

## PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP

Arif Hidayat<sup>1</sup>, Elok Sudibyo<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Sains, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

\*E-mail: [eloksudibyo@unesa.ac.id](mailto:eloksudibyo@unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat SMP. Penelitian ini menggunakan bantuan media pembelajaran berupa video animasi untuk pembelajaran pada materi interaksi makhluk hidup. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau Research And Development (R&D). Penelitian dan pengembangan ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan, studi pengembangan, dan pengujian. Akan tetapi dalam penelitian ini dibatasi sampai pada tahap studi pengembangan, tepatnya pada tahap uji coba terbatas. Penelitian dilakukan di MTS Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Uji coba dilakukan kepada 28 siswa kelas VII untuk memperoleh data hasil pemahaman awal siswa mengenai materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Hasilnya dari 28 siswa hanya 2 yang mencapai target nilai yang ditentukan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar angket sebagai presentase keminatan siswa pada materi dengan berbantuan video animasi dan lembar soal tes untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi. Teknik pengumpulan data dengan cara metode angket, dan metode tes.

**Kata Kunci:** Media Animasi, Hasil Belajar

### Abstract

*This study aims to improve student learning outcomes junior high school. This study uses the help of animated media for learning on the interaction material of living things. In this study using the method of development or Research And Development (R&D). This research and development consists of three stages, namely preliminary study, development study, and testing. But in this study was limited to the development study phase, precisely at the stage of the limited trial. The research was conducted at MTS Hasyim Asy'ari Sidoarjo. Trials were conducted on 28 students of class VII to obtain data on students' initial understanding of the material interaction of living things with their environment. The result from 28 students only 2 who reached the specified target score. The instrument used in this study was a questionnaire sheet as a percentage of students' interest in the material with the help of animated videos and test questions to determine students' understanding of the material. Data collection techniques by using a questionnaire method, and test methods.*

**Keywords:** Animated Media, Learning Outcome

© 2020 Universitas Negeri Surabaya

### PENDAHULUAN

Pada zaman modern saat ini diharapkan anak-anak didik bisa mengembangkan potensi yang mereka miliki di jenjang pendidikan terutama pada tingkat sekolah menengah. Hal ini dikarenakan secara proses pengembangan potensi dari setiap anak biasanya dipacu di sekolah tingkat menengah pertama (Mariyati, 2017). Mengingat tingkat pola berpikir siswa tingkat menengah pertama ini yang masih labil maka guru berperan aktif dalam pembentukan proses berpikir siswa. Dengan ini diharapkan siswa pada tingkat sekolah menengah pertama mampu mengembangkan potensi yang dimiliki agar siswa dapat memberikan hal positif terhadap diri sendiri, lingkungan maupun di masyarakat. Tetapi kenyataan yang ada saat ini siswa di sekolah tingkat menengah pertama mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh gurunya. Faktor ini bisa diakibatkan oleh

kualitas sekolah tersebut, kemudian penggunaan kurikulum yang belum tepat ataupun bisa juga karena cara mengajar dari guru yang susah dimengerti oleh siswa ataupun kurangnya media yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran (Badrun K, Amat J, 2016).

Permendikbud No. 64 tahun 2013 Tentang Standart Isi Pendidikan dasar serta menengah, kompetisi dasar yang harus dimiliki siswa Tingkat Menengah untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah mengajukan pertanyaan mengenai fenomena IPA, , menyajikan hasil penyelidikan bisa bentuk tabel dan grafik, melakukan percobaan tentang IPA serta melaporkan hasil penyelidikan baik secara lisan maupun tertulis."

Permendikbud No. 54 tahun 2013 tentang setandar kompetensi lulusan pendidikan dasar juga menengah, untuk standar lulusan terdiri dari kriteria kualifikasi kemampuan siswa yang diharapkan bisa dicapai setelah

menyelesaikan masa belajar disatuan pendidikan di jenjaang pendidikan dasar dan menengah.

Kunandar (2010) disaat pembelajaran yang berlangsung hanya diorientasikan pada materi berakibat gagalnya siswa untuk kreatif dan aktif, karenanya siswa hanya menggunakan daya pembelajarannya pada jangka pendek tanpa memikirkan jangka panjangnya. Sehingga diperlukan sesuatu yang membuat siswa dapat mengaktifkan daya pemikirannya.

Sudjana (2009) mengartikan jika hasil belajar siswa dibagi menjadi kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan hubungan kegiatan belajar, dimana terdapat prosesi pembelajaran didalamnya. Menurut (Ngalim, 2002) proses belajar sesuatu dari indikator hasil belajar. Untuk dapat mengetahui siswa tersebut mencapai indikator atau tidak adalah dengan melihat hasil belajar dari siswa (Tri, 2004). Di Indonesia standar lulusan dapat dilihat dari sikap, pengetahuan dan keterampilan (Permendikbud, 2013).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan murid di MTs Hasyim Asy'ari, mata pelajaran IPA sulit dipahami murid yakni menghafal dan menghitung sehingga siswa tidak termotivasi saat belajar berlangsung di dalam kelas, mengakibatkan siswa tidak bisa menyerap materi dengan baik.

Media pembelajaran merupakan aspek yang sangat menonjol dalam pengajaran. Media pembelajaran yakni sebagai alat bantu dalam metode pengajaran (Barak dkk, 2010). (Santyasa, 2007) media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai penyalur materi dalam kegiatan belajar yang bertujuan untuk mencapai ketuntasan siswa. Media pembelajaran akan bisa membantu siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam hal ini memungkinkan siswa dalam meningkatkan keminatan siswa dalam belajar siswa serta memberikan pengaruh yang positif pada saat belajar.

Penelitian yang dilakukan dalam bidang media animasi seperti pengaruh media pembelajaran berupa animasi dan pengetahuan awal siswa pada hasil belajar di materi sistem pencernaan manusia hasilnya siswa lebih memahami materi yang diajarkan dengan perbandingan kelas yang menggunakan media animasi lebih memahami daripada kelas yang tidak memakai animasi (Ridho M., Hasruddin dan Elly, 2017). Berdasarkan penelitian terbaru menunjukkan kalau media animasi yang digunakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan sebagai alat mengajar untuk materi tekanan (Wahyu Saputra, Ira Novitasari, 2018).

Penggunaan media animasi pada MTs Hasyim Asy'ari Sidoarjo karena siswa kurang termotivasi ketika pembelajaran berlangsung berdsarkan hasil data angket. Siswa merasa bosan ketika pengajaran hanya melalui ceramah saja tanpa menggunakan sesuatu yang menurut mereka asik dan menarik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan agar siswa menjadi lebih baik dalam belajar serta minat siswa ketika pembelajaran. Di mana pada pembelajaran dapat menggunakan video animasi sebagai pembelajaran sehingga pembelajaran akan terasa lebih menarik bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

R&D adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. Terdapat tiga tahapan, yaitu studi pendahuluan, studi pengembangan dan studi pengujian (Sugiyono, 2013). tetapi hanya sampai pada tahap studi pengembangan yaitu pada tahap uji coba terbatas.

Desain uji coba yang digunakan yakni one grup pretest-posttest design. Uji coba media animasi dilakukan pada 28 siswa MTs Hasyim Asy'ari Sidoarjo di kelas VII. Lembar angket serta tes merupakan instrumen yang digunakan. Teknik pengumpulan data dengan cara metode angket dan metode tes, dimana penggunaan Lembar angket yakni untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran saat berlangsung sedangkan untuk lembar soal tes bertujuan menilai hasil kemampuan siswa pada materi yang belajarkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tes tentang pengetahuan siswa yang dilakukan di MTs Hasyim Asy'ari nilai yang di dapat masih terbilang rendah, dengan hasil data berikut.

Tabel 1 Hasil Pengetahuan murid pada materi Interaksi Makhluk Hidup

**Tabel 1. Hasil Validasi Media Animasi Tata Surya**

No	Nama	Asal Sekolah	Nilai
1.	D A P	MTs Hasyim Asy'ari	72,6
2.	P S	MTs Hasyim Asy'ari	33
3.	L	MTs Hasyim Asy'ari	46,2
4.	S L S	MTs Hasyim Asy'ari	13,2
5.	D A P S	MTs Hasyim Asy'ari	52,8
6.	R N	MTs Hasyim Asy'ari	52,8
7.	N N	MTs Hasyim Asy'ari	52,8
8.	F R D	MTs Hasyim Asy'ari	66
9.	R A S	MTs Hasyim Asy'ari	26,4
10.	S N	MTs Hasyim Asy'ari	33
11.	M W T	MTs Hasyim Asy'ari	46,2
12.	D N	MTs Hasyim Asy'ari	46,2
13.	F K	MTs Hasyim Asy'ari	46,2
14.	D T A A U	MTs Hasyim Asy'ari	26,4
15.	D P	MTs Hasyim Asy'ari	26,4
16.	M A K	MTs Hasyim Asy'ari	39,6
17.	N N P	MTs Hasyim Asy'ari	52,8
18.	M A Z A N	MTs Hasyim Asy'ari	59,4
19.	K S	MTs Hasyim Asy'ari	46,2
20.	B E S	MTs Hasyim Asy'ari	46,2
21.	N R P P	MTs Hasyim Asy'ari	26,4
22.	A W	MTs Hasyim Asy'ari	26,4
23.	R D S	MTs Hasyim Asy'ari	46,2
24.	J A K	MTs Hasyim Asy'ari	59,4
25.	M R	MTs Hasyim Asy'ari	66
26.	S F U	MTs Hasyim Asy'ari	66
27.	A M S	MTs Hasyim Asy'ari	72,6
28.	N Na	MTs Hasyim Asy'ari	85,8

Menurut tabel 1 di atas, bisa disimpulkan bahwa siswa sulit mengerti dan memahami materi yang diajarkan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Oktarini, "Efektifitas Media Pembelajaran Animasi

Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Siswa SMPN2 Kediri” dengan metode nonequivalent pretestposttest control-group yang menggunakan kelas berupa eksperimen serta kelas kontrol. untuk hasil data nya dapat dilihat dibawah ini

**Tabel 2. Hasil Perbedaan kelas eksperimen serta kelas kontrol**

Materi	Eksperimen		Kontrol		Parametik	
	Rata-rata	se	Rata-rata	se	T	P
Fotosintesis	44,87	4,87	10,10	3,96	5,53	0,00
Respirasi	29,48	4,36	14,64	5,26	2,37	0,04
Gerak Tropisme	12,17	5,11	20,20	4,15	0,95	0,22
Gerak Nasti	12,63	5,39	11,68	3,80	0,19	0,88

Untuk hasilnya kelas eksperimen lebih tinggi hasilnya ketimbang pada kelas kontrol untuk reratanya yang didapatkan pada kedua kelas tersebut.

Berdasarkan penelitian yang laian dilakukan oleh D.Indriati SCP. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Animasi” yang di penelitiannya menggunakan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi yang dilakukan dalam 2 siklus tahapan. Subjeknya yakni siswa sebanyak 33di kelas VIII B SMPN 32 Semarang dan dilaksanakan pada tahun ajaran 2011/2012 ketika semester Genap saat bulan Januari sampai Februari 2012.

Pada 2 kali pertemuan yang disampaikan adalah materi tentang sifat cahaya. Hasilnya 33% siswa dinyatakan tuntas dengan nilai 57,4 untuk nilai kognitif yakni 72,7 serta 81% ketuntasan siswa. Perbandingan efektifnya bantuan media yang digunakan dapat dilihat di Tabel 3.

**Tabel 3. Data Hasil Belajar Siswa Fase 1**

Keterangan	Data Awal	fase I
Nilai Terendah	30	57
Nilai Tertinggi	85	95
Rata-rata nilai	57,4	72,7
Ketuntasan presentase nilai belajar	33%	81%

Dari Tabel 3 terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang dialami oleh siswa tersebut dari 33% menjadi 81%. Fase kedua yakni materi yang disampaikan adalah materi cermin menggunakan alat bantu yakni animasi pada pembelajaran.

Untuk ketuntasannya pada fase ini mencapai target dengan angka 78,5 secara nilai keseluruhan dan presentasi dari nilai tersebut yakni 93%, untuk datanya bisa dilihat dalam Tabel 1.4

**Tabel 4. Data Hasil Belajar Siswa pada Fase 2**

Keterangan	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	30	57	63
Nilai Tertinggi	85	95	93
Rata-rata Nilai	57,4	72,7	78,5
Ketuntasan presentase nilai belajar	33%	81%	93%

Pada fase 4 ini siswa mendapat nilai yang lebih baik yakni 78,5 sehingga mencapai presentasi 93%. Ini bisa dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan bantuan media berupa animasi video dengan penggunaan yang tepat pada materi yang tepat pada penelitian ini terbilang baik dan pada kasus ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi konsep cahaya.

Berdasarkan penelitian-penelitian diatas bisa disimpulkan yakni dalam membantu meningkatkan belajar siswa serta minta yang ditimbulkan pada siswa di MTs Hasyim Asy’ari yakni dengan menggunakan bantuan media, salah satunya media animasi.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil data penelitian dan pembahasan, maka bisa disimpulkan bahwa untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar hanya bisa menggunakan bantuan media. Salah satunya yakni dapat menggunakan bantuan media animasi sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, yang bermaksud dapat meningkatkan minat siswa serta keinginan serta memudahkan siswa dalam menyerap pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Borg, W.R., & Gall, M.D.(1983). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.

EFA Report.(2007).EFA Report Unesco. Online [http://www.unesco.org/education/GMR/2007/Full\\_report.Pdf](http://www.unesco.org/education/GMR/2007/Full_report.Pdf).diakses 15 januari 2017

Indriati, D. S.C.P. (2012). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi*. Jumal Pendidikan IPA Indonesia. Universitas Negeri Semarang.

Kartowagiran, B., & Jaedun, A. (2016). *Model Asesmen Autentik untuk Menilai Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP): Implementasi Asesmen autentik di SMP*. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Kunandar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pres

Mariyati, I. (2017). *Peningkatan Kemampuan Penalaran Statistis Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Konstektual*. Jurnal Mosharafa. Pendidikan Matematika. Universitas Pendidikan Indonesia.

Oktarini, D., Jamaluddin, & Imam, B. (2013). *Efektifitas Media Animasi Terhadap Hasil Belajar*

*Biologi Siswa SMPN 2 Kediri*. Jurnal Penelitian Biologi. Universitas Mataram.

- Purwanto, N.(2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
- Ridho, M., Hasnudin, & Djulia, E. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia di Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Pendidikan Biologi. Universitas Negeri Medan.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman,A. S., & Hryono, A. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santyasa, I. W. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah Workshop Banjar Angklan Klungkung: Universitas Pendidikan Ganesha  
[http://file.upi.edu/Direktorat/FIP/JUR\\_PEND\\_LUAR\\_SEKOLAH/194704171073032MULTI\\_PURWASASMITA/MEDIA\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://file.upi.edu/Direktorat/FIP/JUR_PEND_LUAR_SEKOLAH/194704171073032MULTI_PURWASASMITA/MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf). Diakses pada 1 Oktober 2016
- Saputra, W., & Sari, I. N. (2018). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Macromedia Flash Terhadap Aktivitas Siswa Pada Materi Tekanan di SMP Negeri 1 Suhaid*. Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya. IKIP PGRI Pontianak.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jilid 2. Edisi Kesembilan. Terjemahan oleh Marianto Samosir. Jakarta: PT. Indeks.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Bru Algensindo.
- Sudjana, N., & Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Tri, C. (2004). *Psikologi Belajar*. Semarang : IKIP Semarang Press.