



Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD

Mirda Dwi Puspa Sari*, Dwi Anggraini², Feri Noperman³

¹²³PGSD/KIP, UNIB, Indonesia

¹²³Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Kota Bengkulu

²PGSD/KIP, UNIB, Indonesia

E-mail: mirdadwipuspa21@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the effects of animated video material on the academic performance of fifth-grade students at SDN Bengkulu City. This quantitative study used the Quasi Experiment method and a matched-pairs pretest-posttest control-group layout. Students in the fifth grade at SDN Cluster XII in Bengkulu City are the subjects of this study. This research included 28 students from Class V SDN 99 in the City of Bengkulu and 32 students from Class V SDN 81 in the same city. Cluster random sampling is the method that will be used. A sheet with multiple-choice questions served as the test's medium. Pre- and post-lesson exams were administered to students in both the experimental and control groups. Descriptive analysis, precondition tests, and inferential testing were all used in this study's examination of the collected data. Based on the data and analysis, it was determined that the *t*-test for scientific themes has a *t*-count value of 4.116 and a *t*-table value of 2.002, whereas the same test for Indonesian subjects has a *t*-count value of 4.463 and a *t*-table value of 2.002. Using a *t*count > table at the 5% level of significance, we find that class V SDN Bengkulu City students' learning outcomes improve when animated video media is used for thematic learning.

Keyword: Thematic Learning, Animation Video, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Kurikulum 13 (K13) merupakan cara belajar yang telah digunakan di sekolah dasar selama sepuluh tahun terakhir. Menurut Rusman (2016, 139-140), pembelajaran tematik terpadu merupakan strategi pengajaran yang mendorong siswa untuk aktif mencari, mengkaji, dan menemukan ide dan prinsip lintas disiplin melalui tema. Abdillah (2018: 197), misalnya, mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai "pembelajaran terpadu" yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan berbagai disiplin ilmu

guna meningkatkan pembelajaran siswa. Salah satu tujuannya adalah untuk membantu siswa fokus pada ide-ide tertentu sehingga mereka dapat belajar sebanyak mungkin. Lubis dan Azizan (2020: 7) mengatakan bahwa pembelajaran tema adalah campuran dari berbagai topik yang diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IPS, IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, dan Seni Budaya dan Prakarya.

Saat ini, cara guru mengajar disebut "pembelajaran konvensional". Artinya pembelajaran hanya terfokus

pada media buku siswa. Oleh sebab itu kualitas dan hasil belajar siswa menurun yang terlihat dari hasil belajar mereka yang tidak memenuhi KKM.

Patmawati, et. al. (2018) mengatakan bahwa jika siswa ingin belajar lebih banyak, guru perlu menggunakan strategi yang berbeda. Penggunaan media, menurut Patmawati, merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi berjalannya pembelajaran dengan baik. Siswa akan lebih terlibat dalam pendidikan mereka berkat penggunaan media, dan sebagai hasilnya, mereka diharapkan dapat menyimpan lebih banyak informasi.

Media animasi video dapat digunakan untuk mengajar anak-anak karena mencerminkan pengalaman mereka sendiri, yang penuh dengan aksi cepat dan suara-suara yang menarik. Maka dari itu guru dapat menggunakan media video animasi dalam proses pembelajarannya untuk menarik perhatian siswa dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa (Novianti et al., 2022). Senada dengan Novianti, Sunami dan Aslan (2021) mengatakan bahwa video animasi merupakan pilihan yang lebih baik karena dapat menampilkan gambar bergerak dan suara yang terdengar seperti kehidupan nyata dan sangat relevan dengan dunia anak. Hal ini membantu siswa lebih tertarik untuk belajar.

Menurut Daryanto dan Novianti, (2022), video animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dengan cara menjaga perhatian siswa terhadap materi yang dipelajarinya, membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa lebih bersemangat atau antusias saat pembelajaran berlangsung, dan membiarkan mereka mengalami suatu

pengalaman secara langsung. Mendengar dan melihat lebih banyak topik dapat membantu siswa mempelajarinya dan mempertahankannya lebih lama. Ini membantu siswa mendapatkan hasil maksimal dari pembelajaran mereka.

Menurut studi Mayang dan Aslan (2021) penggunaan media video animasi memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar anak-anak sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. Ini mendukung apa yang dikatakan para ahli di atas tentang bagaimana video animasi akan memengaruhi pembelajaran. Penelitian Mayang dan Aslan menunjukkan bahwa ada perbedaan besar antara cara media video kartun digunakan untuk pembelajaran dan cara guru biasanya menggunakan media untuk pembelajaran. Hasil pembelajaran dengan media pembelajaran video animasi jauh lebih baik dari sebelumnya yaitu dengan media digunakan guru. Hal ini karena studi ini menemukan bahwa siswa kurang aktif daripada kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental. Sugiyono (2016, 72) mengatakan bahwa metode eksperimen dapat dilihat sebagai cara melakukan studi untuk mengetahui perlakuan yang berbeda bekerja dalam situasi terkendali. Desain penelitian yang digunakan yaitu *the matching only pretest-posttest control group design*.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri yang berada di gugus XII yaitu SDN 81 Kota Bengkulu sebagai kelas control dan SDN 99 Kota Bengkulu sebagai kelas eksperimen. Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan instrumen tes, yang nantinya akan dianalisis menggunakan

analisis statistic inferensial yaitu uji t. Hasil dari uji t ini yang menunjukkan adanya perbedaan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. HASIL

Hasil Penelitian Dapat Dirincikan tentang pengaruh penggunaan media

video animasi pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa kelas V SD dapat dirincikan sebagai berikut.

A. Analisis Deskriptif Pretest

Berikut gambaran hasil pretest dan analisis pada kelas eksperimen dan kelas control disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Pretest			
	Bahasa Indonesia		IPA	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	70	70	70	70
Nilai Terendah	20	20	20	20
Rata-rata	42,500	39,063	40,357	42,188
Varian	182,407	170,060	173,942	191,835

Nilai rata-rata pretest siswa kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel di atas. Pada IPA adalah (40,357) dan mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar (42,500) dan rata-rata nilai siswa kelas control pada muatan IPA (42,188) dan muatan Bahasa Indonesia (39,063).

Hasil rata-rata penelitian ini akan dihitung dengan menggunakan uji-t. Data diperiksa normalitas dan homogenitasnya sebelum uji-t dihitung. Sejauh mana kedua kelompok yang dipertimbangkan dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal adalah apa yang ingin dipastikan oleh uji normalitas ini. Hasil uji normalitas pretest menunjukkan bahwa nilai χ^2 untuk

kelas eksperimen dan kontrol dalam bahasa Indonesia masing-masing adalah 10,409 dan 9,157. Pada IPA, nilai χ^2 untuk kelas eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 8,223 dan 8,395. Ketika nilai tabel χ^2 ditempatkan pada df_5 , nilai chi square adalah 11,071, yang secara statistik signifikan pada tingkat 0,05. Ini berarti data terdistribusi secara normal atau tabel memiliki jumlah χ^2 .

1) Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya adalah menggunakan uji F untuk memeriksa keseragaman. Pada tabel berikut dapat dilihat bagaimana perhitungan uji F untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Uji Homogenitas Hasil Pretest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Pretest			
	Bahasa Indonesia		IPA	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
F_{hitung}	1,07		1,10	
F_{tabel}		1,84		

Seperti yang tertera pada tabel 2, jumlah F_{hitung} dalam materi pelajaran ilmiah adalah 1,10. Angka F_{hitung} ini kurang dari 5% atau 1,84 yang

merupakan perbedaan yang signifikan. Juga, F_{hitung} di Bahasa Indonesia memiliki angka 1,07. Pada besaran signifikan 5%, yaitu 1,84, Angka F_{tabel}

lebih dari nilai Fhitung ini. Berdasarkan grafik tersebut, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki status versi kelas yang sama.

2) Uji-t

Hipotesis pembelajaran diuji dengan menggunakan uji t sebagai tahap

terakhir. Itu muncul setelah uji keseragaman dan kenormalan. Untuk menentukan apakah penggunaan video animasi mempengaruhi seberapa efektif anak belajar, digunakan uji t.

Tabel 3. Uji-T Hasil Pretest Kelas Ekperimendan Kelas Kontrol

Data	Pretest			
	Bahasa Indonesia		IPA	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
N	28	32	28	32
Mean	42,500	39,063	40,357	42,188
SD ² (Var)	182,407	170,060	173,942	191,835
t hitung	1,001		0,522	
t tabel	2,002		2,002	

B. Analisis Deskriptif Posttest

1) Analisis Deskriptif

Kelompok eksperimen dan kontrol menerima lembar posttest setelah penutupan prosedur pembelajaran.

Tabel di bawah menampilkan hasil posttest dan temuan analisis untuk kedua kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Posttest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Posttest			
	Bahasa Indonesia		IPA	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	100	90	100	90
Nilai Terendah	50	30	50	40
Rata-rata	74,286	56,875	73,929	59,688
Varian	180,952	267,339	195,106	164,415

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen adalah 73,929 untuk konten IPA dan 74,286 untuk konten bahasa Indonesia. Nilai rata-rata postes siswa kelas kontrol adalah 59,688 untuk konten IPA dan 56,875 untuk bahasa Indonesia.

Selain itu, hasil rata-rata akan dicari sehingga uji t dapat digunakan untuk menguji ide. Uji normalitas dan homogenitas data dilakukan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan uji t. Uji normalitas ini bertujuan untuk menilai apakah kedua kelas dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas

pada Kelas eksperimen dan kontrol untuk mata pelajaran bahasa Indonesia diketahui nilai x²count masing-masing 9,262 dan 9,228, serta IPA 10,014 dan 8,742. Sedangkan nilai chi kuadrat untuk kasus dimana nilai tabel x² berada pada df 5 dengan taraf signifikan 0,05 adalah sebesar 11,071. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur, atau tabel x² count x².

2) Uji Homogenitas

Uji F kemudian digunakan untuk menentukan apakah semuanya sama. Tabel berikut menunjukkan cara menghitung uji F untuk kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 5. Uji Homogenitas Hasil Belajar Posttest

Keterangan	Posttest			
	Bahasa Indonesia		IPA	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
F_{hitung}	1,48		1,19	
F_{tabel}		1,84		

Tabel 5 menunjukkan bahwa F_{hitung} untuk IPA adalah 1,19. F_{hitung} ini kurang dari 5%, yang merupakan selisih besar 1,84. Selanjutnya bahasa Indonesia memiliki nilai F_{hitung} sebesar 1,48. Dengan besaran besaran 5%, atau 1,84, nilai F_{hitung} jauh lebih kecil dari angka F_{tabel} . Perhitungan ini menunjukkan bahwa variasi yang sama bertanggung jawab atas varians di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3) Hipotesis penelitian kemudian diuji dengan menggunakan uji-t. Hal ini dilakukan setelah dilakukan uji homogenitas dan normalitas. Analisis pengaruh media video animasi terhadap Memanfaatkan uji-t untuk mengukur hasil belajar. Tabel di bawah ini menampilkan informasi posttest hasil belajar kedua mata kuliah contoh.

Tabel 6. Uji-t Hasil Belajar Posttest

Data	Posttest			
	Bahasa Indonesia		IPA	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
N	28	32	28	32
Mean	74,286	56,875	73,929	59,688
SD^2 (Var)	180,952	267,339	195,106	164,415
t hitung	4,463		4,116	
t tabel	2,002		2,002	

Nilai thitung ujian akhir IPA adalah 4,116, sedangkan nilai thitung ujian akhir bahasa Indonesia adalah 3,463, seperti terlihat pada tabel di atas. Angka-angka ini jauh lebih tinggi dari tabel t sebesar 5% dalam kedua kasus. Dengan kata lain, nilai thitung post-test kedua individu jatuh antara 0 dan 1, menunjukkan penerimaan H_0 . Akibatnya, hasil belajar siswa kelas V SD dipengaruhi oleh penggunaan media video animasi dalam tema pembelajaran. Karena perbedaan dalam metode pengajaran, siswa di kelas eksperimen jauh lebih baik daripada siswa di kelas kontrol. Kelompok kontrol menggunakan buku teks dan panduan guru, sedangkan kelompok eksperimen menggunakan materi video animasi

untuk pembelajaran mereka. Data nilai rata-rata dari siswa memungkinkan kita untuk menarik kesimpulan bahwa media video animasi memiliki dampak yang signifikan terhadap cara mereka belajar.

4. PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pemahaman tema pelajaran siswa kelas V di SDN 99 Kota Bengkulu. Guru memimpin tugas pembelajaran sebelum terlibat dalam pembelajaran media video animasi. Terlihat siswa lebih cepat bosan ketika pembelajaran berpusat pada pengajar, sehingga

mereka tidak banyak belajar dan tidak fokus. Untuk itu, dalam pembelajaran eksperimen, peneliti menggunakan media video animasi untuk mengajar.

Siswa diberikan mata pelajaran mengenai panas dan perpindahannya berdasarkan hasil tes di kelas eksperimen. Kelas eksperimen diajar menggunakan film animasi, sedangkan kelas kontrol tidak mendapat bantuan tambahan dan hanya belajar seperti biasa. Selanjutnya diberi pertanyaan yang diberikan kepada siswa kemudian harus dikerjakan.

Dalam proses pembelajaran, respon kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Peneliti melihat bahwa kelas eksperimen lebih banyak berpartisipasi dalam proses pembelajaran seperti, siswa lebih memperhatikan saat materi pada video animasi ditayangkan dengan kata lain video animasi ini bisa menarik perhatian siswa dibanding pembelajaran yang hanya berpusat pada buku, siswa lebih antusias atau ketertarikan siswa meningkat saat melihat materi yang ditayangkan berbentuk gambar animasi yang berwarna yang mana sesuai dengan dunia anak, fokus siswa lebih terjaga saat melihat video animasi sehingga siswa lebih memahami dan mengingat materi saat proses pembelajaran berlangsung, dan terakhir ketertarikan siswa lebih meningkat saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa di kelompok kontrol hanya mendengarkan apa yang dikatakan guru, mereka kurang aktif dan cepat bosan. Ketika siswa bosan, mereka kurang memperhatikan apa yang dikatakan guru sehingga membuat kelas menjadi kurang tertib atau kondusif. Misalnya ketika guru sedang berbicara, siswa berbicara, menggambar, atau menulis di atas kertas. Dengan kata lain, siswa sibuk dengan dunianya sendiri.

Studi sering menyertakan perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Siswa dalam kelompok perlakuan lebih terlibat dan hasil belajar mereka meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, film animasi merupakan alat yang efektif untuk membantu pendidikan siswa. Hal ini sejalan dengan gagasan Sunami dan Aslam (2021), "Media video animasi cocok dan lebih efektif karena dapat menampilkan gambar dan suara bergerak dengan kesan hidup sehingga siswa lebih semangat saat proses pembelajaran berlangsung." Apriansyah (2021) mengatakan bahwa penggunaan video animasi untuk membantu siswa belajar dapat meningkatkan dorongan, minat, dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan temuan penelitian ini, kelompok eksperimen diberikan hasil pengujian yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima pada taraf sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan mempengaruhi kemampuan belajar siswa.

5. SIMPULAN

Penelitian dan analisis statistik menunjukkan bahwa siswa kelas V dapat mengambil manfaat dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran tematik. Hal ini terlihat pada bagaimana guru mengajar dan siswa belajar. Pada pretest nilai hasil belajar siswa tergolong rendah. Hasil post test siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang setara dengan nilai passing grade.

Penggunaan media video animasi memiliki dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar. Tema 6 berfokus pada pelajaran pertama yaitu tentang IPA. Kelas eksperimen posttest baik

Pendidikan Bahasa Indonesia maupun Pancasila/Kewarganegaraan menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, seperti yang diprediksikan dengan uji hipotesis (uji-t). Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat jelas bahwa siswa kelas V SDN 99 Kota Bengkulu sangat diuntungkan dengan pemanfaatan media video animasi untuk melengkapi pendidikan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa dibandingkan dengan tidak

memanfaatkan materi, skor rata-rata hasil belajar siswa meningkat ketika konten video animasi dimasukkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 99 Kota Bengkulu mendapatkan pengetahuan dengan menonton konten video animasi. Prestasi akademik lebih tinggi di antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

6. REFERENSI

- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. *NUSANTARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 417-426. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Ananda, R., & Abdillah. (2018). Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip dan Model. LPPPI
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9-18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Lubis, M, A., & Azizan, N. (2020) Pembelajaran Tematik SD/MI. Kencana
- Novianti, M., Sivra, M., Manurung, S., & Napitupulu, R. P. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95-101.
- Patmawati, D., Rustono, R., & Halimah, M. (2018). pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan di sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 308-316. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Rusman.(2016). Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik dan Penilaian). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>