

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK DI KELAS V SD NEGERI PAKUHAJI

THE INFLUENCE OF ANIMATION MEDIA ON THEMATIC LEARNING OUTCOMES IN CLASS V OF PAKUHAJI STATE PRIMARY SCHOOL

Putri Triana S^{a,1,*}, Utomo^{a,2}

^a Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

¹ putri.triana_pgsd20@nusaputra.ac.id *; ² Utomo@nusaputra.ac.id

* Corresponding Author

| Received 9 March 2023 |

Revised 8 July 2023 |

Accepted 25 September 2023 |

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar tematik pada siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk desain quasi experimental design yang digunakan adalah bentuk nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pakuhaji. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V A SD Negeri Pakuhaji sebanyak 47 siswa sebagai kelas eksperimen, dan siswa kelas V B SD Negeri Pakuhaji sebanyak 47 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dokumentasi dan wawancara.



KATA KUNCI

Video Animasi
Hasil Belajar
Tematik

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using animation media on thematic learning outcomes in class V students. This research is research that uses a quantitative approach with this type of research being quantitative research in the form of a quasi-experimental design that is used in the form of nonequivalent control group design. The population in this study were fifth grade students at Pakuhaji State Elementary School. The samples used in this research were 47 students in class V A of Pakuhaji State Elementary School as the experimental class, and 47 students in class V B of Pakuhaji State Elementary School as the control class. The data collection techniques used are tests, observation, documentation and interviews.



This is an open-access article under the CC-BY-SA license

KEYWORDS

Animation Videos
Learning Results
Thematic

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang sedang membangun. Pembangunan Indonesia diharapkan dapat sejajar dengan bangsa-bangsa lain yang sudah maju. Untuk melaksanakan pembangunan diperlukan sumber daya manusia yang cerdas dan terampil di bidangnya masing-masing. Kecerdasan dan keterampilan tersebut dapat dikembangkan dan didapatkan melalui pendidikan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Sedangkan menurut Sutrisno (2016) pendidikan merupakan aktivitas yang

bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain.

Peran pendidikan dalam media pembelajaran sangatlah penting yaitu sebagai alat pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar adalah salah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Proses pembelajaran dapat meningkat dengan adanya media pembelajaran. Hal itu dikatakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010) bahwa ada beberapa alasan, media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar peserta didik yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik (3) metode mengajar akan lebih bervariasi (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan kegiatan sepertimengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain, itu semua bisa dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaranberbasis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya yaitu seperti gambar, tabel, grafik, dll. Media audio contohnya yaitu seperti rekaman suara atau voice note. Sedangkan Media audiovisual contohnya yaitu seperti video animasi.

Video animasi merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut dengan menggunakan media audiovisual, hal ini mampu membentuk motivasi belajar siswa. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Menurut (Laily Rahmayanti 2016) mengemukakan bahwa "Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi".

Media video animasi ini nantinya akan dikemas dalam media video animasi pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan karakter. Menurut Hidayati, dkk (2014) menyatakan bahwa Kurikulum pendidikan karakter adalah konsep kurikulum yang dirancang sebagai pengalaman belajar. Peningkatan karakter siswa sekolah dasar dibutuhkan sebuah inovasi dalam pembelajaran, yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, khususnya untuk mata pelajaran Tematik . Salah satu inovasi media pembelajaran yang cocok digunakan di kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran Tematik, yaitu dengan menggunakan video animasi. Video animasi merupakan penggabungan antara media video dan media animasi. Video animasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung.

Pembuatan video animasi untuk menunjang pembelajaran di kelas bisa dengan cara membuat di aplikasi canva. Menurut Tanjung dan Faiza (2019) dalam jurnal Garis Pelangi, canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, pamphlet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi canva. Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia

pendidikan yang dapat dimanfaatkan dengan mudah sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar adalah Aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, pembuatan video animasi dan lain sebagainya. Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan pada hari Rabu tanggal 15 Februari 2023 yang dilakukan penulis bahwa proses pembelajaran di SD Negeri Pakuhaji membutuhkan sebuah media pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi ajar atau bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik. Selain itu juga media pembelajaran sangat berperan penting terhadap proses pembelajaran di kelas terutama untuk anak sekolah dasar, agar mereka lebih bisa memahami isi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan tidak terjadi kejemuhan dalam belajar. Sedangkan untuk guru itu sendiri dengan adanya media pembelajaran, itu akan melatih guru tersebut untuk lebih kreatif dalam merancang atau membuat media tersebut.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peneliti pada salah satu guru kelas V di SDN Pakuhaji, beliau mengungkapkan bahwa salah satu permasalahan yang terjadi dihadapi pada saat pembelajaran yaitu dalam menyiapkan atau menggunakan media pembelajaran. Guru kelas V ini mengatakan bahwa mereka kesulitan jika harus menyiapkan media pembelajaran setiap hari, apalagi dengan menggunakan video animasi. Karena menurut mereka kurangnya pengetahuan mengenai teknologi dan juga terkendala dalam fasilitas seperti proyektor. Beliau mengungkapkan bahwa tidak bisa setiap pembelajaran menggunakan media terkhusus video dikarenakan terkendala proyektor yang hanya terdapat satu dan harus bergilir.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Tematik di Kelas V SD Negeri Pakuhaji”, melalui penelitian ini penulis berharap dapat membantu berkontribusi dalam membantu guru, orang tua, dan siswa dalam menumbuhkan karakter yang ingin dicapai dalam pembelajaran melalui penggunaan media video animasi tersebut.

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:8) yang mengungkapkan bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mengkaji hipotesis yang telah ditetapkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi experimental (eksperimen semu). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai data pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka. Dalam penelitian ini berwujud bilangan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis.

3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dapat membangkitkan motivasi dan juga semangat siswa dalam belajar. Banyak sekali tentunya manfaat yang dapat dirasakan secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat efektif untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Diantara manfaatnya yaitu kegiatan belajar mengajar lebih bervariatif, informasi dari materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan lebih baik dan mudah, selain itu dapat meningkatkan karakter, motivasi, ataupun hasil siswa sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sudah menggunakan teknologi dalam penggunaannya di dalam dunia pendidikan, salah satunya di pembelajaran Tematik. Pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia [10]

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian studi pustaka upaya meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa materi TEMATIK melalui media video animasi. Hal ini dibuktikan bahwa dengan adanya video animasi canva, hasil belajar, minat, dan motivasi siswa meningkat. Adapun selain itu, video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Hal tersebut dibuktikan dengan studi pustaka dari beberapa jurnal nasional, yang mengatakan bahwa media video animasi dapat digunakan sebagai media yang efektif dan inovatif dalam pembelajaran di kelas. Melalui visual dan audio yang menarik, video animasi dapat menginspirasi minat belajar dan motivasi siswa. Ini membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik, meningkatkan daya ingat, dan memfasilitasi pembelajaran menarik. Penggunaan animasi juga dapat membangun kreativitas siswa, memungkinkan mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

References

- [1] N. S. Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo, 2013.
- [2] A. Astiningtyas, “Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013,” *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, p. 60, 2018, doi: 10.33578/jpkip.v7i1.5340.
- [3] N. Khoeriyah and M. Mawardi, “Penerapan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Alternatif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil dan Kebermaknaan Belajar,” *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 2, p. 63, 2018, doi: 10.17509/mimbar-sd.v5i2.11444.
- [4] L. Rahmayanti, “Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak,” *J. PGSD*, vol. 6, no. 4, pp. 429–439, 2018.
- [5] H. Daryanto Suryatri Darmiatun Bintoro, *Implementasi pendidikan karakter di sekolah*. 2013.
- [6] Uus Rusmawan, *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [7] Eka Diah Kartiningrum, “Panduan Penyusunan Studi Literatur,” *Lemb. Penelit. Dan Pengabdi. Masy. Politek. Kesehat. Majapahit*, Mojokerto, 2015.
- [8] Rayandra Asyhar, “Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran,” vol. 3, p. 196, 2013