

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 178314
SIBORONGBORONG TAHUN 2024**

Erni Yolanda Situmorang

Lasmaria Lumban Tobing

Robinhot Sihombing

Abai Manupak Tambunan

Erika Cristine Panggabean

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

erniyolanda08@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil belajar sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen video animasi kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design dengan bentuk *one-group pre-test post-test*. Populasi adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong sebanyak 28 orang dan penelitian ini adalah penelitian populasi. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 15 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong lebih besar dari nilai KKM 70 menggunakan media pembelajaran video animasi, dibuktikan dengan nilai pada *pre-test* sebesar 61,43 dan nilai pada *pos-test* sebesar 85,00. Selanjutnya melalui uji signifikansi diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $dk=n-1=27$) yaitu sebesar $8,913 > 1,703$ dengan demikian terdapat peningkatan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a yaitu penerapan berada pada nilai lebih dari KKM (70) Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Animasi, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine the learning outcomes before and after the animated video experiment was conducted for class III of SD Negeri 178314 Siborongborong. The method used in this study is a quantitative research method with a pre-experimental design research type in the form of one-group pre-test post-test. The population was all 28 students of class III of SD Negeri 178314 Siborongborong and this study was a population study. Data were collected using a closed questionnaire of 15 items. The results of data analysis showed that the learning outcomes of Indonesian language subjects for class III students of SD Negeri 178314 Siborongborong were

greater than the KKM value of 70 using animated video learning media, as evidenced by the pre-test score of 61.43 and the post-test score of 85.00. Furthermore, through a significant test, the calculated t value $>$ t table ($\alpha = 0.05$; $dk = n-1 = 27$) was obtained, namely $8.913 > 1.703$, thus there was a significant increase between variable X and variable Y. Thus, H_0 was rejected and H_a , namely the implementation was at a value above the KKM (70) of Animation Video Learning Media on Learning Outcomes of Indonesian Language Subjects in Class III Students of SD Negeri 178314 Siborongborong was accepted.

Keywords: Animated Video Learning Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan menjadi salah satu indikator dalam menentukan indeks pembangunan manusia disuatu negara. Di indonesia pendidikan telah mengalami perkembangan dari waktu ke waktu dalam segala aspek pembelajaran mulai dari sarana, fasilitas, media pembelajaran, teknologi pendidikan dan tenaga pengajar. Demikian pula di dalam menghadapi kehidupan global yang kompetitif dan inovatif, pembelajaran dituntut untuk mengembangkan sikap inovatif dan selalu ingin meningkatkan kualitas.

Pendidikan merupakan proses usaha untuk mencapai kesempurnaan hidup lahir dan batin. Sebagaimana dinyatakan, bahwa pendidikan berfungsi membantu manusia keluar sebagai pemenang dalam perkembangan kehidupan dan persaingan dalam penyempurnaan hidup lahir dan batin antar bangsa Pendidikan juga ialah suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Oleh karena itu tujuan pendidikan dan pengajaran adalah membentuk secara terus menerus kemampuan lahir dan batin anak agar dapat mengikuti perkembangan yang selalu mengalami perubahan atau kemajuan.¹ Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat

¹ Dirgantara Wicaksono and Iswan, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten," *Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019), hlm 112.

berinteraksi dengan media yang dipilih. Menurut *AECT (Association of Education and Communication Technology)* yang dikutip oleh Septy Nurfadhillah.²

Media Pembelajaran merupakan Sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Menurut Septy Nurfadhillah pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan media pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah. Dengan itu media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung.³

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Terkait dengan hal itu, Menurut Carpenter dalam Supriyono menyatakan: “bahwa belajar memerlukan partisipasi dan latihan”. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan.⁴

Media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran yang baik. Media juga merupakan alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media adalah komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan yang akan disampaikan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan

² Septy Nurfadhillah et al., “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021), hlm 244.

³ Septy Nurfadhillah *Ibid.* hlm 246

⁴ Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Dasar* II (2018), hlm 44.

tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat penting untuk digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Persepsi peserta didik juga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media pembelajaran, dapat memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi yang dapat diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Maka dari itu perlu diadakan pemilihan media yang tepat, dalam hal ini media pembelajaran video animasi merupakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.

Belajar ialah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bawah seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu sendiri yang mungkin disebabkan oleh perubahan terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan keterampilan atau sikap.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengerahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, video, atau audio yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar fasilitas atau (*proyektor overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Hadirnya media video animasi dalam berbagai materi pembelajaran akan berdampak pada perkembangan berpikir peserta didik. Media animasi yang disertai audio visual akan berdampak dengan memberikan banyak motivasi dari tulisan dan gambar yang bergerak tersebut. Pada dasarnya media animasi yang menarik akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Peran media pembelajaran animasi sangat *vital* dalam menarik minat belajar.

Bagaimana peran pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, aktif, dan kreatif sudah menjadi kewajiban saat ini. Pendidik yang profesional bukan hanya bergelar sarjana saja, namun juga pendidik harus pandai dalam melihat kemajuan zaman. Kemajuan zaman yang semakin canggih akan memotivasi pengajar dalam menciptakan media-media pembelajaran yang terbaik bagi dunia pendidikan.⁵

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran harus didasarkan pada metode dan strategi pengajar dalam mengajarkan media pembelajaran tersebut. Pengajar tentunya selalu berpatokan pada lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga nantinya pembelajaran yang diinginkan dapat sesuai dengan rencana. Media video animasi didesain untuk mengurangi dampak kurang antusiasnya peserta dalam belajar mengikuti berbagai materi media pembelajaran. Penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan efektivitas pengajar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan baik. Pengajar harus mampu menghadirkan suasana belajar yang nyaman dan kondusif agar peserta didik dapat nyaman belajar. Pengajar dalam menerapkan media tentunya harus berdasarkan wawasan terhadap media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Video animasi pembelajaran yang diterapkan harus mampu melibatkan mental siswa dalam proses belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada didalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar dapat dipengaruhi dengan penggunaan media pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, dengan menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.⁶ Dengan media siswa akan

⁵ Mareta Widiya Agus Susilo, "Edusciense Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Jurnal Edusciense," *Jurnal Edusciense* 8, no. 1 (2021), hlm 34.

⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), hlm 103.

lebih termotivasi belajar, selain itu media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memberikan motivasi pada peserta didik untuk pemanfaatan media pembelajaran yang tidak hanya didalam kelas, akan tetapi diluar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat hasil belajar peserta didik tersebut.

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa tersebut, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya *slide*, foto, video, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada kepala sekolah di SD Negeri 178314 Siborongborong, melihat bahwa media pembelajaran video animasi belum diterapkan di sekolah tersebut, dan masih menggunakan kurikulum (K-13). Hal tersebut dapat dilihat bahwa sekolah tersebut masih memakai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dalam hal ini peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar Bahasa Inodensia siswa kelas III masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70. Berikut ini data hasil belajar siswa Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	12	42,5 %
2	≤ 70	Belum Tuntas	16	57,5 %

Jumlah	28	100 %
--------	----	-------

Sumber: Buku daftar nilai ulangan harian Bahasa Indonesia semester genap kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong

Berdasarkan Tabel 1.1 diatas bisa kita lihat bahwa hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia belum berhasil. Mengingat proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang menarik menyebabkan beberapa siswa kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong menjadi pasif, kemauan siswa untuk bertanya dan semangat belajarnya masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 28 siswa yang ada dengan KKM 70, siswa yang mencapai standar KKM hanya 42,5%, adapun siswa yang mendapat nilai kurang dari standar KKM sebesar 57,5%. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena penggunaan media belum diterapkan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara dengan guru wali kelas III yang menyatakan bahwa siswa kurang antusias ketika mengikuti proses pembelajaran sehingga membuat beberapa siswa mengganggu teman sebangku yaitu dengan mengajak ngobrol teman saat pembelajaran di kelas. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa menganggap dirinya masih bingung dengan materi yang disampaikan atau dijelaskan oleh guru. Beliau juga mengatakan bahwa hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah.

Berdasarkan wawancara terhadap beberapa siswa mengatakan bahwa mereka menganggap Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan. Pada pelaksanaan pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal guru harus menciptakan suasana yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Cara-cara yang ditempuh dapat dengan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan bersifat menyenangkan bagi siswa agar tidak terjadi miskomunikasi antara materi pembelajaran dengan apa yang diterima oleh siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

KAJIAN TEORITIS

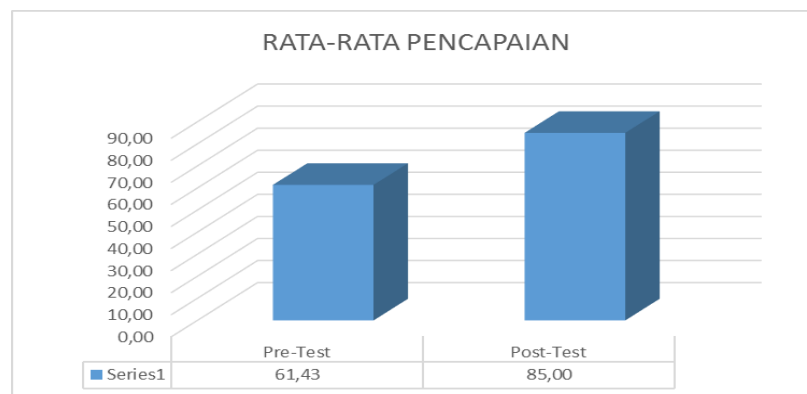
Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design dengan bentuk *one-group pretest-posttest*. Penelitian eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest* adalah penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rata-rata nilai yang diperoleh Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong pada pre-test dan post-test dapat dilihat melalui diagram berikut ini:



Data tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat pada Post-test yaitu setelah diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan Media Video Animasi, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 61,43 berada pada kategori cukup menjadi nilai rata-rata sebesar 85,00 berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan teori tersebut maka diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi berada pada nilai lebih dari KKM (70) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian, serta pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Melalui uji signifikan diketahui perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} adalah $t_{hitung} = 8,913 > t_{tabel} = 1,703$ hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi berada pada nilai lebih dari KKM (70) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong yaitu dibuktikan dengan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan yakni pada nilai *pre-test* sebesar 61,43 dan nilai pada *pos-test* menjadi 85,00.

Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Dengan pengaruh signifikan berdasarkan pada dengan hasil pengolahan data, guru diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178314 Siborongborong.
2. Siswa diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia terkhusus setelah guru menggunakan Media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran di ruang kelas.
3. Siswa diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan hasil belajarnya sehingga mampu menghasilkan pencapaian yang lebih maksimal dari sebelumnya dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Susilo, Mareta Widiya. "Jurnal Edusciense Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Jurnal Edusciense." *Jurnal Edusciense* 8, no. 1 (2021):
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edited by Rineka Cipta. Jakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2006.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd

- Negeri Kohod Iii.” *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021).
- Sidik Priadana, Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 1st ed. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kebijakan*. Edited by Safitri Yosita Ratri. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2023.
- Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, Cv, 2018.
- Supriyono, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Dasar II* (2018).
- Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018),
- Wicaksono, Dirgantara, and Iswan. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten.” *Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019)