

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDIT AL-HIKMAH BEKASI

Wafiq Azizah¹, Erwin²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

e-mail : wfqazzh@gmail.com¹, erwin@uhamka.ac.id²

Abstract: Education is a need that cannot be separated from human life. Improving the quality of learning is one of the important things that must be considered in a teaching and learning process to improve the quality of education. Learning media can function as a stimulus to thoughts, feelings, attention and motivation as well as interest in clarifying the subject matter. Technological advances and developments have become so prominent that the use of teaching aids such as audio, visual and audio visual tools as well as school equipment is adapted to the development of the era. Several subjects must be taken by students at the elementary school level, one of which is the subject of Natural Sciences (IPA). In this case the researcher uses video as a learning media tool, so using this media is expected to stimulate motivation and interest in order to improve learning outcomes. In this researcher, a posttest was conducted for data collection techniques. This study uses the Cohen's d calculation method and obtained a value of 0.4 so that it can be categorized as medium level. Based on the analysis obtained, it shows that there is a moderate influence on the use of animated video media on the learning outcomes of class V science subjects at SDIT Al-Hikmah Bekasi.

Keywords: *Science, Animated video media, Students*

Abstrak: Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai stimulus terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi juga minat dalam memperjelas materi pelajaran. Kemajuan dan perkembangan teknologi sudah demikian menonjol sehingga penggunaan alat-alat bantu mengajar seperti alat-alat audio, visual dan audio visual serta perlengkapan sekolah disesuaikan dengan perkembangan jaman tersebut. Beberapa mata pelajaran harus ditempuh siswa pada tingkat sekolah dasar salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dalam hal ini peneliti menggunakan video sebagai alat bantu media pembelajaran, sehingga dengan menggunakan media ini diharapkan dapat merangsang motivasi dan minat agar dapat meningkatkan hasil belajar. Pada peneliti ini dilakukan posstest untuk teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan metode perhitungan *cohen's d* dan didapatkan nilai 0,4 sehingga dapat dikategorikan tingkat sedang. Berdasarkan analisa yang didapat menunjukkan ada pengaruh sedang pada penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V di SDIT Al-Hikmah Bekasi.

Kata Kunci: *IPA, Media video animasi, Siswa*

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan keterampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan juga

lingkungannya. Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab III menyatakan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UUD RI RI No. 41, 2003).

Media merupakan salah satu yang digunakan sebagai sumber belajar. Dra.desmita menyatakan bahwa salah satu strategi yang dapat membantu guru untuk mengembangkan proses kognitif siswa adalah dengan menggunakan media dan teknologi secara efektif (Desmita, 2009). Belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan (Jamalong, 2012). Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan (Hamalik oemar, 2010).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar (Nasution, 2017). Dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas, ketidaksesuaian metode dan media pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat oleh guru (Handayani & Subakti, 2020). Maka dari itu diperlukan bahan ajar atau media pembelajarang yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA yang membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan (Permatasari et al., 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari Bahasa Inggris (Asmoro & Mukti, 2019). Bahan kajian IPA untuk SD/MI mempunyai 4 aspek antara lain Makhluk hidup dan proses kehidupan,

Benda/materi, Energi dan perubahan, dan bumi dan alam semesta (Fuadi, 2021).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah eksperimen semu (Quasi Eksperimen). Sedangkan desain penelitian yang digunakan Non-Equivalent Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode media video animasi dan metode media buku, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan metode media buku dan tidak menggunakan media video animasi melainkan buku teks IPA. Setelah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mendapat perlakuan, maka kedua kelompok tersebut akan diberikan tes akhir (posttest) yang sama. Untuk lebih jelasnya desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Non-Equivalent Control Group Design

Kelompok	Perlakuan (X)	Tes Akhir
Eksperimen	X	Y_1
Kontrol	-	Y_1

Keterangan :

Y_1 = Posttest kelompok eksperimen

Y_1 = Posttest kelompok kontrol

X = Pembelajaran IPA dengan menggunakan media video animasi

- = Pembelajaran IPA dengan tidak menggunakan media video animasi

Sebelum peneliti melakukan maka harus menentukan populasi terlebih dahulu. Populasi yaitu obyek atau yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2006). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh 555 siswa. Sedangkan populasi terjangkau adalah siswa kelas V SDIT Al-Hikmah yang berjumlah secara keseluruhan 62 siswa.

Selanjutnya peneliti mempunyai sampel yaitu sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen pada kelas V A yang mendapat pembelajaran IPA dengan metode media buku dan menggunakan video animasi dan kelompok kontrol pada kelas V B yang

mendapat pembelajaran IPA dengan menggunakan metode media buku dan tidak menggunakan media video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 2. Deskripsi Data

		Statistics	
		PostEks	PostKon
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		79,4355	62,9032
Std. Error of Mean		1,79122	1,96439
Median		75,0000	62,5000
Mode		75,00	56,25
Std. Deviation		9,97308	10,93726
Variance		99,462	119,624
Range		37,50	43,75
Minimum		62,50	43,75
Maximum		100,00	87,50
Sum		2462,50	1950,00

Hasil deskripsi data yang telah dihitung menggunakan SPSS maka posttest kelas eksperimen mempunyai nilai Mean, Median, Mode, Std. Deviation, Minimum, dan Maksimum lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
KELAS		Statistic	df	Sig.
HASIL	Posttest_Eksperimen	,146	31	,091
	Posttest_Kontrol	,145	31	,093

Hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa data posttes kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,091 dan posttes kelas kontrol mendapatkan 0,093 data tersebut dibidang normal karena nilai Sig. >0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	1,407	1	60	,240
	Based on Median	,938	1	60	,337
	Based on Median and with adjusted df	,938	1	54,792	,337
	Based on trimmed mean	1,351	1	60	,250

Hasil pada tabel di atas di ketahui nilai Sig. Based on Mean untuk variabel hasil belajar adalah 0,240, karena nilai Sig. 0,240 >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar IPA pada siswa kelas V A dan B adalah homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil_ Belajar	1,407	,240	2,027	60	,047	6,85484	3,38205	,08973	13,61995
Equal variances assumed			2,027	57,330	,047	6,85484	3,38205	,08324	13,62644
Equal variances not assumed									

Berdasarkan tabel Independent Samples Test pada bagian Equality variances assumed diketahui nilai Sig. sebesar $0,047 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas V A dan B.

Tabel 6. Hasil Uji Effect Size

Kelompok	Rata-rata	Standar Deviasi	<i>Cohen's d</i>
Kelas Eksperimen	77.62096774	14.68188665	0.405994147
Kelas Kontrol	70.76612903	11.7910516	

Berdasarkan tabel di atas dihasilkan nilai Effect Size 0,40 dimana nilai tersebut terdapat pengaruh pada media video animasi di kelas V A dengan ukuran sedang

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan menggunakan SPSS dan Excel yang sudah dilakukan menyatakan bahwa penggunaan media video animasi pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Al-Hikmah Bekasi terdapat pengaruh sedang terhadap hasil belajar. Dapat dikatakan juga ada peningkatan hasil belajar secara bertahap setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi pada pembelajaran IPA kelas V di SDIT Al-Hikmah Bekasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, kepada Dosen Pembimbing Bapak Erwin, M.Si yang sudah membimbing sehingga penelitian ini dapat terlaksanakan dengan baik dan kepada pihak sekolah SDIT Al-Hikmah Bekasi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini

DAFTAR RUJUKAN

- Asmoro, B. P., & Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. In *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 2, Issue 1, pp. 115–142). <https://doi.org/10.36768/abdau.v2i1.28>
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*.
- Fuadi, A. (2021). *Tahta Media Group*.
- Hamalik oemar. (2010). *Hamalik Oemar, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), h. 27. 16–59*.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Jamalong, A. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Numbered Heads Together (Nht) Di Kelas X Sma Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau Improving Students Achievments By Using Cooperative Model of Numbered Heads Together (Nht) At Class X of Public Se. 18, 394–411*.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Permatasari, I., Ramdani, A., & Syukur, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Inkuiri Terintegrasi Sets (Science, Environment, Technology And Society) Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. *Pijar MIPA*, 13(28), 74–78. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1256>
- Sugiyono. (2006). Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta : Bandung, 2006, hal. 3. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, 22–29*.
- UU RI RI No. 41. (2003). Presiden republik indonesia. In *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan* (Issue 1, pp. 1–5).