

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN 06 SITIUNG

M.Anggrayni¹, Zumrotun Lutfiah,², Sonia Yulia Friska,³, Rohana⁴
¹²³⁴Universitas Dharmas Indonesia

Email: melisaanggrayni81@gmail.com¹, zumrotunlutfiah13@gmail.com²
soniayuliafriska@undhari.ac.id³, rohanaa2002@gmail.com⁴

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students. Based on the daily exams of class V students at SDN 06 Sitiung, the science learning content is still low. The aim of this research is to find out whether there is an influence on student learning outcomes taught using animated video learning media for class V at SDN 06 Sitiung for the 2023/2024 academic year. This is a matter of concern as to what is the causal factor for this. Animated video learning media on student learning outcomes is an interesting thing to solve the factors that cause the above problems. This research is a quantitative research with an experimental design in the form of a pre-experimental design type one group pretest-posttest (before and after treatment). The population of class V students at SDN 06 Sitiung and the sample of class V students at SDN 06 Sitiung is an experimental class that was given treatment before and after using animated video learning media. The data collection technique in this research was carried out using tests in the form of multiple choice questions. , this data was analyzed using the normality test and hypothesis testing. Based on the normality results, it can be concluded that the significance obtained from the pretest data is $1.59 < 0.05$ and the significance obtained from the posttest data is $0.05 < 0.05$. Hypothesis test results from the paired samples test can be obtained with a significant value of 0.000. The test results show a significant value of < 0.05 , namely $0.000 < 0.05$. So the results of the paired samples test can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. In using animated video learning media for science learning content, there is a significant influence on student learning outcomes before and after being treated in class V at SDN 06 Sitiung.

Keywords: Animation Video, Student Learning Results, IPAS Content

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan ujian harian siswa kelas V di SDN 06 Sitiung muatan pembelajaran IPAS masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran video animasi kelas V di SDN 06 Sitiung Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini menjadi perhatian apakah yang menjadi faktor penyebab dari hal tersebut. Media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa adalah hal yang menarik untuk memecahkan faktor yang menjadi penyebab permasalahan diatas. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *design* eksperimen dalam bentuk *pre-experimental design tipe one group pretest-posstest* (sebelum dan sesudah diberi perlakuan). Populasi siswa kelas V di SDN 06 Sitiung dan sampel siswa kelas V di SDN 06 Sitiung adalah kelas eksperimen yang sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dilakukan dengan menggunakan tes yang berupa soal pilihan ganda, data ini dianalisis menggunakan uji normalitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil normalitas maka dapat disimpulkan bahwa signifikansi yang diperoleh dari data *pretest* yaitu $1,59 < 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh dari data *posttest* yaitu $0,05 < 0,05$. Hasil uji hipotesis dari uji *paired samples test* dapat diperoleh nilai signifikan $0,000$. Hasil pengujian terlihat nilai signifikan $< 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$. Maka hasil uji *paired samples test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dalam menggunakan media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran IPAS terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan di kelas V di SDN 06 Sitiung.

Kata Kunci: Video Animasi, Hasil Belajar Siswa, Muatan IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah pengalaman belajar. Pendidikan didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya (Mudyahardjo, 2001). Pendidikan dalam definisi diatas tidak ada batas waktu, berlangsung sepanjang hayat, mulai dari usia dini, anak-anak, remaja, hingga dewasa. Demikian pula, sebagai pengalaman belajar, pendidikan tidak hanya terjadi dalam lingkungan tertentu seperti lingkungan sekolah, tapi semua lingkungan, baik lingkungan hasil rekayasa manusia seperti sekolah, maupun lingkungan alamiah. Sebagai pengalaman belajar, pendidikan terjadi pada semua peristiwa yang dialami baik secara individu maupun kelompok, baik peristiwa sosial

budaya, maupun peristiwa alam, baik yang menggembirakan maupun yang memilukan, itu semua merupakan pengalaman belajar yang akan membentuk tumbuh kembangnya individu dan kelompok menjadi lingkungan hidup manusia.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Vhalery et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut menurut (Solehudin et al., 2022) pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran

ideal profil peserta didik Indonesia. Sedangkan pendapat lain dalam kurikulum merdeka untuk mata pelajaran IPAS adalah luaran yang diharapkan terdiri atas penguasaan konten (konsep substantif) dan keterampilan proses (konsep prosedural dan proses sains). Kurikulum Merdeka menekankan pada capaian pembelajaran yang merupakan kesatuan dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Mahdiannur,2022).

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mata pengelajaran IPAS ialah dua gabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dan menekankan pada kesatuan sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Media pembelajaran adalah seperangkat bahan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan berisi aktifitas peserta didik beserta materi yang dipelajarinya (Maulana, 2022). Sedangkan media pembelajaran

dalam bentuk video animasi merupakan salah satu media yang dipakai untuk memudahkan proses pembelajaran. Media video animasi juga merupakan pendekatan yang efektif pada lingkungan pembelajaran dan merupakan kumpulan gambar yang disatukan untuk bisa menghasilkan gerakan sesuai dengan keinginan kita masing-masing (Anggrayni, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 06 Sitiung peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPAS masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian harian siswa Kelas V SDN 06 Sitiung yang dirangkum di dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Nilai UAS IPAS Semester 1 siswa Kelas V SDN 06 Sitiung.

N o	Keteran gan	Juml ah	Persent ase
1.	Tuntas	8	30,7%
2.	Tidak Tuntas	13	69,2
3.	Jumlah Siswa 21		

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar siswa masih rendah. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa Kelas V SDN 06 Sitiung, yakni media pada pembelajaran kurang maksimal yang digunakan oleh guru dan media pembelajaran yang diberikan tidak mencakup semua materi hanya beberapa materi saja. Guru hanya menggunakan bahan ajar, yaitu: buku atau modul pembelajaran. Sehingga belum meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN 06 Sitiung dalam pembelajaran serta siswa belum di bawa ke dalam kehidupan nyata sehingga siswa sulit untuk memahami pelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan terhadap rendahnya hasil belajar siswa, sehingga perlu adanya suatu media yang efektif dapat menanggulangi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guna mewujudkan hal tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti: Video Animasi.

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitiannya yaitu eksperimen. Peneliti menggunakan desain eksperimennya yaitu *pre-experimental designs*. *Pre-experimental designs* dikatakan belum eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen. Maka, hasil eksperimen yang merupakan variabel independen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2013).

Dalam *pre-experimental designs* peneliti menggunakan bentuk *one-group pretest-posttest design*. *One-group pretest-posttest design* menggunakan satu kelas untuk penelitian serta menggunakan *pretest* sebelum diberikan perlakuan (treatment) sehingga hasil perlakuan dapat diketahui dengan akurat, karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi pendidikan dan latihan)

X = perlakuan

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi pendidikan dan latihan)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data

Pada penelitian ini terdapat 21 siswa pada kelas V di SDN 06 Sitiung yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan) kepada siswa, siswa di berikan soal *pretest* terlebih dahulu. Selanjutnya siswa diberikan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Setelah diberikan *treatment*, terakhir siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah diperoleh data *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN

06 Sitiung, selanjutnya data disajikan menurut nilai tertinggi (X_{maks}), nilai terendah (X_{min}), dan nilai rata-rata siswa.

1. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, salah satu hal yang harus dipenuhi agar parametrik dapat dilakukan dalam penelitian adalah data harus dilakukan uji normalitas. Pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 20 menggunakan tes *Kolmogorof Smirnov*, dengan kriterianya adalah jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika

signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang diuji normalitasnya yaitu *pretest* dan *posttest*. Berikut ini tabel uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas V.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Tests of Normality

	kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.932	21	.150
	Posstes t	.899	21	.033

Berdasarkan tabel

diatas, dapat dilihat bahwa signifikansi yang diperoleh dari data *pretest* yaitu $0,150 > 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh dari data *posttest* yaitu $0,033 > 0,05$. Artinya data *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN 06 Sitiung adalah berdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Setelah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS berdistribusi normal, maka setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 20. Peneliti melakukan uji *paired samples t-test*. Uji *paired samples t-test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas V SDN 06 Sitiung. Berikut ini adalah tabel uji *paired samples t-test*.

Tabel 4. 2 Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
Pretest - Posttest	-25.952	13.381	2.932	-32.800 -19.100	-8.888	20	.000

Berdasarkan tabel diatas, dapat diperoleh signifikansi dari uji *paired samples t test* yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPAS kelas V di SDN 06 Sitiung.

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian terhadap pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPAS kelas V SDN 06 Sitiung, selanjutnya dilakukan pengolahan data yaitu uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji *paired samples t test*. Hasil uji *paired samples t test* memperoleh signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPAS kelas V di SDN 06 Sitiung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M. A. M., Susilawati, W. O., & Tamala, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Tpack Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Sitiung. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 51-58.
- Mahdiannur, M. A., Erman, E., Martini, M., Nurita, T., & Rosdiana, L. (2022). Eksplorasi Pengetahuan Guru Ipa Smp Tentang Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka: Pengukuran Berdasarkan Complex Multiple-Choice Survey. *Jurnal Tarbiyah*, 29(2), 295-310.
- Solehudin, R. H. (2022). Pendidikan Entrepreneurship Berbasis Karakter Religius Menuju Transformasi Sosial Berkemajuan. *Inovasi Pendidikan dalam Multi Perspektif*, 182.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Mahdiannur, M. A., Erman, E., Martini, M., Nurita, T., & Rosdiana, L. (2022). Eksplorasi Pengetahuan Guru Ipa Smp Tentang Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka: Pengukuran Berdasarkan Complex Multiple-Choice

Survey. *Jurnal Tarbiyah*, 29(2), 295-310.

Puspitaningrum, D. A., Istiqomah, H., & Fitriyah, C. Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 92-98.