

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD

Pangestika Endah Pramesty ✉, Universitas PGRI Madiun

Tri Wahyuni Chasanatun, Universitas PGRI Madiun

M. Soeprijadi Djoko Laksana, Universitas PGRI Madiun

✉ pangestikaendah.pramesty@gmail.com

Abstract: The aims of this study is to determine whether is there any effect of animated video-based learning media on student learning outcomes in thematic learning for class IV SDN 01 Manisrejo, Madiun City. Animated video is a learning media that includes images, text, and sounds that help in conveying learning. This study uses a Quasi Experimental Design research method in the form of the Nonequivalent Control Group design which is almost the same as the pretest-posttest control group design. The subjects of this study were students of class IVA and IVB at SDN 01 Manisrejo which consisted of 52 students. Data collection techniques were carried out using multiple choice tests. The tests are in the form of pretest and posttest. The initial stage is given a pretest in each class, then learning is carried out using animated videos in the experimental class, in the control class using ordinary learning. Then given a posttest to determine the final ability of students. Based on the results of the normality test, each experimental class and control class obtained a value of $\text{sig} > 0.05$, so that the data were normally distributed. The results of hypothesis testing with the t test obtained a significant value of 0.000, sig value $0.000 < 0.05$ then the t-test results can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted so that there is a significant influence in the use of animated video media on student learning outcomes before and after being given treatment. in grade IV SDN 01 Manisrejo.

Keywords: Animated videos, thematic learning, learning outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 01 Manisrejo Kota Madiun. Video animasi merupakan media pembelajaran yang mencakup gambar, tulisan, dan suara yang membantu dalam menyampaikan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group design* yang mana desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB SDN 01 Manisrejo yang terdiri dari 52 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Tes berupa *pretest* dan *posttest*. Tahap awal diberikan *pretest* pada masing-masing kelas, kemudian dilakukan pembelajaran dengan menggunakan video animasi pada kelas eksperimen, pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran biasa. Lalu diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai $\text{sig} > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Hasil pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh nilai signifikan sebesar 0,000, nilai sig $0,000 < 0,05$ maka hasil uji t dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan di kelas IV SDN 01 Manisrejo.

Kata kunci: Video animasi, pembelajaran tematik, hasil belajar.



Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah hal terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan satu jenis wadah untuk menambah kualitas SDM yang terwujudkan melalui pembelajaran (Febriani 2017). Pembelajaran adalah suatu proses yang memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dengan suasana belajar nyaman dan baik (Hanafy 2014). Kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan siswa diharapkan bisa mengembangkan prestasi diri meliputi pencapaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Wahyuningtyas and Sulasmono 2020). Banyak hal yang perlu dipersiapkan guru sebelum pembelajaran dimulai, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Media ialah sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung ketika menyampaikan materi pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar dan mengajar (Friska et al. 2021). Media pembelajaran ialah suatu hal yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran (Andriani 2019). Media pembelajaran membuat peserta didik jauh lebih cepat paham akan materi yang disampaikan guru. Penggunaan kurikulum 2013 memberikan tuntutan setiap sekolah menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik ialah gabungan dari berbagai mata pelajaran yang saling berkaitan dan disajikan pada satu tema selanjutnya disampaikan kepada peserta didik dalam satu rangkaian materi (Putri and Desyandri 2019).

Pembelajaran tematik di kelas akan lebih bermakna apabila pembelajaran menyenangkan dan mampu memberikan pengalaman pada peserta didik. Pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna apabila dalam penyampaiannya menggunakan perantara atau media pembelajaran. Pembelajaran tematik lebih membantu siswa dalam menyerap pembelajaran karena pelaksanaannya sesuai pada tahap perkembangan siswa, yaitu melihat segala sesuatunya dalam satu keutuhan dan saling berkaitan dengan lainnya. penggunaan media dapat menambah minat belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Hasil belajar ialah hasil yang diberikan kepada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berdasarkan penilaian dari aspek pengetahuan, keterampilan siswa, serta sikap (Nurrita 2018). Hasil belajar diartikan sebagai prestasi akademis yang diperoleh siswa melalui ujian, tugas, keaktifan dalam proses pembelajaran (Dakhi 2020). Terdapat berbagai hal yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal, diantaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Guru cenderung monoton dalam penyampaian materi yang mengakibatkan peserta didik lebih cepat bosan. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan juga mengakibatkan peserta didik terlihat kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Setelah dilakukan observasi pada siswa kelas IV SDN 01 Manisrejo menunjukkan bahwa siswa terlihat kurang tertarik dan terlihat bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut karena masih terbatasnya pemakaian media pembelajaran yang digunakan guru. Guru masih belum memanfaatkan berbagai variasi media. Penggunaan media gambar pada buku untuk menyampaikan pembelajaran dan jarang menggunakan media yang bervariasi menyebabkan kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik, akibatnya peserta didik cenderung diam serta kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajarnya rendah. Guna mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba melakukan inovasi pada proses pembelajarannya yaitu memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, seperti media pembelajaran berbasis video animasi.

Media Video Animasi

Dalam suatu pembelajaran terdapat proses komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Guru bertugas menyampaikan pesan kepada peserta didik. Agar pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik, maka diperlukan sebuah sarana penyampai pesan yang disebut media. Menurut Adam dan Muhammad (2015) media pembelajaran

berbentuk fisik ataupun teknis yang bisa digunakan guru pada proses pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik tujuannya tercapai. Media ialah segala sesuatu yang dipakai untuk penyampaian informasi dalam proses pembelajaran (Tambunan 2019). Dari pendapat di atas kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipakai guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik guna memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Video animasi merupakan media tayangan yang berisi gabungan beberapa media berbentuk tulisan, suara, serta tabulasi pada sebuah gerakan (Ayuningsih 2017). Video animasi ialah media pembelajaran yang berisi sekumpulan gambar yang lengkap dengan audio dan memiliki kesan hidup serta pesan pembelajaran (Rahmayanti and Istianah 2018). Video animasi masuk dalam jenis media audio-visual. Media video animasi dianggap menarik karena memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Media video animasi adalah jenis media yang dianggap mampu memberikan peningkatan pemahaman dan aktivitas belajar siswa (Aini, Zuliani, and Rini 2021). Dengan adanya media video animasi mampu membantu dan memudahkan guru saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran akan efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Penggunaan media video animasi secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dan memudahkannya dalam menerima penjelasan yang bersifat konkrit.

Media video animasi dibuat dengan menambahkan materi yang akan dibahas dalam pembelajaran dengan harapan peserta didik mampu memahami isi dari video animasi tersebut. Ayuningsih (2017) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan video animasi antara lain (1) menarik perhatian peserta didik karena adanya gerakan dan suara, (2) memperlindah media pada proses belajar mengajar, (3) mempermudah peserta didik dalam menyerap materi, (4) mampu menjelaskan materi yang dianggap sulit, (5) memudahkan susunan pembelajaran. Kelebihan dari video animasi yaitu penggabungan unsur suara, teks, video, gambar, dan grafik yang dipadukan menjadi satu menjadi media yang menarik bagi peserta didik (Maulida, Ananda, and Solin 2019).

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa media video animasi ialah media yang sudah mencakup teks, gambar, serta suara yang membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga pesan dapat disampaikan dengan baik.

Hasil Belajar

Hasil belajar ialah salah satu tujuan proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan guru dengan menerapkan metode belajar (Nasution 2017). Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam melihat penguasaan materi yang diperoleh peserta didik (Fitrianiingtyas and Radia 2017). Hasil belajar ialah hasil akhir dari kemampuan yang dipunyai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran meliputi kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor.

Hasil belajar memiliki peran sangat penting karena bisa memberikan informasi kepada guru terkait progres peserta didik dalam usaha memenuhi tujuan pembelajaran (Nabillah 2021). Dalam pembelajaran, hasil belajar bukan hanya digunakan sebagai tolak ukur seberapa dalam pengetahuan yang diperoleh peserta didik, tetapi juga pengalaman apa saja yang sudah diperoleh setelah pembelajaran berlangsung. Selain itu hasil belajar juga dipakai untuk mengevaluasi kelebihan dan juga kekurangan yang dimiliki oleh tiap peserta didik, model pembelajaran yang digunakan, keefektifan mengajar, serta memberikan pengalaman kepada individu yang akan berguna bagi kehidupannya.

Benjamin S. Bloom dalam (Lestari 2017) menyebutkan 3 ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif terkait pengetahuan dan kemampuan intelektual. Ranah afektif terkait sikap, minat, dan nilai serta pengembangan

pengetahuan dan perilaku penyesuaian diri. Ranah psikomotor berkenaan dengan kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak atau keterampilan. Hasil belajar tiap peserta didik memiliki perbedaan, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor. Ada beberapa faktor yaitu faktor intern dan ekstern (Saputra, Ismet, and Andrizar 2018). Faktor internal meliputi faktor jasmani, rohani, dan psikologi individu seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, dan bakat. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga mulai dari bagaimana cara orangtua mendidik, hubungan dengan keluarga, dan dukungan yang diberikan. Faktor sekolah meliputi hubungan dengan temannya, cara mengajar guru, dan sarana prasarana sekolah. Faktor masyarakat meliputi peran individu di masyarakat, hubungan dengan lingkungan dan kondisi lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, hasil tersebut mencakup hasil kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran tematik di mana pembelajarannya dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Ibid dalam (Hidayani 2016) menyatakan pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang memanfaatkan tema untuk menghubungkan berbagai mata pelajaran sehingga pembelajaran memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik ialah penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang meliputi PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBdP, Matematika, dan PJOK. Pembelajaran tematik memfokuskan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, peserta didik dituntut lebih aktif agar dapat diperoleh pengalaman secara langsung dan dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari (Hidayani 2016). Pembelajaran tematik menekankan konsep belajar sambil berbuat, oleh karenanya pembelajaran perlu dirancang agar bisa mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik.

Keunggulan pembelajaran tematik seperti yang diungkapkan oleh Rusman dalam (Lubis 2016) antara lain: (1) pengalaman ketika belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia SD, (2) belajar lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, (3) membantu mengembangkan keterampilan berpikir, (4) menyajikan kegiatan belajar yang setara dengan masalah yang ditemui siswa sehari-hari. Penekanan pembelajaran tematik yaitu kegiatan peserta didik sebagai proses penting guna memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Dari pengalaman nyata yang didapatkan, peserta didik akan memperoleh sesuatu yang berguna dalam mengembangkan rasa keingintahuan dan menjadi bagian dari keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggabungkan beberapa tema menjadi satu kesatuan yang menekankan belajar sambil berbuat sehingga memberikan pembelajaran yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen Semu (*Quasi Experimental Design*) dengan *Nonequivalent Control Group Design* yang mana desainnya mirip dengan pretest-posttest control group design. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol ialah kelas yang tidak diberikan treatment/perlakuan, pembelajarannya dilakukan seperti biasa. Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberikan treatment/perlakuan yakni dengan menggunakan media video animasi.

Populasi penelitian ini ialah siswa kelas IV SDN 01 Manisrejo Kota Madiun yang tiap kelasnya berjumlah 26 siswa dengan total keseluruhan sebanyak 52 siswa. Sampel penelitian ialah kelas IVA berjumlah 26 siswa dan kelas IVB berjumlah 26 siswa dengan menggunakan teknik Sampling Jenuh, di mana seluruh populasi dipakai sebagai sampel (Sugiyono, 2013). Kelas kontrol ialah kelas IVA sejumlah 26 siswa dan kelas eksperimen

kelas IVB sejumlah 26 siswa. Sampel yang dipakai dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam satu jenjang pendidikan yang sama dan menerima materi pembelajaran yang sama pula.

Pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Tes yang diberikan berupa 20 soal pilihan ganda dan diberikan sebanyak 2 kali, yakni sebelum diberi *treatment* (*pretest*) dan sesudah diberi *treatment* (*posttest*).

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis instrumen dan analisis hasil. Soal tes diujikan terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan tiap item soal. Validasi soal ini dilakukan di SDN 01 Taman dengan jumlah 30 siswa. Uji coba dilakukan dengan soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Setelah uji coba dilakukan kemudian dilakukan pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*.

Dari hasil pengujian validasi didapat soal valid sebanyak 20 soal. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus KR20 sebab skor yang digunakan dalam instrumen menghasilkan skor dikotomi di mana jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*, dari hasil pengujian diperoleh hasil sebesar 0,8256 di mana instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Selanjutnya dilakukan uji taraf kesukaran soal dan uji daya beda soal.

Analisis hasil penelitian dilakukan menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas. Data yang dipakai ialah data hasil belajar siswa pada Tema 7 SDN 01 Manisrejo. Uji normalitas dilakukan menggunakan *software* SPSS 25 menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* karena data yang digunakan lebih dari 30 siswa. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika $\text{sig} > \alpha 0,05$, data berdistribusi normal, jika $\text{sig} < \alpha 0,05$, data berdistribusi tidak normal.

Setelah uji normalitas dilakukan, kemudian dilakukan uji homogenitas menggunakan *software* SPSS 25 dengan cara uji *One Way ANOVA*. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada jika nilai $\text{sig} > 0,05$ bersifat homogen, dan nilai $\text{sig} < 0,05$ kelas bersifat tidak homogen.

Uji hipotesis t-test digunakan untuk menguji hipotesis apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *software* SPSS 25 dengan metode *t-test Independent* dengan kriteria pengambilan keputusan jika $\text{sig} > \alpha 0,05$ maka H_0 diterima, jika $\text{sig} < \alpha 0,05$ maka H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

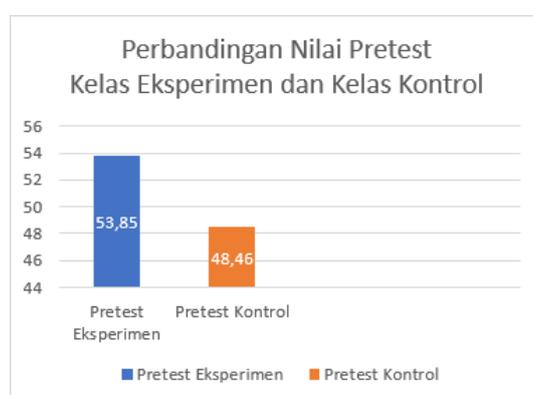
Penelitian ini terdapat 52 siswa kelas IV SDN 01 Manisrejo yang menjadi sampel penelitian. Setelah penelitian telah dilaksanakan seluruhnya, maka diperoleh hasil belajar kognitif siswa yang terdiri dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol. Tes yang diberikan ialah *pretest* yakni diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran diberikan perlakuan. Tes yang kedua ialah *posttest* yakni diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menerima perlakuan menggunakan media video animasi. Tes yang diberikan berupa 20 soal pilihan ganda. Berdasarkan nilai *pretest* yang diberikan diperoleh data berikut ini:

Tabel 1. Ringkasan hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	26	26
Rata-rata	53,85	48,46
Median	59,07	53,7

Modus	55	40
Standar Deviasi	6,38	8,12
Varians	40,8076	65,9423
Range	20	25
Nilai max	45	35
Nilai min	65	60
Jumlah	1400	1260

Berdasarkan analisis pada *pretest* diperoleh nilai tertinggi pada kelas eksperimen 65 dan nilai terendah 45. Pada kelas kontrol nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 35. Didapat nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,85 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 48,46 dengan selisih rata-rata keduanya sebesar 5,39. Disimpulkan bahwa kemampuan awal pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Untuk melihat secara jelas perbandingan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kontrol maka tersaji dalam bentuk histogram berikut.



GAMBAR 1. Perbandingan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kontrol

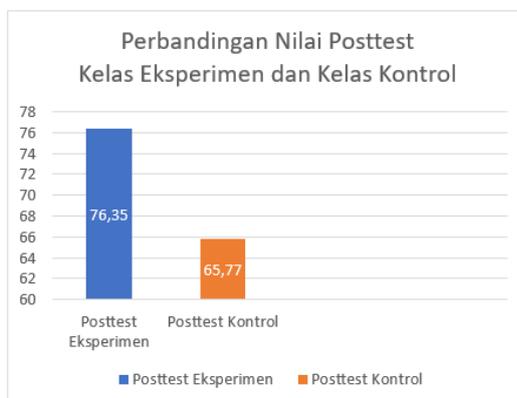
Setelah *pretest* diberikan selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran biasa menggunakan media buku. Setelah pembelajaran dilakukan maka diberikan *posttest* dengan soal yang sama seperti soal *pretest* dan diperoleh data *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Ringkasan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah siswa	26	26
Rata-rata	76,35	65,77
Median	80,83	71,5
Modus	70	60
Standar Deviasi	7,52	9,27
Varians	59,9615	86
Range	30	30
Nilai max	65	50
Nilai min	95	80
Jumlah	1400	1710

Berdasarkan hasil kemampuan akhir (*posttest*) yang diberikan diperoleh nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 65. Pada kelas kontrol nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 50. Nilai rata-rata pada kelas

eksperimen sebesar 76,35 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 65,77, sehingga selisih nilai rata-rata kedua kelas sebesar 10,58. Kesimpulannya kemampuan akhir kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan kelas kontrol. Untuk melihat secara jelas perbandingan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol tersaji dalam histogram berikut



GAMBAR 2. Perbandingan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas dilakukan menggunakan *software* SPSS 25 dengan metode *Kolmogorov Smirnov* dengan kriteria jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, jika $\text{sig} < 0,05$ maka data bersitribusi tidak normal. Berikut tabel uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas IV SDN 01 Manisrejo.

Tabel 2. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre_Eksperimen	,145	26	,165	,904	26	,019
	Post_Eksperimen	,146	26	,158	,942	26	,153
	Pre_Kontrol	,156	26	,103	,913	26	,032
	Post_Kontrol	,152	26	,125	,928	26	,069

a. Lilliefors Significance Correction

Data tersebut menunjukkan nilai sig pada masing-masing kelas berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* $> 0,05$, artinya data yang diperoleh baik *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kontrol terdistribusi normal. Setelah uji normalitas dilakukan, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui sampel mempunyai kemampuan yang sama (homogen) atau tidak. Hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Uji homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,690	1	50	,200
	Based on Median	1,484	1	50	,229

	Based on Median and with adjusted df	1,484	1	49,648	,229
	Based on trimmed mean	1,818	1	50	,184

Berdasarkan pengujian homogenitas diperoleh nilai sig sebesar 0,200 yang artinya lebih besar dari 0,05, artinya data tersebut bersifat homogen. Setelah data diketahui bersifat normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan SPSS 25. Uji hipotesis memakai Uji T pada *software* SPSS 25. Berikut adalah tabel uji *Independent t-test*.

Tabel 4. Uji Hipotesis *t-test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,690	,200	4,426	50	,000	10,577	2,390	5,777	15,377
	Equal variances not assumed			4,426	48,005	,000	10,577	2,390	5,772	15,382

Hasil perhitungan pengujian memakai *uji t posttest* menunjukkan nilai sig pada kolom Sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh penggunaan media video animasi dengan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Manisrejo Kota Madiun dengan total masing-masing kelas IVA dan IVB sebanyak 26 siswa. Instrumen dalam penelitian soal pilihan ganda. Sebelum soal diberikan kepada subjek, dilakukan uji coba kemudian dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda instrumen soal dengan dihitung menggunakan *Microsoft Excel*. Setelah dilakukan perhitungan uji validitas didapat hasil soal valid sebanyak 20 dan soal tidak valid sebanyak 10. Selanjutnya peneliti menggunakan 20 soal yang valid untuk diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tahap awal penelitian yaitu dengan menguji kemampuan awal siswa dengan membagikan soal *pretest* di kelas eksperimen dan kontrol. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran adalah materi pada tema 7, subtema 3, pembelajaran 2. Pembelajaran tersebut memuat integrasi muatan Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdPd. Pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dilakukan dengan menampilkan video animasi yang ditayangkan dengan menggunakan LCD Proyektor. Pada saat video ditayangkan, suasana kelas kondusif di mana siswa menyimak dengan seksama apa yang sedang ditayangkan. Setelah video selesai ditayangkan maka siswa diberikan kebebasan untuk mengajukan pertanyaan mengenai apa yang belum dipahami.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan media buku dan penjelasan langsung mengenai materi pada pembelajaran 2. Pada saat materi diberikan, terdapat beberapa siswa kurang memperhatikan dan asyik sendiri sehingga suasana kelas kurang kondusif yang mengakibatkan konsentrasinya terganggu, sehingga siswa kurang

memahami materi yang disampaikan. Setelah masing-masing kelas menerima pembelajaran, selanjutnya adalah menguji pemahaman kedua kelas dengan memberikan *posttest*. *Posttest* dilakukan dengan memberikan soal yang sama seperti soal *pretest*.

Dari hasil *posttest* yang diberikan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai siswa meningkat setelah pembelajaran dilakukan dengan bantuan media video animasi. Usai data nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh, selanjutnya dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dan diperoleh hasil bahwa *pretest* dan *posttest* kedua kelas berdistribusi normal. Hal ini dilihat dari setiap pengujian pada kedua kelas sama-sama menunjukkan nilai sig lebih besar dari 0,05.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan metode *One Way Anova* dan didapat nilai sig $0,200 > 0,05$ maka datanya memiliki varians yang sama (homogen). Setelah data tersebut berdistribusi normal dan bersifat homogen, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan analisis *t-test*. Nilai *sign-2 tailed t-test* sebesar 0,000 kurang dari 0,05, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan dari hasil analisis uji T adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema 7.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laily Rahmayanti dan Farida Istianah (2018), penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, respon siswa pada saat pembelajaran siswa menjadi lebih aktif karena dengan media video animasi suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Sonia dkk (2021) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. Hasilnya menunjukkan adanya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa, Hal ini dilihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai *pretest*. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan video animasi keaktifan siswa meningkat dan lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Melalui video animasi, siswa mampu mempelajari materi secara mandiri dan lebih menarik. Penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap suasana pembelajaran di kelas. Siswa nampak antusias dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dan bervariasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan dalam penelitian ini juga didukung dengan adanya perbedaan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata *posttest* lebih besar yakni 76,35 jika dibandingkan kelas kontrol sebesar 65,77. Dengan demikian dapat disimpulkan dari hasil analisis uji T adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 kelas IV SDN 01 Manisrejo Kota Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adam, Steffi & Taufik Syastra Muhammad. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam." *CBIS Journal* 3(2):78-90.
2. Aini, Nur, Rizki Zuliani, & Candra Puspita Rini. 2021. "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv SDN V0 Pagi Jakarta Timur." *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* vol 3(November):417-426.
3. Andriani, Eneng Yuli. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 509:31-36.
4. Ayuningsih, Kartika. 2017. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan Di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo." *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)* 1(1):43. doi: 10.21070/jicte.v1i1.1129.
5. Dakhi, Agustin Sukses. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(3):350-61. doi: 10.36418/japendi.v1i3.33.
6. Febriani, Corry. 2017. "Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Prima Edukasia* 5(1):11-21.
7. Fitrianingtyas, Anggraini, & Alvira Hoesein Radia. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas Iv SDN Gedanganak 02." *Mitra Pendidikan* 1(6):708-20.
8. Friska, Sonia Yulia, Maulidya Tri Amanda, Ana Novitasari, & Gingga Prananda. 2021. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai." 6(1):250-55.
9. Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Belajar Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17(1):66-79. doi: 10.24252/lp.2014v17n1a5.
10. Hidayani, Masrifa. 2016. "PEMBELAJARAN TEMATIK DALAM KURIKULUM 2013." *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Islam* 15(1):150-65.
11. Lestari, Witri. 2017. "Pengaruh Kemampuan Awal Matematika Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Analisa* 3(1):76. doi: 10.15575/ja.v3i1.1499.
12. Lubis, Maulana Arafat. 2016. *Pembelajaran Tematik Di SD/MI*. Vol. 85. Yogyakarta: Samudra Biru.
13. Maulida, Hani, Rizki Ananda, & Mutsyuhito Solin. 2019. "Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas XI MA." *Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 06(12):621-32.
14. Nabillah, Tasya & Abadi Agung Prasetyo. 2021. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4(1):60-64.
15. Nasution, Mardiah Kalsum. 2017. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11(1):9-16.
16. Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3(1):171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
17. Putri, Eliza Nola Dwi, & Desyandri Desyandri. 2019. "Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3):233-36. doi: 10.31004/edukatif.v1i3.52.
18. Rahmayanti, L., & F. Istianah. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(4):254968.
19. Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, & Andrizal Andrizal. 2018. "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*

- 18(1):25–30. doi: 10.24036/invotek.v18i1.168.
20. Tambunan, Rudi. 2019. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA (The Influence of Using Learning Video and Interest o n Students ' Learning Outcomes In Learning Science)." (November):127–34.
21. Wahyuningtyas, Rizki, & Bambang Suteng Sulasmono. 2020. "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2(1):23–27. doi: 10.31004/edukatif.v2i1.77.