yang direncanakan sebelumnya. (Oemar Hamalik, 2003)

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. Para 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.



Metode

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Juliansyah Noor, 2014).

Jenis penelitian kuantitatif ini termasuk penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif (Juliansyah Noor, 2014). Yang menjadi populasi dalam penelitian ini siswa-siswi kelas V C MI Darul Muqinin Sukabumi Utara Kebon Jeruk Jakarta Barat, yang seluruh jumlahnya 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan tes, guna memperoleh hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran media animasi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Observasi menggunakan rubrik penilaian observasi yaitu sebagai berikut:

Tabel. 1 Instrumen Penilaian Aktivitas

Jenis Penilaian	Kriteria	Skor	Indikator
Siswa Melihat	Sangat baik (SB)	4	Selalu melihat video yang ditampilkan oleh guru dari awal sampai akhir
	Baik (B)	3	Selalu melihat video yang ditampilkan oleh guru dari awal tidak sampai akhir
	Cukup (C)	2	Kadang-kadang melihat video yang ditampilkan oleh guru
	Kurang (K)	1	Tidak pernah melihat video yang ditampilkan oleh guru
Siswa Mengamati	Sangat baik (SB)	4	Selalu mengamati video yang ditampilkan oleh guru dari awal sampai akhir
	Baik (B)	3	Selalu mengamati video yang ditampilkan oleh guru dari awal tidak sampai akhir
	Cukup (C)	2	Kadang-kadang mengamati video yang ditampilkan oleh guru

	Kurang (K)	1	Tidak pernah mengamati video yang ditampilkan oleh guru
Siswa Mendengar	Sangat baik (S)	4	Selalu mendengar video yang ditampilkan oleh guru dari awal sampai akhir
	Baik (B)	3	Selalu mendengar video yang ditampilkan oleh guru dari awal tidak sampai akhir
	Cukup (C)	2	Kadang-kadang mendengar video yang ditampilkan oleh guru
	Kurang (K)	1	Tidak pernah mendengar video yang ditampilkan oleh guru
Partisipasi Siswa	Sangat baik (S)	4	Adanya motivasi, ketekunan dan antusias dalam menyelesaikan tugas mandiri/ kelompok dan melakukan diskusi dalam kelompok

Adapun untuk tes menggunakan lembar kerja siswa dan tes tertulis yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian ini juga menyertakan hasil penelitian dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, yaitu sebagai berikut : 1) Meta-Analisis Eektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Indonesian Journal Of Educational Research and Review oleh Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono. 2)Efektivitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi pokok pesawat sederhana MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara oleh Nurul Jannah, 3) Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif pada materi system peredaran darah manusia di MI Raudhatul Ulum Ngijo Karang Ploso Malang oleh Dina Fitriana, 4) Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi edukasi siswa kelas IV Min V Bandar Lampung oleh Een Subekti, 5) Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa Slow Learner SD Brawijaya Smart School Malang oleh Ninuk wahyunita sari dan Ahmad samawi, 6) Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 pada konsep system peredaran darah oleh Laila Munawaroh.



Tabel. 2 Hasil Analisis Media Animasi

No	Topik Penelitian	Peneliti	Peningkatan Hasil Belajar			
			Sebelum	Sesudah	Gain	Gain%
1	Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS	Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono	63.35	78.57	15	23
2	Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V	Nurul Jannah	74.95	77.9	2.95	3.93
3	Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia	Dina Fitriana	40.5	80.5	40	98.76
4	Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Edukasi Siswa Kelas IV	Een Subekti	69.7	76.43	6.73	9.65
5	Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA	Ninuk Wahyunita Sari dan Ahmad Samawi	61.6	80	18.4	29.87
6	Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5	Laila Munawaroh	45.59	51.28	5.69	12.48

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang aktivitas belajar siswa di MI Darul Muqinin Jakarta Barat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa tiap pertemuan mengalami peningkatan lebih baik, yaitu pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil penelitian aktivitas belajar siswa kelas eksperimen di MI Darul Muqinin dapat dilihat pada Tabel 1.1.

TABEL 4.1 HASIL ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN																
NO	INDIKATOR AKTIVITAS	PERTEMUAN 1						KET	NO	INDIKATOR AKTIVITAS	PERTEMUAN 2					
		O1	O2	O3	RAT A-RAT A	%	RAT A-RAT A				%	O1	O2	O3	RAT A-RAT A	%
1	Siswa Melihat	3	2	3	2.7	67	BAIK	1	Siswa Melihat	3	3	3	3	75	BAIK	
2	Siswa Mengamati	3	3	3	3	75	BAIK	2	Siswa Mengamati	3	4	4	3.7	92	SANGAT BAIK	
3	Siswa Mendengar	3	3	3	3	75	BAIK	3	Siswa Mendengar	4	3	3	3.3	83	SANGAT BAIK	
4	Partisipasi Siswa	3	3	3	3	75	BAIK	4	Partisipasi Siswa	3	4	4	3.7	92	SANGAT BAIK	
5	Motivasi, ketekunan dan antusiasme siswa	3	3	3	3	75	BAIK	5	Motivasi, ketekunan dan antusiasme siswa	4	3	3	3.3	83	SANGAT BAIK	
6	Efektivitas Pemanfaatan Waktu	3	2	2	2.3	58	CUKUP	6	Efektivitas Pemanfaatan Waktu	3	3	4	3.3	83	SANGAT BAIK	
Total						71	BAIK	Total						85	SANGAT BAIK	

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa keaktifan siswa pada pertemuan 1 sudah tergolong baik, sebagaimana terlihat pada indikator 1-5 hampir seluruhnya aktivitas yang dijabarkan peneliti dalam kategori baik. Indikator efektivitas pemanfaatan waktu adalah siswa dalam pembelajaran masih kurang aktif atau dalam kategori cukup, rata-rata nilai aktivitas yang diperoleh siswa pada pertemuan 1 yaitu 71% (61%-80%) dalam kategori baik. Aktivitas

pembelajaran siswa pada pertemuan 2, diketahui seluruh siswa sudah aktif terlibat dalam pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat pada indikator 2-6 rata-rata nilai siswa tergolong sangat baik yaitu 85% (81%-100%) dalam kategori sangat baik.

Adapun hasil penelitian aktivitas belajar siswa kelas kontrol di MI Darul Muqinin dapat dilihat pada Tabel 1.2.

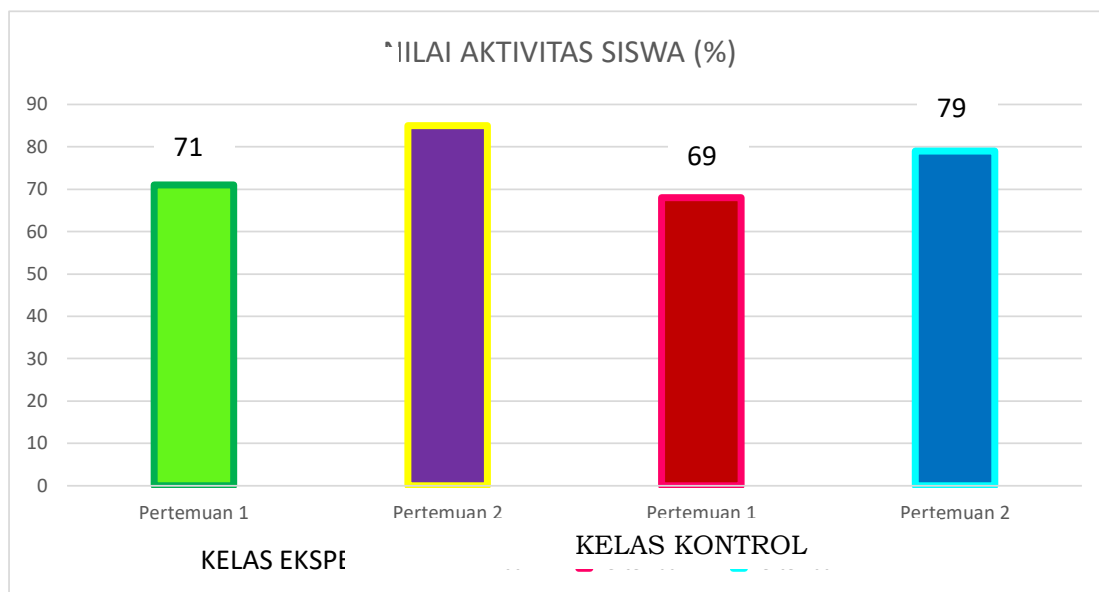


TABEL 4.2 HASIL ANALISIS AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS KONTROL																
NO	INDIKATOR AKTIVITAS	PERTEMUAN 1						KET	NO	PERTEMUAN 2						KET
		O1	O2	O3	RAT A-RATA	%	INDIKATOR AKTIVITAS			O1	O2	O3	RAT A-RATA	%		
1	Siswa Melihat	3	2	3	2.7	67	BAIK	1	Siswa Melihat	3	4	3	3.3	83	SANGAT BAIK	
2	Siswa Mengamati	2	3	3	2.7	67	BAIK	2	Siswa Mengamati	3	3	3	3	75	BAIK	
3	Siswa Mendengar	3	3	3	3	75	BAIK	3	Siswa Mendengar	3	4	3	3.3	83	SANGAT BAIK	
4	Patisipasi Siswa	3	3	3	3	75	BAIK	4	Patisipasi Siswa	3	3	4	3.3	83	SANGAT BAIK	
5	Motivasi, ketekunan dan antusiasme siswa	3	3	2	2.7	67	BAIK	5	Motivasi, ketekunan dan antusiasme siswa	2	4	3	3	75	BAIK	
6	Efektivitas Pemanfaatan Waktu	2	3	3	2.7	67	BAIK	6	Efektivitas Pemanfaatan Waktu	3	3	3	3	75	BAIK	
Total						69	BAIK	Total						79	BAIK	

Aktivitas belajar kelas kontrol pada pertemuan 1, pembelajaran siswa tergolong aktif. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran, hal tersebut terlihat pada indikator 1-6 seluruh aktivitas yang dijabarkan oleh peneliti tergolong dalam kategori baik, tetapi persentase yang diperoleh berbeda-beda disetiap indikatornya seperti dalam kegiatan siswa melihat, siswa mengamati, motivasi dan efektivitas pemanfaatan waktu nilai persentasenya hanya mencapai (67%), Siswa mendengar dan partisipasi siswa, nilai persentase yang diperoleh adalah (75%). Nilai rata-rata aktivitas yang diperoleh siswa pada pertemuan 1 yaitu 69 (61%-80%) dalam kategori baik.

Aktivitas pembelajaran siswa pertemuan ke-2, keaktifan pembelajaran siswa dalam kategori baik yang terlibat dalam proses pembelajaran. Terlihat pada indikator 1-6 yaitu dalam kegiatan siswa melihat, siswa mendengar, partisipasi siswa, semuanya dalam kategori sangat baik yaitu (83%), tetapi dalam kegiatan siswa mengamati, motivasi dan efektivitas pemanfaatan waktu tidak sepenuhnya dalam kategori sangat baik karena nilai persentase yang diperoleh hanya (75%), Nilai rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan 2 mengalami peningkatan yaitu 79 (61%-100%) dalam kategori baik.

Adapun Grafik Rata-Rata Nilai Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Rata-Rata Nilai Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Berdasarkan Gambar 1.1 diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol tergolong aktif. Akan tetapi nilai aktivitas sebagian siswa kelas eksperimen lebih baik yaitu dengan rata-rata pertemuan 1 (71) dan pertemuan ke-2 (85) dari nilai aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol yaitu dengan nilai rata-rata pertemuan 1 (69) dan pertemuan ke-2 (79).

Hasil belajar siswa merupakan hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol dengan menggunakan media animasi dan pembelajaran secara konvensional dalam proses belajar mengajar pada materi pokok ekosistem. Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang dapat dilakukan terhadap siswa MI Darul Muqinin pada materi pokok ekosistem, maka diketahui hasil belajar

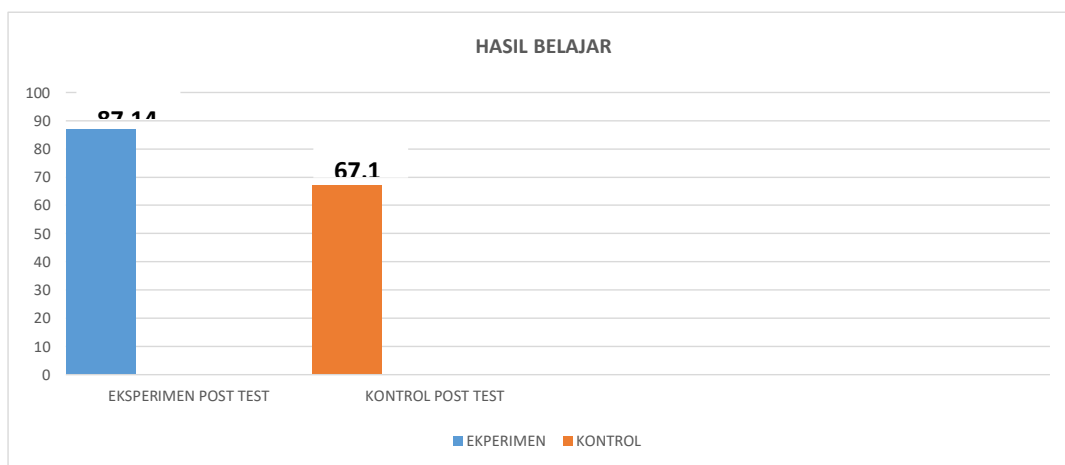


siswa kelas eksperimen berpengaruh nyata dari pada hasil belajar kelas kontrol. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.3.

NO	KODE SISWA	POST-TEST EKPERIMEN	KODE SISWA	POST-TEST KONTROL
1	X1	90	Y1	80
2	X2	80	Y2	80
3	X3	80	Y3	70
4	X4	100	Y4	80
5	X5	80	Y5	70
6	X6	100	Y6	60
7	X7	90	Y7	60
8	X8	80	Y8	80
9	X9	90	Y9	80
10	X10	90	Y10	60
11	X11	80	Y11	50
12	X12	80	Y12	50
13	X13	80	Y13	60
14	X14	100	Y14	60
JUMLAH		1220		940
RATA-RATA		87.14		67.14
STANDAR DEVIASI		8.25		11.39

Berdasarkan Tabel 1.3 dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar siswa di kelas eksperimen nilai rata-rata siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi yaitu 87,14 Sedangkan nilai hasil tes belajar di kelas kontrol nilai rata-rata yang di peroleh tanpa diberi perlakuan dengan mengajar secara konvensional (metode diskusi, tanya jawab) adalah 67,14 hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan penggunaan media animasi lebih tinggi dari pada di kelas kontrol yang belajar secara konvensional.

Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Berdasarkan Gambar 1.2 diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* di kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi lebih tinggi yaitu 87,14 Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *post-test* nya dengan pembelajaran secara konvensional lebih rendah yaitu 67,14. Hasil uji statistik menggunakan Uji-t, diketahui bahwa penggunaan media animasi berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa. Hasil Uji-t tentang efektivitas penggunaan media animasi dapat diperoleh pada Tabel 1.4.

Kelas	Nilai Rata-Rata Tes	Standar Deviasi	Alfa	t hitung	t tabel	Keputusan
Eksperimen	87,14	8,25	0,05	5,32	2,06	Ha Diterima
Kontrol	67.14	11,39				

Berdasarkan Tabel 1.4 yang terdapat di atas diketahui bahwa terdapat perbedaan yang nyata dari hasil distribusi uji t dan diperoleh thitung 5,32 dan nilai ttabel 2,06 hal ini berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional diterima dan H_0 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi lebih rendah jika dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi lebih efektif dan berpengaruh nyata jika dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional.



Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pokok Ekosistem, maka dapat disimpulkan:

1. Aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi pokok ekosistem kelas V MI Darul Muqinin Jakarta Barat sangat berpengaruh, dengan jumlah nilai rata-rata persentase di kelas eksperimen 85 dan di kelas kontrol 79.
2. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi pokok ekosistem kelas V MI Darul Muqinin Jakarta Barat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai menggunakan Uji-t yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ $5,32 \geq 2,06$.

Referensi

- Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, Semarang: Rasail, 2004
- Hamalik Oemar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang: Rasail Media Group, 2008
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014
- Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012
- Jannah, N. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Ipa Materi Pokok Pesawat Sederhana Di Mi Miftahul Huda Pakis Aji Jepara*. Skripsi. eprints.walisongo.ac.id/7642/
- Fitriana, D. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Mi Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang*. Skripsi. etheses.uin-malang.ac.id/7724/1/10140111.pdf
- Subekti, E. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Edukasi Siswa Kelas IV Min 5 Bandar Lampung*. Skripsi. HYPERLINK <http://repository.radenintan.ac.id/3882/1/Skripsi%20Full%20J.pdf>
repository.radenintan.ac.id/3882/1/Skripsi%20Full%20J.pdf
- Samawi, N. w. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner*. P3LB. Vol. 01, NO. 2. HYPERLINK "http://journal.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/5278"
journal.um.ac.id/index.php/jppplb/article/view/5278
- Munawaroh, L. (2015). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Pada Konsep Sistem Peredaran Manusia*. Skripsi. repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/.../LAILA%20MUNAWAROH-%20FITK.pdf
- Nyoto, H.S.K (2019). *Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Vol. 2 No. 2, Juli 2019 P-ISSN: 2621-4792, E-ISSN: 2621-8984.