

Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD

Akhmad Subkhi Ramdani^{1*}, Ajeng Tina Mulyana², Noerlina Anggraeni³, Saat Safaat⁴, Sri Nurafifah⁵, Dian Nurjannah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Mohammad Husni Thamrin, Indonesia

Correspondence author: Akhmad Subkhi Ramdani, email: subkhi.ramdani88@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i2.1334>

Abstrak

Media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar tematik Kebersamaan kelas II Sekolah Dasar Berbasis Agama Islam/Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ikhlash Pondok Gede. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu kuasi Eksperimen dengan *Post-test Only Control Design*. Sampel yang digunakan adalah kelas II yang terdiri dari 62 siswa. Kelas II A menghadirkan 30 siswa dan kelas II B menghadirkan 32 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 40 item yang akan diuji validitasnya terlebih dahulu. Uji validitas menggunakan *Biserial Point Correlation*, 31 soal dinyatakan valid dan 9 soal dinyatakan tidak valid. Peneliti menggunakan 30 soal untuk digunakan sebagai post-test. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t, diperoleh hasil $t_{hitung} = 4,674 > 2,000 = t_{tabel}$, taraf signifikansi = 5%. Dengan demikian H_1 diterima, yaitu terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar tematik tema: kebersamaan siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Pondok Gede

Kata Kunci: Hasil belajar, media video animasi, pembelajaran tematik

Abstract

Learning media is important for learning in elementary schools. This study aims to determine the effect of animated video media on thematic learning outcomes of theme Togetherness class II of Elementary School Based on Islamic religion/ Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ikhlash Pondok Gede. This research method uses quantitative research methods, namely Quasi Experiment with Post-test Only Control Design. The sample used is class II which consists of 62 students. Class II A presents 30 students and class II B presents 32 students. The instrument used in the form of a multiple-choice test as many as 40 items that will be tested for validity first. The validity test uses Biserial Point Correlation, 31 questions are declared valid and 9 questions are declared invalid. The researcher used 30 questions to be used as post-test. Hypothesis testing using t-test, the results obtained $t_{count} = 4.674 > 2.000 = t_{table}$, significance level = 5%. Thus H_1 is accepted, that there is an influence of animated video media on thematic learning outcomes, theme: togetherness of the 2th graders of Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlash Pondok Gede.

Keywords: Animated video media, learning outcomes, thematic learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik sangat penting untuk dipelajari karena merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai siswa, dalam pembelajaran ini siswa dapat menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema pembahasan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman tentang pelajaran dengan lingkungan mereka sehingga mereka memahami lebih baik dan belajar bermakna. Pembelajaran tematik memiliki kelebihan yaitu siswa akan dapat memahami seluruh bagian materi secara utuh. Pembelajaran tematik sudah mulai diterapkan di berbagai jenjang kelas mulai dari kelas 1 SD sampai dengan kelas 6. Siswa harus memahami materi secara utuh dan melatih kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Farisi, 2016; Leong et al. , 2016; Suhadi et al., 2020).

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi hasil belajar tematik di Sekolah Dasar Berbasis Agama Islam/Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ikhlas masih rendah, siswa bosan dalam pembelajaran tematik, guru hanya mengajar dengan metode teacher centered sehingga siswa tidak bisa memberikan masukan atau jawaban. Dengan kata lain, jika ini terus berlanjut, maka kualitas sumber daya manusia akan terlihat di masa depan. Hal ini tidak diharapkan oleh para guru, orang tua, bangsa ini, dan negara ini. Hasil belajar harus ditingkatkan dengan berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru dan sekolah. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa aktif dalam belajar (Camacho & Legare, 2015; Derevenskaia, 2014; Stover & Ziswiler, 2017; Sukiniarti, 2016).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, untuk mencapai proses pembelajaran yang menyenangkan di MI Al-Ikhlas, guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat agar pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Dalam mendukung penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik perlu didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Pada saat ini perkembangan teknologi sudah sangat maju, dengan adanya teknologi kita dapat beralih dari pembelajaran dengan pendekatan yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa yang dapat merangsang pemikiran dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran, seperti video animasi (Inchamnan, 2016; Yousefi, 2014).

Penggunaan media video animasi dapat sangat membantu karena mampu memvisualisasikan sesuatu yang bersifat abstrak karena dalam kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar, pendidik harus dapat memberikan contoh sesuatu secara konkrit. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ismawati, beliau berpendapat bahwa media

pembelajaran video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi kepada siswa melalui video kartun. Ciri khas video animasi ini adalah atraktif dan normatif (Hidayati & Wuryandari, 2012). Dengan kata lain, dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, siswa dapat lebih tertarik dan lebih mudah memahami pelajaran serta lebih termotivasi karena pembelajaran divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat baik secara teoritis yaitu dapat memberikan manfaat bagi peningkatan pemahaman mata pelajaran tematik sekolah dasar, dan secara praktis yaitu dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, melalui video animasi. , sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan proses belajar mengajar, mampu memahami dan mampu meningkatkan hasil belajar, memberikan pengalaman dan wawasan peneliti dalam melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif, serta dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* yaitu *Posttest-Only Control Design* dengan menggunakan 2 kelas yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2021-2022 mulai bulan Maret 2022. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Pondok Gede yang terletak di Desa Jati Makmur Kecamatan Pondok Gede. Kota Bekasi, Jawa Barat. Sampel penelitian ini adalah kelas II-A yang terdiri dari 30 siswa dan kelas II-B yang terdiri dari 32 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis terdiri dari observasi, pembelajaran tematik, dan yang ketiga menggunakan tes tertulis berupa soal pilihan ganda (PG) yang diberikan setelah seluruh proses belajar mengajar telah dilaksanakan. Selain itu dalam pengujian validitas instrumen, penulis menggunakan rumus *Biserial Point Correlation* dan rumus *K-R20* dalam menghitung reliabilitas. Pengujian hipotesis juga dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau tidak, rumus yang digunakan adalah uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor kelas eksperimen dan kontrol memiliki variasi. Data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki hasil yang signifikan,

data tersebut dapat dilihat pada tabel perbandingan 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor kelas eksperimen	Frekuensi kelas eksperimen	Skor kelas kontrol	Frekuensi kelas kontrol
1	63	2	53	1
2	70	3	60	6
3	73	7	63	2
4	77	3	70	6
5	80	4	76	5
6	83	2	80	4
7	87	2	83	3
8	90	2	86	3
9	93	2	-	-
10	97	5	-	-
Total	813	32	571	30

Data tersebut lebih jelas terkait dengan skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat dari data tertinggi, data terendah, rata-rata, modus, dan median. Hasil data selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbedaan Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
Skor tertinggi	97	86
Nilai Terendah	63	53
Cara median	83,34	72,2
Modus	87,1	71,46
Perbedaan	91,46	63,12
Deviasi Standar	84,81	92,993
N	9,20	9,643
	32	30

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara yang menggunakan video animasi dengan yang tidak menggunakan video animasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil tertinggi kelas eksperimen adalah 97 sedangkan kelas kontrol adalah 86 dengan rata-rata kelas eksperimen adalah 83,34 dan kelas kontrol adalah 72,2.

Berdasarkan hasil *post-test* diperoleh nilai tertinggi pada kelas eksperimen yaitu 97 sedangkan pada kelas kontrol hanya 86. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh pemberian media video pembelajaran selama pembelajaran. Ketika diberikan media video animasi, siswa terlihat lebih tertarik dan lebih memahami pembelajaran. Peserta lebih tertarik dengan video animasi yang baru diimplementasikan di kelas. Sehingga mereka merasa terstimulasi rasa ingin tahunya untuk belajar. Media video animasi juga dapat membuat siswa belajar mandiri karena siswa

melihat, mendengar, dan memahami sendiri materi pembelajaran.

Nilai terendah pada kelas eksperimen adalah 63 sedangkan nilai terendah pada kelas kontrol adalah 53. Nilai terendah pada kelas kontrol jauh dibandingkan dengan kelas eksperimen, hal ini kemungkinan karena kelas kontrol hanya menggunakan media gambar. Sehingga siswa kurang tertarik, merasa bosan, dan tidak memahami pembelajaran dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Nilai rata-rata kelas eksperimen berhasil mendapatkan hasil yang lebih tinggi karena kelas eksperimen menggunakan video animasi dalam proses pembelajarannya. Dengan media video animasi merupakan media yang menggabungkan teks, gambar atau video dan audio dalam satu layar sebagai sarana penyampaian materi pelajaran dengan cara yang menarik (Yusuf et al., 2017). Dengan begitu media video animasi dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk melihat video pembelajaran karena video dapat menjelaskan sesuatu secara konkrit dan siswa dapat merangsang pikirannya untuk berpikir tentang apa yang telah dilihat dari video pembelajaran.

Selama proses pembelajaran guru menggunakan LCD proyektor, guru menyajikan informasi pembelajaran dengan menampilkan video animasi yang telah dibuat dan dilihat oleh siswa. Selanjutnya siswa diberikan lembar kerja siswa untuk dikerjakan, setelah itu guru bertanya dan menjawab bersama siswa. Dan setelah itu guru bersama siswa membuat kesimpulan pembelajaran, dan guru memperkuat materi yang diajarkan. Kemudian menutup pembelajaran dengan doa bersama. Hasil perhitungan uji-t pada penelitian ini diperoleh $t_{hitung} = 4,674 > 2,000 = t_{tabel}$ dengan derajat kebebasan (dk) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar tematik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Ikhlas.

Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran akan membantu dalam menyampaikan materi yang sulit dipahami siswa. Media yang dapat dikembangkan selain video adalah website, aplikasi android, dan e-book (Daumiller & Dresel, 2018; Edwards, 2015; Pratiwi et al., 2021). Perkembangan media digital akan berdampak pada peningkatan berbagai kompetensi siswa di abad 21. Kemampuan yang harus dimiliki siswa di abad 21 seperti berpikir kritis dan berpikir kreatif akan lebih dikembangkan dengan media pembelajaran yang atraktif dan menarik (Dwyer et al., 2014; Heinrichs, 2016; Khoiriyah & Husamah, 2018; Sadiqin et al., 2017).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan peneliti di kelas II Madrasah

Ibtidaiyah Al Ikhlas Pondok Gede didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan animasi video adalah 83,34 sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan animasi video, nilai rata-ratanya adalah 72,2. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar tematik tema kebersamaan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Ikhlas Pondok Gede. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji-t bahwa $t_{hitung} = 4,674 > 2,000 = t_{tabel}$.

REFERENSI

- Camacho, D. J., & Legare, J. M. (2015). Opportunities to create active learning techniques in the classroom. *Journal of Instructional Research*, 4, 38–45.
- Daumiller, M., & Dresel, M. (2018). Supporting self-regulated learning with digital media using motivational regulation and metacognitive prompts. *The Journal of Experimental Education*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/00220973.2018.1448744>
- Derevenskaia, O. (2014). Active learning methods in environmental education of students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 131, 101–104. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.086>
- Dwyer, C. P., Hogan, M. J., & Stewart, I. (2014). An integrated critical thinking framework for the 21st century. *Thinking Skills and Creativity*, 12, 43–52. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2013.12.004>
- Edwards, R. (2015). Knowledge infrastructures and the inscrutability of openness in education. *Learning, Media and Technology*, 40(3), 251–264. <https://doi.org/10.1080/17439884.2015.1006131>
- Farisi, M. I. (2016). Developing the 21st-century social studies skills through technology integration. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 17(1), 16–30. <https://doi.org/10.17718/tojde.47374>
- Heinrichs, C. R. (2016). Exploring the Influence of 21st Century Skills in a Dual Language Program: A Case Study. *International Journal of Teacher Leadership Heinrichs - Exploring the Influence*, 37(1), 37–56. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1137667.pdf>
- Hidayati, N., & Wuryandari, A. I. (2012). Media Design for Learning Indonesian in Junior High School Level. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 67, 490–499. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.354>
- Inchamnan, W. (2016). An Analysis of Creative Process Learning in Computer Game Activities Through Player Experiences. *IAFOR Journal of Education*, 4(2), 119–139.
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. (2018). Problem-based learning: creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>
- Leong, S. S. M., Mohd Said, H., Shahrill, M., & Perera, J. S. H. Q. (2016). Using lesson study to enhance meaningful understanding on the topic of pressure. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(15), 8425–8435.
- Pratiwi, S. S., Purwasih, J. H. G., Rozakiyah, D. S., Apriyadi, D. W., & Utami, I. W. P. (2021). Developing E-Module for Prospective Sociology Educators: Constructing Multiple Choice Questions Based on Higher Order Thinking Skill (HOTS). *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(7), 249–256. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i07.21197>
- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., & Sholahuddin, A. (2017). Students' difficulties on science learning with prototype problem-solving based teaching and learning material: a study

- evaluation of development research. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 100, 279–282.
- Stover, S., & Ziswiler, K. (2017). Impact of Active Learning Environments on Community of Inquiry. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 29(3), 458–470.
- Suhadi, S. M., Mohamed, H., Abdullah, Z., Zaid, N. M., Aris, B., & Sanmugam, M. (2020). Enhancing student's higher order thinking skills (HOTS) through the socratic method approach with technology. In *Research Anthology on Developing Critical Thinking Skills in Students* (pp. 1399–1412). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3022-1.ch073>
- Sukiniarti. (2016). Improving Science Pedagogic Quality in Elementary School Using Process Skill Approach Can Motivate Student to Be Active in Learning. *Journal of Education and Practice*, 7(5), 150–157.
- Yousefi, S. (2014). Comparison of traditional and video mediated learning of english: tracking a new approach. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 1940–1944. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.626>
- Yusuf, M. M., Amin, M., & Nugrahaningsih. (2017). Developing of Instructional Media-Based Animation Video on Enzyme and Metabolism Material. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(3), 254–257.