

Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo

Sri Endang Kurniawati^{1*}, Safruddin¹, Ida Ermiana¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: endangbm13@gmail.com

Article History

Received : February 15th, 2022

Revised : March 23th, 2022

Accepted : April 25th, 2022

Abstrak: Belajar merupakan proses yang memungkinkan interaksi antara siswa dengan guru yang direncanakan berlangsung dalam satu ruang. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses transfer ilmu pengetahuan, perbaikan dan pembentukan tingkah laku, sehingga terciptanya keadaan yang mampu memaksimalkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik. Tersedianya sarana pembelajaran yang dapat dikatakan tolak ukur dan terencana dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan potensi dan kebutuhan peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yang bernama *Quasi Eksperimental Design tipe one group pre-test post-test Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar sebanyak 20 butir soal. Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis dengan uji - t diperoleh t hitung 32,9 sedangkan t tabel 1,677 pada taraf signifikansi 5% dengan dk 48 sehingga T hitung 32,9 > T tabel 1,677. Hasil Uji N-Gain diperoleh 1,7056 maka dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berada pada kategori Tinggi.

Kata kunci : Media Animasi, Hasil Belajar Peserta Didik, SDN 2 Kambilo.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses yang memungkinkan terjadi interaksi antara siswa dengan guru yang direncanakan berlangsung dalam suatu ruang. Proses pembelajaran dewasa ini diarahkan mengadopsi sistem belajar aktif. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses transfer ilmu pengetahuan, perbaikan dan pembentukan tingkah laku, sehingga terciptanya keadaan yang mampu meningkatkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik (Hamdani, 2011). Media pembelajaran adalah salah satu penentu utama yang berkaitan dengan tujuan belajar. Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat dalam era globalisasi. Hal ini berdampak positif pada bidang pendidikan dengan munculnya beragam media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

Tersedianya sarana belajar dan pembelajaran sebagai tolak ukur dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Desmita (2009) menyatakan bahwa salah satu strategi yang dapat membantu guru untuk mengembangkan proses kognitif peserta didik adalah dengan menggunakan media dan teknologi secara efektif sebagai bahan pembelajaran di kelas. Salah satu media yang efektif dalam mengembangkan proses kognitif peserta didik adalah media animasi.

Berdasarkan hasil observasi pada guru kelas V tanggal 31 Juli 2021 yang dilakukan di SDN 2 Kambilo, diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan

disekolah tersebut belum menggunakan media animasi dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana yang ada disekolah dan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama kegiatan belajar dan mengajar ialah buku teks. Kemudian hasil observasi data yang diperoleh terdapat 20% peserta didik memperoleh nilai melampaui KKM atau 5 peserta didik, kemudian 40% yang nilainya mencapai KKM atau 10 peserta didik, dan 40% yang masih dibawah KKM atau 10 peserta didik dari 25 jumlah peserta didik kelas V di SDN 2 Kambilo. Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian peserta didik disaat guru sedang memberikan materi pelajaran dikarenakan penyampaian materi yang disajikan sangat monoton, membosankan dan kurang menarik, kemauan belajar peserta didik yang rendah, dan ketika dirumah orang tua kurang mendukung peserta didik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Oktarini, Jamaluddin dan bahtiar (2014) bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun dengan demikian tersedianya media pembelajaran yang beragam belum bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh guru.

Dalam hal ini dengan menggunakan media pembelajaran seperti media animasi diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh gurunya, sehingga hasil pemahaman tersebut masuk kedalam memori atau ingatan jangka Panjang supaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan SbdP.

Dengan adanya sistem pembelajaran tematik terpadu dapat mempermudah peserta didik memahami dua atau bahkan tiga mata pelajaran sekaligus yang diajarkan oleh gurunya, karena pembelajaran tematik terpadu memiliki ciri khas tersendiri dengan mengaitkan materi yang satu dengan materi yang lainnya dalam suatu media dalam hal ini guru bisa memanfaatkan media animasi sebagai media yang bisa digunakan selama proses kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan oleh gurunya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2014) ia

mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen *jenis Quasi Eksperimental Design tipe One Group Pre-test Post-test Design*. Dalam penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun menggunakan tes awal, sehingga nantinya dengan menggunakan desain penelitian ini peneliti dapat mengetahui secara pasti terkait efektivitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas V di SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 25 peserta didik diantaranya 10 orang laki – laki dan 15 orang perempuan yang dijadikan sebagai kelas Eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Adapun Instrumen untuk pengumpulan data diantaranya, lembar observasi aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan lembar tes tertulis. Metode analisis data kuantitatif yang digunakan adalah statistik parametris dan analisis data yang digunakan adalah menggunakan t – test, sebelum melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022.

Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan tes awal (Pre-test) terhadap kelas V SDN 2 Kambilo pada tanggal 22 Februari 2022 dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sehingga diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 50,2. Tahap selanjutnya adalah peneliti memberikan sebuah perlakuan (treatment) berupa penerapan penggunaan media animasi pada saat proses pembelajaran berlangsung terhadap kelas

ekperimen yang dilakukan pada tanggal 23 Februari 2022.

Kemudian pada tahap akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir (Post-test) terhadap kelas eksperimen yang dilaksanakan setelah memberikan perlakuan (treatment) yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta

Tabel Rekapitulasi Pre – test dan Post – Test Hasil belajar kelas Eksperimen

	Kelas Ekperimen	
	Pre – test	Post – test
Jumlah Peserta Didik	25	25
Rata – rata	50,2	82,8
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	30	60

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini sebelum ditentukan apakah media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 2 Kambilo dilakukan perhitungan analisis data dengan menggunakan Uji Normalitas Data, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis dan Uji N – Gain.

Berdasarkan hasil Uji normalitas data terhadap hasil belajar peserta didik pada tahap pre – test kelas eksperimen nilai X^2 hitung $< X^2$ Tabel yaitu $6,12 < 11,07$ sedangkan tahap post – test kelas eksperimen nilai X^2 hitung $< X^2$ tabel yaitu $8,85 < 11,07$.

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa data Pre – test dan Post – test kelas eksperimen berdistribusi normal. Setelah melakukan Uji normalitas data, selanjutnya akan dilakukan Uji homogenitas data terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo. Berdasarkan hasil uji tersebut diperoleh F hitung $< F$ tabel yaitu $1,53 < 4,04$. Sesuai dengan hasil uji tersebut menunjukkan bahwa data pre – test dan post – test pada kelas eksperimen homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas data dan uji homogenitas data hasil belajar peserta didik kelas V pada kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan uji statistik parametris. Uji statistik parametris menggunakan rumus uji – t polland varians pada taraf signifikansi 5% dengan Dk 48, jika kriteria pengujian T hitung $> T$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan rata – rata pre -test 14,9 dan rata – rata post – test 9,67 dengan T hitung senilai 32,9 dan T tabel senilai 1,677.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji – t pada post – test kelas

didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media animasi sehingga diperoleh rata – rata nilai atau hasil belajar peserta didik kelas ekrspemen sebesar 82,8 dari 25 orang peserta didik kelas V di SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022 sesuai dengan Tabel di bawah ini:

eksperimen (X) yaitu $32,9 > 1,677$ pada taraf signifikansi 5%. Sesuai dengan pengujian hipotesis T hitung $> T$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima tahun pelajaran 2021/2022. Adapun hasil analisis Uji – N gain diperoleh 1,7056 maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media animasi ini berada pada kategori tinggi dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Sesuai dengan hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun pelajaran 2021/2022 yang berada pada kategori tinggi.

Hasil presentasi keterlaksanaan pembelajaran pada seluruh pertemuan dengan menggunakan media animasi pada tahap post-test kelas eksperimen mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran terlaksana dengan baik. Karena terlaksana dengan baik maka hasil belajar peserta didik meningkat. Peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo. Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan media animasi dapat menambah antusias, berpikir kritis serta keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung. Perbedaan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang bersumber dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal faktor yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya baik itu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Media animasi bisa membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh gurunya terkait organ gerak hewan dan manusia tema 1 sub tema 1 pembelajaran 2 sehingga peserta didik menjadi lebih aktif selama kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung. Media animasi diterapkan karena dapat mempermudah peserta didik untuk memahami

materi yang diberikan oleh gurunya yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif selama kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu diantaranya menurut hasil penelitian Oktarini, Jamaluddin dan Bahtiar (2014) bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun dengan demikian tersedianya media pembelajaran yang beragam belum bisa dimanfaatkan secara maksimal oleh guru. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afhrija *et al* (2018/2019), bahwa media animasi dikatakan efektif untuk di gunakan dalam proses pembelajaran IPA kelas V di MI Ash-Sholihin, Sukabumi Sel., Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Selatan, Daerah khusus Ibukota Jakarta. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nurul Jannah (2017), hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran dengan media animasi dan pembelajaran tanpa menggunakan media animasi. Hasil analisis N-gain kelas kontrol sebesar -11,330 dan kelas eksperimen sebesar 2,200 hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan media animasi.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Laila Munawaroh dengan judul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia (Studi Eksperimen di SD Islam al- Ikhlas Cipete Sel., Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta)”. hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 pada konsep Sistem Peredaran Darah Pada Manusia, Hal tersebut dikarenakan adanya media gambar yang dijadikan sebagai media pada kelas kontrol, karena media gambar dan media animasi memberikan pengaruh yang sama besar terhadap hasil belajar. Hal tersebut di tunjukkan oleh adanya data posttest pada kelas eksperimen yang tidak jauh berbeda dengan data pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian Ida Ermiana, *et al* (2019), menyatakan bahwa media pembelajaran berdasar computer (CBI)

dinyatakan layak dan efektif, bila dilihat dari penilaian ahli media dan ahli materi yang menyatakan media tersebut bagus dan penggunaan yakni peserta didik menyatakan media pembelajaran berdasar komputer sangat bagus. Sehingga media pembelajaran berdasar komputer (CBI) dengan materi Gerak Benda dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Lina Nida Zulfa, *et al.* Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri tahun pelajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian repeated treatment. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN I Rumak. Metode pengumpulan data yaitu angket dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus anova repeated measure untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media macromedia flash terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji anova repeated measure diperoleh angka signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 dinyatakan ditolak H_a dinyatakan diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media Macromedia Flash berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV B SDN 1 Rumak kecamatan Kediri tahun pelajaran 2018/2019.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dikemukakan diatas, terdapat hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sehingga media animasi dikatakan efektif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan dapat disimpulkan Penggunaan Media Animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V

SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil perhitungan t-test diperoleh nilai yaitu $32,9 > 1,677$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis N-Gain diperoleh 1,7056 menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Kambilo Kec. Wawo Kab. Bima Tahun Pelajaran 2021/2022 berada pada kategori tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti haturkan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru disekolah SDN 2 Kambilo yang sudah berpartisipasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini nantinya dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

REFERENSI

- Arif, S. Sadiman (2008). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Desmita (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ermiana, Ida (2019). *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*. 1(1). ISSN 2714-5972. 297-303.
- Hamdani (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Jannah, Nurul (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA*

materi pokok pesawat sederhana di MI-MIFTAHUL HUDHA pakis aji jepara. Skripsi. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.

- Oktarini, Dewi (2014). *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA "PRISMA SAINS"* 2(1). ISSN 2338-4530.
- Purwanto (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmattah, Antonius (2005). *Pengantar Multimedia*. Yogyakarta: Fakultas Teknik informatika. Universitas Kristen Duta Wacana.
- Ridwan (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman (2013). *Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: Panjawali Pers.
- Scanlan, CL. (2012). *Instructional Media: Selection And use*. [Online]. Tersedia: <http://www.umduj.edu/idsweb/idst5330/instructional.media.htm>.
- Suberi, Agus (2016). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi, 2 (1). Cianjur: Universitas Surya Kencana.
- Sudjana, Nana (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 129.
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 114.
- Suryani, Nunuk (2008). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Suswandi, sarwiji (2011). *Model-Model Asesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.