

Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022

Nanda Hadiah Tullah*, I Ketut Widiada, Muhammad Tahir

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author : nandahadiah19@gmail.com

Article History

Received : April 10th, 2022

Revised : April 27th, 2022

Accepted : May 31th, 2022

Abstract: Peningkatan aspek pendidikan guru dituntut inovatif dan menarik salah satunya dengan penggunaan media. Namun selama berlangsungnya proses pembelajaran terdapat kendala yaitu masih terbatas dan manualnya guru dalam penggunaan media dalam menjelaskan materi sehingga siswa tampak kurang tertarik dan kurangnya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video animasi. Video animasi adalah media gambar atau objek yang digerakkan dan ditampilkan secara bergantian, serta menimbulkan perubahan pergerakan disertai dengan suara yang diolah sedemikian rupa. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Rumak, kecamatan Kediri. Jenis penelitian ini adalah eksperimen, dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 3 Rumak sebanyak 34 orang. Pengambilan subjek melalui teknik *Non Probability Sampling*. Metode pengumpulan data pada penelitian ini dengan angket dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data berupa minat belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data berupa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Hal tersebut berdasarkan hasil uji *Independent-Sampel T-Test* diperoleh F_{hitung} sebesar 79,55 dengan taraf signifikansi 5% yaitu 1,71 dan uji *effect size* sebesar 0,68. Hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak.

Keywords: Media Pembelajaran, Video Animasi, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Kemajuan kehidupan seseorang sangatlah penting bagi manusia salah satunya dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Selain itu dalam dunia pendidikan juga dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yaitu perkembangan dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dari zaman ke zaman semakin canggih, hal ini sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu aspek untuk meningkatkan kemajuan kehidupan manusia yang dapat pengaruh besar dari IPTEK ini sendiri yaitu aspek pendidikan. Untuk meningkat aspek pendidikan, guru juga dituntut untuk dapat membuat pembelajaran yang

menarik dan inovatif yang dapat mempermudah peserta didik belajar secara optimal baik didalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri salah satunya dengan penggunaan media.

Sejalan dengan yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang (dalam Tafonao, 2018).

Dilihat dari proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas sudah berjalan secara efektif. Namun, karena keterbatasan penggunaan media, guru melaksanakan pembelajaran secara

manual dalam menjelaskan materi kemudian siswa menulisnya di buku. Sehingga pada proses pembelajaran siswa tampak kurang tertarik, kurang bersemangat serta kurangnya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud melihat pengaruh penggunaan media video animasi karena disekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana seperti speaker, laptop dan LCD yang memadai dan sangat menunjang dalam penggunaan media. Dengan adanya sarana dan prasarana tersebut sudah dapat mempermudah guru mengoperasikan media.

Selain itu juga, media video animasi dapat mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran baik pada pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri terutama pada masa pandemi covid-19 banyak dari siswa maupun sekolah melakukan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu, guru haruslah dituntut untuk dapat memberikan motivasi dan dapat memanfaatkan media pembelajaran, dengan begitu maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Video animasi ini merupakan video animasi kartun yang berisi materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk sekolah dasar yang bersifat menarik dan cocok untuk sekolah dasar. Menurut Faris (dalam Chairiyah 2021) “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi”.

Tujuan dari penggunaan media video animasi ini yaitu karakteristik belajar siswa tingkat Sekolah Dasar yang memiliki minat terhadap hal-hal yang konkrit, realistik, dan memiliki minat belajar pada mata pelajaran khusus. Pada media video animasi ini didesain dengan warna menarik, karakter yang bisa bergerak yang disukai oleh siswa tingkat sekolah dasar. Tujuan dari penggunaan video animasi ini agar siswa lebih memahami materi yang diberikan karena lebih tertarik, lebih merasa senang, lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar terutama terhadap materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan video animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022.”

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dimana menurut Sugiyono (2012:7) penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Dalam penelitian eksperimen model ini yaitu suatu kelompok diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Desain Penelitian



Keterangan :

- X : Perlakuan yang diberikan
- O : Observasi

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah variabel bebas, berupa media video animasi. Variabel terikat berupa minat belajar. Penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup, yakni angket dengan alternatif jawaban yang telah disediakan menggunakan skala likert dengan interval skor 1-4. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas IV SDN 3 Rumak berjumlah 34 orang siswa. Menurut Sukardi (2007:54), sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan teknik sampel jenis *Non Probability Sampling*. Dikarenakan kelas IV hanya terdiri atas satu kelas, maka teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Non Probability Sampling* berupa sampling jenuh. Sampling jenuh digunakan karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan angket dan observasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah uji validitas butir angket dan uji reabilitas. Adapun analisis data dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji normalitas data, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini peneliti memberikan perlakuan menggunakan video animasi kemudian melakukan observasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan video

animasi selama proses pembelajaran berlangsung dimana perlakuan diberikan kepada siswa kelas IV SDN 3 Rumak sebagai kelompok eksperimen. Hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media video animasi menunjukkan

terlaksana sangat baik adapun persentase aktivitas guru dan siswa yaitu sebesar 91,67%. Hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media video animasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Table 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Video Animasi

Penggunaan Video Animasi				
Jumlah Indikator	Skor Terlaksana	Skor Tidak Terlaksana	Persentase	Kriteria
12	11	1	91,67%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan skor terlaksana yaitu 12 dan tidak terlaksana 1 dengan persentase sebesar 91,67 % sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media video animasi sangat baik.

Hasil pengukuran minat belajar siswa menunjukkan minat belajar siswa tinggi diukur melalui angket (kuesioner) sebanyak 15 butir yang telah diuji validitas dan reabilitasnya.

Table 3. Nilai Minimum, Maximum, Mean dan SD

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov						
Rata-rata	Mean	Std. dev.	Min.	Max.	Varian	Modus
42,02	41,5	3,11	36	48	9,72	41

Berdasarkan data diatas, data pengukuran dikategorikan menjadi tiga, sebagai berikut.

Table 4. Frekuensi Minat Belajar siswa

Kategori Frekuensi Minat Belajar Siswa			
Rendah	Sedang	Tinggi	Total
10	16	8	34

Berdasarkan Tabel 4 siswa dengan minat belajar rendah sebanyak 10 orang, 16 orang dengan minat belajar sedang dan 8 orang siswa dengan minat belajar tinggi.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas data dilakukan untuk data hasil minat belajar siswa kelas IV. Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan

uji *Kolmogorov-smirnov*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas dengan perhitungan *Kolmogorov-smirnov* berbantuan microsoft excel dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data minat belajar siswa kelas IV dapat dilihat pada Tabel berikut:

Table 5. Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov								
Rata-rata	Mean	Std. dev.	Min.	Max.	Varian	Modus	$K - S_{Tabel}$	$K - S_{hitung}$
42,02	41,5	3,11	36	48	9,72	41	0,23	0,28

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji normalitas ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata yaitu 42,02 dan nilai varian yaitu 9,72 sedangkan standar deviasi yaitu 3,11. Adapun nilai $K - S_{Tabel}$ yaitu 0,23 dan $K - S_{hitung}$ yaitu 0,28. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $K - S_{hitung}$ memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dengan

demikian data tersebut memiliki distribusi normal. Selanjutnya Pengujian homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas varian (Harley F max). Hasil uji homogenitas data nilai minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel berikut.

Table 6. Hasil Uji Homogenitas

Data yang diuji	F _{Tabel}	F _{hitung}	Hasil Uji
Minat belajar	2,49	2,32	Homogen

Berdasarkan Tabel 6 diatas dapat dilihat bahwa nilai F_{Tabel} yaitu 2,49 dan F_{hitung} yaitu 2,32. Hal ini menunjukkan bahwa varian nilai minat belajar siswa dimana F_{hitung} < F_{Tabel} sehingga disimpulkan bahwa data homogen. dikarena data yang diuji normal dan homogen, maka

selanjutnya yaitu uji hipotesis. Uji ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan uji Independent-Sampel t-test pada Tabel berikut:

Table 7. Hasil Uji Hipotesis dengan Independent-sampel t-test

Hasil Uji Independent-sampel t-test		
df	F _{hitung}	F _{Tabel}
14	74,50	1,71

Pada Tabel 7 menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 74,50 dengan nilai F_{Tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 1,71. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa F_{hitung} (74,50) > F_{Tabel} (1,71), sehingga H₁ diterima dan H₀ ditolak.

Untuk mengetahui besar pengaruh video animasi terhadap minat belajar dilakukan uji effect size. Adapun hasil perhitungan effect size dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Perhitungan Effect Size

Hasil Effect Size		
Instrumen yang diuji	Effect size	Kriteria
Minat belajar siswa	2,10	tinggi

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai effect size yang didapatkan yaitu sebesar 2,10. Hal ini menunjukkan bahwa besar pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa berkategori tinggi.

Pembahasan

Peneliti dengan bantuan guru kelas melakukan tindakan eksperimen pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Melalui media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini siswa akan lebih tertarik serta mempermudah pemahaman siswa pada materi pembelajaran secara mendalam dan utuh.

Berdasarkan hasil observasi dan angket minat belajar siswa yang diberikan kepada siswa pada akhir kegiatan pembelajaran, dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media video animasi siswa mulai tertarik dan sangat memperhatikan materi yang ditampilkan. Hal tersebut dapat dilihat dimana siswa tidak bermain sendiri dan berbicara sendiri ketika guru menampilkan video animasi meskipun masih terdapat satu dua siswa yang perhatiannya tidak

fokus. Selain itu juga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan media video animasi. Hal ini dibuktikan dengan siswa terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Saat guru menampilkan video animasi, terlihat ekspresi senang dari wajah siswa ketika menonton video animasi, siswa juga ingat dengan tokoh-tokoh yang terdapat pada video animasi tersebut serta binatang apa saja yang muncul pada materi daur hidup hewan yang ditampilkan, hal ini menunjukkan ketertarikan siswa terhadap video animasi. Siswa juga merasa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video animasi dimana konsentrasi dan perhatian siswa terpusat pada kegiatan pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa terdapat minat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui media video animasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa K-S_{hitung} (0,28) > K-S_{Tabel} (0,23) pada taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa kelas IV

berdistribusi normal. Adapun hasil uji homogenitas data nilai minat belajar siswa menggunakan uji F (*Harley F max*) menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} (2,32) < F_{Tabel} (2,49)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data nilai minat belajar siswa homogen.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Anova Single factor dengan bantuan aplikasi *Microsoft Excel*. Hasil perhitungan hipotesis menunjukkan bahwa $F_{hitung} (74,50) > F_{Tabel} (1,71)$ pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 33$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima dan hasil uji effect size sebesar 0,68 (berkategori tinggi). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak tahun pelajaran 2021/2022.

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Annisa Maharani dalam penelitiannya yang berjudul “pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik” dalam hal ini penggunaan media animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa, pemahaman siswa terhadap materi menjadi cukup baik karena dengan menggunakan media animasi lebih meningkatkan perhatian siswa.

Adapun pada penelitian yang dilakukan Riska Agustin yang berjudul “peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021” bahwa media interaktif animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku dan kualitas siswa itu sendiri.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dikemukakan diatas terdapat berbagai hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa. Maka sesuai dengan hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak tahun pelajaran 2021/2022.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu, memberi arahan, masukan dan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih pula kepada guru,

peserta didik SDN 3 Rumak dan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam proses penelitian.

REFERENSI

- Agustin, R. et al. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. Jilid: 3(1), 71-79.
- Agustin, R. et al. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. Jilid: 3(1), 71-79.
- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, M., & Putri, S. A. D. (2021, February). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1)*.
- Chairiyah, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 12(2), 125-132.
- Komalasari, I. D., Dewi, N. K., & Tahir, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Stick Figure terhadap Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas 5 Di SDN 20 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 283-289.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192-201.
- Lestari Harahap, R., Siregar, Y. P., & Lubis, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Model pembelajaran Think Pair Share (Tps) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Ponpes Al-Mukhtariyyah Sungai Dua. *Jurnal*

- MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 3(1), 87-96.
- Maharani, A. et al. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*. Jilid 6 (17).
- Molan, A. S., Ansel, M. F., & Mbabho, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keterampilan Berbicara Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 176-183.
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*, 14(2), 87-99.
- Rambe, C. N. (2020, November). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *In Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Vol. 5, No. 1, pp. 333-340)*.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. No. 2(2), 103-114.
- Wacika, I. G. B., & Dantes, N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Sikap Sosial Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V Di Sdn 4 Panjer (*Doctoral dissertation, Ganesh University of Education*).
- Warsilah, D. I. (2020, November). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Terhadap Keterampilan Membaca. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 2, pp. 167-174)*.