

Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo

Amania Nazilah¹ Ida Sulistyawati² Pana Pramulia³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana
Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}

Email: amanianazila02@gmail.com¹ ida@unipasby.ac.id² panapramulia@unipasby.ac.id³

Abstract

This research was carried out because in one lesson the teacher still separated the subject matter that should be contained thematically. In addition, the learning process is not optimal because students experience adjustments due to the implementation of online learning. So, the provision of learning media is very important in the learning process, one of which is using animated videos. The purpose of this study was to describe the effect of animated video on cognitive learning outcomes of fourth grade students at SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. This research is included in the type of true experimental, with a posttest-only control design. The research subjects were 51 students. The results obtained from the experimental class amounted to 2,292 with an average of 91.68 and the highest score was 100 as many as 6 students. While the score in the control class was 2,096, with an average of 80.62 and the highest score was 100, with 3 students. The results of the calculation of hypothesis testing using SPSS version 26 software are proven by a significant value of 0.000 which means a value less than 0.05 indicates H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be concluded that animated videos have a very good effect on cognitive learning outcomes for fourth grade students at SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo.

Keywords: animated video, learning outcomes.



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yaitu suatu interaksi yang dilaksanakan siswa berguna untuk mencapai sebuah keberhasilan suatu pembelajaran. Dalam hal tersebut siswa akan dibantu oleh pendidik yang berperan sebagai fasilitator. Siswa dan pendidik harus bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung agar dapat dicapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Kirom 2017:71). Dalam mendukung proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi aktif. Khasanah (2020:48) menyatakan media merupakan suatu bagian komponen yang terdapat dalam situasi kelas dengan memberikan informasi secara efektif. Media yang digunakan harus bersifat praktis, efektif, dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara pendidik dan siswa yang berinteraksi dalam bentuk penyampaian materi pelajaran. Maka media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menjelaskan suatu informasi materi yang diajarkan sesuai dengan konsep yang sebenarnya. Dalam suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi adanya pemilihan media pembelajaran yang cocok, sehingga siswa memerlukan media yang tepat dalam mengoptimalkan proses pembelajaran salah satu media yang dapat membantu siswa dalam belajar yaitu menggunakan media video animasi.

Menurut Arsyad (2020:91) media video merupakan rekaman gambar dan suara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan memberikan gambaran secara nyata. Sedangkan animasi merupakan proses perekaman tampilan serangkaian gambar, sehingga dapat mengubah pergerakan jangka waktu tertentu yang dapat menciptakan ilusi gambar bergerak. Maka, video animasi merupakan gabungan antara media video dan media audio guna

untuk menarik siswa serta membantu memahami pelajaran yang tidak mudah dipahami. Dengan demikian, Media video animasi dapat membuat siswa melaksanakan aktivitas belajar tidak mendengarkan penjelasan guru, tetapi kegiatan lain seperti mengamati dan berdiskusi. Hal tersebut, peneliti menggunakan media video animasi dengan menggunakan video yang diambil melalui YouTube. Oleh karena itu, media video animasi dapat menunjang siswa dalam belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang diperlukan pada saat menyelesaikan materi yang diajarkan pendidik kepada peserta didik. Menurut Nursyaida & Hardiyanti (2020:72) hasil belajar adalah sesuatu proses usaha yang diperoleh siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar yang diukur dengan menggunakan tes dan mengetahui kemajuan siswa. Hasil belajar memiliki tiga ranah penggolongan yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Khasanah, 2020:46). Salah satu ranah yang mencakup kemampuan mengingat hal-hal yang sebelum atau sesudah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan disebut hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif tersebut sesuai dengan pernyataan Taksonomi Bloom yang terdiri dari menjadi enam yaitu *Remembering* (Mengingat), *Understanding* (Memahami), *Applying* (Menerapkan), *Analysing* (Menganalisis), *Evaluating* (Mengevaluasi), dan *Creating* (Menciptakan) (Basuki & Hariyanto, 2015:14).

Sementara itu, pada kondisi pembelajaran saat ini proses pembelajaran yang terjadi di Sekolah Dasar yaitu dalam satu pembelajaran (Pb) guru melakukan proses pembelajaran yang kurang efektif dengan memisahkan satu materi pelajaran dalam satu Pb yang seharusnya dalam satu Pb saling berkaitan. Kemudian pada saat ini proses pembelajaran kurang maksimal karena siswa mengalami penyesuaian akibat pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan. Adapun batasan penelitian yang perlu dipertimbangkan untuk mengurangi kesalahan dan meluasnya permasalahan pada Penelitian ditujukan pada siswa adalah pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu "Adakah pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo?". Berdasarkan penjelasan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian tersebut dipilih karena dapat mengetahui pengaruh variabel perlakuan terhadap variabel hasil. Hal tersebut harus dikendalikan agar tidak muncul variabel lain yang dapat mempengaruhi variabel hasil penelitian (Sugiyono, 2020:128). Menurut Sugiyono (2020:136) Jenis penelitian ini menggunakan *True Eksperimental* adalah pengambilan sampel eksperimen dan kontrol pada populasi secara acak. Desain penelitian ini menggunakan "*Posttest-Only Control Design*". Penggunaan desain penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan rician, kelompok yang diberi perlakuan yakni kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan yakni kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan memberikan video animasi yang di ambil melalui YouTube dengan link <https://youtu.be/BvHizhTOer8>. Kelompok kontrol hanya diberikan perlakuan dengan menggunakan alat peraga. Maka, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Rancangan Penelitian "Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo"

Kelompok	Perlakuan	Test
R ₁	X	O ₂
R ₂	-	O ₄

Keterangan:

- R_1 = Kelompok diberi perlakuan (kelas eksperimen)
 R_3 = Kelompok tidak diberi perlakuan (kelas kontrol)
 X = Perlakuan yang diberikan
 O_2 = Hasil tes setelah diberi video animasi.
 O_4 = Hasil tes setelah diberi alat peraga.

Populasi adalah sekelempok wilayah generalisasi yang mencakup karakteristik tertentu yang dilakukan oleh peneliti untuk dipelajari serta menarik kesimpulan (Sugiyono, 2020:145). Jadi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek, bukan hanya jumlah yang ada pada objek atau subjek yang diteliti. Siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo yang berjumlah 99 siswa bertindak sebagai populasi.

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah Suatu populasi yang memiliki karakteristik yang terdiri dari sebagian dari jumlah populasi (Sugiyono, 2020:146). Teknik Sampling merupakan teknik pengambilan suatu sampel guna untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian (Sugiyono, 2020:147). Namun, penentuan sampel penelitian ini menggunakan *sampling* jenuh yaitu teknik yang menentukan sampel dengan semua anggota populasi. Memiliki kesempatan untuk menjadi sampel. Peneliti ini menggunakan sampel yang terdiri dari 51 siswa kelas IV yang berasal dari 2 kelas yaitu kelas IV-A dan IV-C.

Tabel 2. Rincian Jumlah Sampel

No.	Kelas	Jumlah siswa
1.	IV-A	25
2.	IV-C	26
Total		51

Instrumen penelitian adalah suatu alat pengukuran data penelitian yang berguna untuk memperoleh data yang akurat (Widoyoko, 2020:51). Metode pengumpulan data yang dipilih pada penelitian ini yakni menggunakan metode tes. Metode tes yang dipilih memiliki tujuan untuk mengetahui video animasi terhadap hasil belajar kognitif serta menguji sejauh mana pemahaman peserta didik. Metode tes yang diterapkan yaitu *posttest*. Tes memiliki jenis menurut pelaksanaannya, yaitu salah satunya *posttest*. *Posttest* merupakan tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai ditempuh (Basuki & Hariyanto, 2015:32). Pada penelitian ini tes dilakukan setelah guru menjelaskan materi Tema 5 “Pahlawanku” Subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan” Pembelajaran 1 Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial (Astawa & Tegeh, 2019:101). Analisis deskriptif merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menjelaskan data yang telah diperoleh kemudian akan diperoleh kesimpulan yang spesifik. Perhitungan rata-rata, median, modus, dan deviasi merupakan cakupan dari statistik deskriptif dalam penelitian ini. Statistik inferensial adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengumpulkan kemudian menganalisis data lalu hasil sampel yang diperoleh akan mewakili populasi (Sugiyono, 2020:238). Analisis statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan Uji-T. Setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas pada sampel, maka dilakukan Uji-T menggunakan *software SPSS version 26*. Pada dasarnya Uji-t dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui serta membandingkan nilai homogen apakah hal tersebut berpengaruh atau tidak (Santoso, 2020:447). Dalam penelitian ini rumus Uji-T yang digunakan yaitu Uji-T Mann-Whitney U. Uji-T Mann-Whitney U ini digunakan jika suatu varians homogen dan data tidak berdistribusi normal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian di SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo dengan menggunakan dua kelas yakni kelas IV A dan kelas IV C. Kelas IV A bertindak sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV C bertindak sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian ini materi yang digunakan Tema 5 "Pahlawanku" Subtema 1 "Perjuangan Para Pahlawan" Pembelajaran 1 Kelas IV bahwa peneliti telah memperoleh sebuah keakuratan pada pelaksanaan pengambilan data penelitian. Data penelitian yang diperoleh, yaitu menggunakan tes hasil pembelajaran siswa. Tes hasil belajar kognitif yang dapat digunakan untuk mengukur dan mengetahui hasil pembelajaran selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar kognitif terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal uraian. Uji Hipotesis dapat dilakukan jika data memenuhi syarat untuk menjawab rumusan masalah, yaitu adakah pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo. Hasil uji hipotesis menggunakan *software SPSS version 26*.

Tabel 3. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kognitif

<i>Test Statistics^a</i>	
	Hasil Belajar Kognitif
Mann-Whitney U	131.500
Wilcoxon W	482.500
Z	-3.657
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Keterangan: Sig. (2-tailed) = Signifikansi

Hasil uji normalitas dinyatakan bahwa data berdistribusi tidak normal. Sedangkan hasil uji homogenitas menyatakan bahwa data bersifat homogen atau memiliki varians yang sama. Maka, uji hipotesis ini dilakukan dengan cara statistik non parametrik menggunakan uji Mann-Whitney U. Hasil Pengujian menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat signifikansi adalah 0,05. Jika data Sig. (2-tailed) < 0,05 maka, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika data Sig. (2-tailed) \geq 0,05 maka, terdapat tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada tabel uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U dengan hasil belajar kognitif bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 sehingga nilai kurang dari 0,05. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai uji hipotesis terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo pada Tema 5 "Pahlawanku" Subtema 1 "Perjuangan Para Pahlawan" Pembelajaran 1 Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo.

Hasil penelitian diperoleh dari kelas IV A atau yang menjadi kelas eksperimen dengan perolehan total nilai kelas IV A berjumlah 2.292 dengan rata-rata yakni 91,68. Perolehan nilai tertinggi yakni nilai 100 sebanyak 6 siswa. Sedangkan nilai terendah yakni nilai 78 sebanyak 3 siswa. Sedangkan perolehan nilai pada kelas IV C berjumlah 2.096, dengan rata-rata 80,62. Perolehan nilai tertinggi mendapatkan nilai 98 sebanyak 3 siswa dan nilai terendah kelas IV C mendapatkan nilai terendah 68 sebanyak 3 siswa.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dibuktikan bahwa video animasi berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Kemudian perolehan pada kelas kontrol dapat dibuktikan bahwa berpengaruh baik walaupun tanpa

bantuan video animasi pada proses pembelajaran. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *software SPSS version 26* dibuktikan dengan nilai signifikan yakni 0,000 yang berarti nilai kurang dari 0,05 menunjukkan H_a diterima dan H_o ditolak.

Terdapat pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Tema 5 "Pahlawanku" Subtema 1 "Perjuangan Para Pahlawan" Pembelajaran 1 Kelas IV. Pada proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan video animasi yang digunakan lebih menarik dan efektif dalam penyampaian materi ajar. Sehingga dapat menunjukkan langkah prosedural secara jelas dan berurutan. Diharapkan pada saat pembelajaran siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Laily Rahmayanti dan Farida Istianah tahun 2018 menyimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa yaitu telah terlaksana proses pembelajaran sangat baik. Dibuktikan hasil *posttest* pada kelas eksperimen di kedua sampel mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*, dan media video animasi dapat berpengaruh positif. Dengan demikian diketahui bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai daripada kelas kontrol. Selain itu, terdapat penelitian Kartika Ayuningsih tahun 2017, terlihat bahwa terdapat perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Digunakannya video animasi juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa teori belajar yang mendukung penelitian ini, yaitu teori belajar behaviorisme. Menurut Suyono & Hariyanto (2011:59) konsep dasar teori behaviorisme dipopulerkan oleh Thorndike dan Watson, belajar merupakan serangkaian kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan respon belajar dari siswa karena adanya proses interaksi antara stimulus atau rangsangan. Respon adalah suatu reaksi yang ditunjukkan siswa ketika belajar yang didapatkan berupa pikiran, perasaan, atau tindakan. Syarat u, stimulus maupun respon harus benar-benar diamati dan diukur. Berdasarkan pembahasan yang peneliti jabarkan dapat disimpulkan bahwa proses penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran. Sehingga memicu siswa lebih memahami konsep pada materi dan memengaruhi hasil belajar kognitif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat baik atas penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. Video animasi dapat berpengaruh pada siswa dalam menemukan konsep pembelajaran dengan bantuan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perbandingan nilai yang didapatkan melalui *posttest*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2020. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astawa, A., & Tegeh, M. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA". Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 1, pp. 98-106.
- Ayuningsih, K. 2017. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo". Journal of Information and Computer Technology Education. Vol. 1 No. 1, pp. 1-7.
- Basuki, I., & Hariyanto. 2015. Asesmen Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Khasanah, K. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Power Point Pembelajaran Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 2 Kelas V SD Negeri 2 Kalirancang Tahun Ajaran 2020/2021". Pendidikan dan Profesi Pendidik, Vol. 6 No.1, pp. 42-53.
- Kirom, A. 2017. "Peran Guru dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural". Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 3 No. 1, pp. 70-80.
- Nursyaida, & Hardiyanti, A. 2021. "Efektivitas Penggunaan media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 128 Turungan Beru Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba". Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Vol. 3 No. 1, pp. 71-76.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. JPGSD. Vol. 6 No. 4, pp., 429-439.
- Santoso, S. 2020. Paduan Lengkap SPSS 26. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. 2011. Belajar dan Pembelajaran Teori Konsep Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E. P. 2020. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pusaka Belajar.