

Penggunaan Video Animasi pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Bahasa Indonesia Di SD

Author: Siska Mega Diana

Correspondence: Universitas Lampung / siskamega.diana@fkip.unla.ac.id

Article history:

Abstract

Received

Februari 2024

Received in revised form

Maret 2024

Accepted

April 2024

Available online

April 2024

Keywords: *Animated video, Learning outcomes, Thematic learning*

DOI:

<http://dx.doi.org/10.23960/Kata>

The problem in this study was the low learning outcomes of thematic learning of Indonesian language content in third grade of SD Negeri 10 Metro Timur. This type of research uses a quantitative approach with experimental methods. The experimental design used was Quasi Experimental Design. The population in this study were all third grade students at SD Negeri 10 Metro Timur, totaling 55 people. The sampling technique used in this study was Non-probability Sampling of 27 people. Data collection techniques using tests. The data analysis technique in this study used the N-gain test and t test. The results showed an increase in learning outcomes seen from the N-Gain of the experimental class which obtained a result of 75.78% in the "high" category. The results of hypothesis testing from the t test, after getting the treatment obtained a significance value (2-tailed) of $0.00 < 0.05$, so there is a significant effectiveness of the use of animated videos on thematic learning with Indonesian language content.

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik muatan Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 10 Metro Timur. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan ialah *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Negeri 10 Metro Timur yang berjumlah 55 orang. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-probability Sampling* sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *N-gain* dan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dilihat dari *N-Gain* kelas eksperimen yang memperoleh hasil sebesar 75,78% kategori “tinggi”. Hasil uji hipotesis dari uji *t*, setelah mendapatkan perlakuan diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga terdapat efektivitas yang signifikan terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia.

I. PENDAHULUAN

Rendahnya literasi membaca anak Indonesia akan sangat berdampak kepada informasi yang didapat dan dapat memperbesar kemungkinan kesalahan informasi yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan berbagai alternatif solusi yang ada untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang rendah. Alternatif solusi yang dapat digunakan yaitu pemilihan dan penggunaan model, metode, strategi, hingga media pembelajaran. Oleh sebab itu, pendidik mempunyai tugas yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap wali kelas III di SD Negeri 10 Metro Timur, diketahui bahwasannya dalam proses pembelajaran sebelumnya pendidik hanya memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar dan media pembelajaran seperti video animasi belum digunakan secara optimal. Hal ini dapat terlihat pada pembelajaran yang dilakukan pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik, kurang bervariasi, dan kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa penggunaan media pembelajaran, peserta didik memiliki

pengalaman belajar yang terbatas hanya pada apa yang disampaikan oleh pendidik secara lisan atau tertulis. Mereka tidak dapat mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan dunia nyata atau pengalaman pribadi mereka. Hal tersebut akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik, salah satunya pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran dan konsep dalam satu tema atau topik tertentu. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik secara utuh. Fatmawati, E. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik dikatakan bermakna karena peserta didik mampu memahami konsep tema yang dipelajari dengan pengalaman langsung, yang menghubungkan kedua aspek, baik intra maupun antar mata pelajaran. Menurut Lestari, F. M., & Bahrozi, I. (2021) dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan bantuan berbagai jenis media yang mendukung pengajaran dan memfasilitasi

pemahaman peserta didik. Menurut Batubara, H. H. (2020) media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media dalam pembelajaran tematik dapat membantu mengintegrasikan berbagai konsep dan memperkaya pengalaman belajar. Menurut Satrianawati, M. P. (2018) jenis-jenis media secara umum yang terbagi menjadi empat bagian, yaitu media audio, visual, audio visual, dan multimedia. Salah satu dari banyak media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia, adalah dengan menggunakan media audio visual. Video animasi termasuk ke dalam contoh media audio visual yang sering digunakan dalam pembelajaran. Prasetya, W. A. dkk. (2021) berpendapat bahwa video animasi merupakan media yang mengandung unsur audio dan visual di dalamnya. Kedua unsur tersebut membuat media video menjadi media yang kompleks dan dapat dengan mudah dipahami.

II. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*)

tertentu. Ada pun desain eksperimen yang digunakan ialah *Quasi Experimental Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan *treatment* atau menggunakan media pembelajaran video animasi, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan *treatment* atau tidak menggunakan media pembelajaran video animasi.

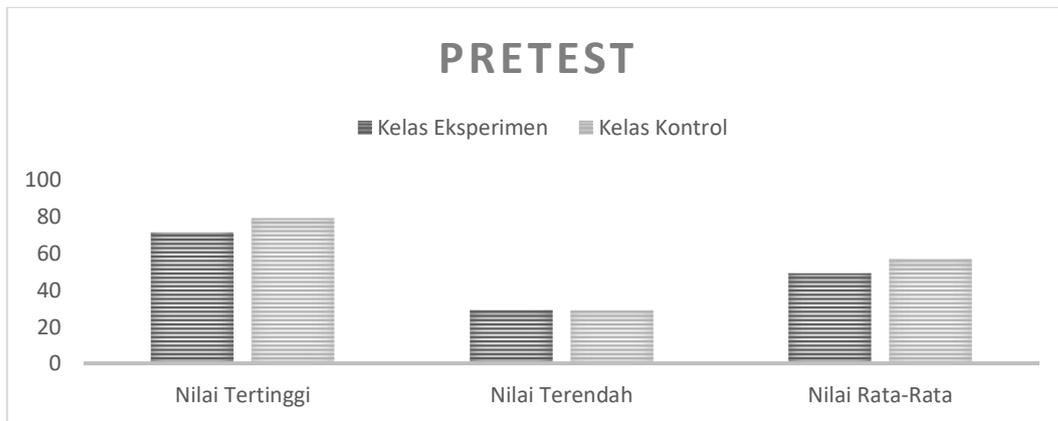
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SD Negeri 10 Metro Timur yang berjumlah 55 orang. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-probability Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 27 orang. Pemilihan sampel didasarkan pertimbangan nilai ulangan harian dan hasil wawancara dengan pendidik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji *N-gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar dan uji hipotesis dari uji t untuk melihat perbedaan

hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Soal tes objektif digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran gambar. Peneliti memberikan soal *pretest* kepada

peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment*. Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan soal *posttest* kepada peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda sebanyak 14 butir soal. Data hasil perhitungan nilai *pretest* hasil belajar peserta didik yang diperoleh dapat dilihat pada histogram berikut.

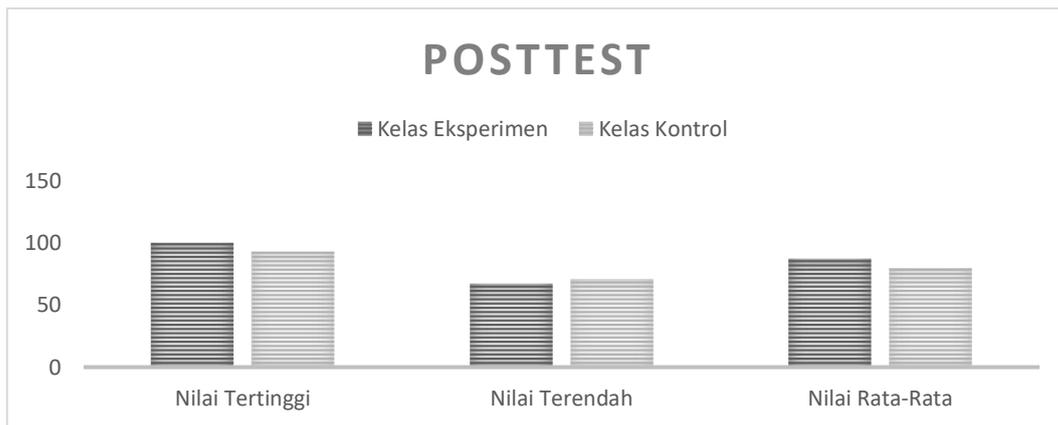


Gambar 1. Histogram rekapitulasi nilai *pretest* hasil belajar

Berdasarkan gambar 1, diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *pretest* tertinggi sebesar 71 dan nilai *pretest* terendah sebesar 29 dengan perolehan nilai rata-rata 48,89. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *pretest* tertinggi sebesar 79 dan nilai

pretest terendah sebesar 29 dengan perolehan nilai rata-rata 57,36.

Adapun data hasil perhitungan nilai *posttest* hasil belajar peserta didik yang diperoleh dapat dilihat pada histogram berikut.



Gambar 2. Histogram rekapitulasi nilai *posttest* hasil belajar

Berdasarkan gambar 2, diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai *posttest* tertinggi sebesar 100 dan nilai *posttest* terendah sebesar 67 dengan perolehan nilai rata-rata 86,52. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *posttest* tertinggi sebesar 93 dan nilai *posttest* terendah sebesar 71 dengan perolehan nilai rata-rata 79,71.

Uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia. Kemudian, hasil perhitungan *N-gain* dikategorikan ke dalam kriteria tinggi, sedang, dan rendah. Adapun pengkategorian hasil perhitungan *N-gain* dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi nilai hasil uji *N-gain*

No	Kategori	Kelas		<i>N-gain</i> (%)		Selisih (%)
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	
1	Tinggi	3 orang	16 orang			
2	Sedang	23 orang	11 orang	51,81	75,78	23,97
3	Rendah	2 orang	0 orang			

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa data *N-gain* peserta didik kelas kontrol yang dikategorikan dalam kriteria “tinggi” sebanyak 3 orang, kriteria “sedang” sebanyak 23 orang, dan kriteria “rendah” sebanyak 2 orang dengan *N-gain* sebesar 51,81%. Adapun pada kelas eksperimen yang dikategorikan dalam kriteria “tinggi” sebanyak 16 orang, kriteria “sedang” sebanyak 11 orang, dan kriteria “rendah”

tidak ada dengan *N-gain* sebesar 75,78%. Adapun selisih *N-gain* dari kelas kontrol dan eksperimen sebesar 23,97%.

Uji *t* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Hasil uji *t* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi nilai hasil uji t

		<i>Paired Differences</i>							
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair</i>	<i>Pretest- Posttest</i>	- 37.630	7.407	1.425	- 40.560	- 34.700	- 26.399	26	.000

Berdasarkan tabel 2, nilai signifikansi (*2-tailed*) diperoleh sebesar 0,00 lebih kecil dari $\alpha=0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media video animasi. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 10 Metro Timur.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti, diketahui bahwa uji *N-gain* hasil belajar tematik bermuatan Bahasa Indonesia peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi lebih tinggi 23,97% dibandingkan hasil belajar tematik bermuatan Bahasa Indonesia peserta didik kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi. Hal ini didukung oleh pendapat Ariani, M. dkk. (2023: 94) yang menyebutkan salah satu dari kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan materi. Konsep-konsep yang kompleks atau abstrak seringkali lebih mudah

dipahami melalui animasi yang menunjukkan proses atau hubungan antara konsep secara visual. Penelitian ini juga didukung dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Hanif, M. (2020) dengan judul penelitian “Pengembangan dan Efektivitas Video Animasi *Motion Graphic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil uji t yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok atau lebih menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sama halnya dengan uji t yang dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 10 Metro Timur.

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Pendekatan pengajaran yang baik, pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran, dan interaksi yang baik antara

pendidik dan peserta didik juga merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat efektivitas penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 10 Metro Timur. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari *N-Gain* kelas eksperimen yang memperoleh hasil sebesar 75,78% yang dikategorikan dalam kriteria “tinggi”, dan kelas kontrol yang memperoleh hasil sebesar 51,81% yang dikategorikan dalam kriteria “sedang”. Adapun selisih *N-gain* dari kelas eksperimen dan kontrol sebesar 23,97%. Hasil uji hipotesis dari uji t, setelah mendapatkan perlakuan diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,00 lebih kecil dari $\alpha=0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan media video animasi, sehingga terdapat efektivitas yang signifikan terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik bermuatan Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., ... & Hamsiah, A. (2023). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing: Semarang.
- Fatmawati, E. (2021). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini: Pidie.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-266.
- Lestari, F. M., & Bahrozi, I. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Berbasis Youtube Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 di Masa Pandemi Covid-19. *PEDIR: Journal of Elementary Education*, 1(1), 11-22.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.
- Satrianawati, M. P. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV. Budi Utama: Yogyakarta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.