

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA KURIKULUM MERDEKA

Oleh:

Yian Agustin Prihantini

Dosen Pembimbing

Rahmania Sri Untari, M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila tersebut bertujuan untuk membentuk watak warga Negara yang baik sesuai dengan norma-norma yang luhur dalam Pancasila, yaitu dapat menghargai setiap perbedaan individu manusia, dari agama, ras, budaya, suku bangsa, serta sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Rheny Puspita Ratih, S.Pd selaku guru wali kelas IV di SDN Gelam I bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan sumber belajar berupa buku paket Pendidikan Pancasila, serta minimnya penggunaan media pembelajaran untuk menampilkan materi kurang bervariasi. Hal tersebut, juga berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Dengan penggunaan media animasi sebagai alternatif dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran karena dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Pembelajaran yang melibatkan media berupa video animasi untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dengan baik

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif, dimana data yang digunakan menghasilkan angka. Penelitian kuantitatif dikatakan sebagai sebuah penelitian yang prosesnya menggunakan data yaitu berupa sebuah angka atau nilai yang dengan demikian akan diperoleh hasilnya. Sugiyono (2013) berpendapat, bahwa data yang dianalisis pada metode penelitian kuantitatif yaitu dengan menggunakan uji statistik. Jenis metode yang digunakan adalah dengan desain *Pre-Eksperimen*. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh pada sebuah kelompok yang akan diberikan treatment atau perlakuan secara langsung, sehingga dengan demikian peneliti akan mencoba menggunakan media yaitu video animasi yang diberikan kepada peserta didik selama pembelajaran berlangsung, selanjutnya dilakukan analisis untuk melihat perbedaan data yang didapatkan dari prestasi belajar peserta didik setelah melaksanakan pretest dan posttest.

Metode

Adapun pada penelitian yang dilaksanakan ini, tahapan berikutnya peserta didik dibagikan soal pretest dan posttest berupa pertanyaan objektif menggunakan jenis metode *One Grup Pretest Posttest*. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga sampel yang diambil adalah seluruh kelas IV SDN Gelam I dengan jumlah 28 peserta didik. Penelitian eksperimen yang digunakan oleh peneliti digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media video animasi terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka sesudah mendapatkan perlakuan (treatment). Kemudian dianalisis dengan menggunakan *Uji T (t-test)*. Dari uji tersebut, dapat diketahui adanya perbedaan antara hasil data pretest dan posttest, sehingga dinyatakan berpengaruh atau tidak setelah diberi perlakuan.

Tabel 1. Eksperimen desain pretes-postes satu kelompok

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Sumber : (Campbell & Stanley, 2015) [18]

Keterangan :

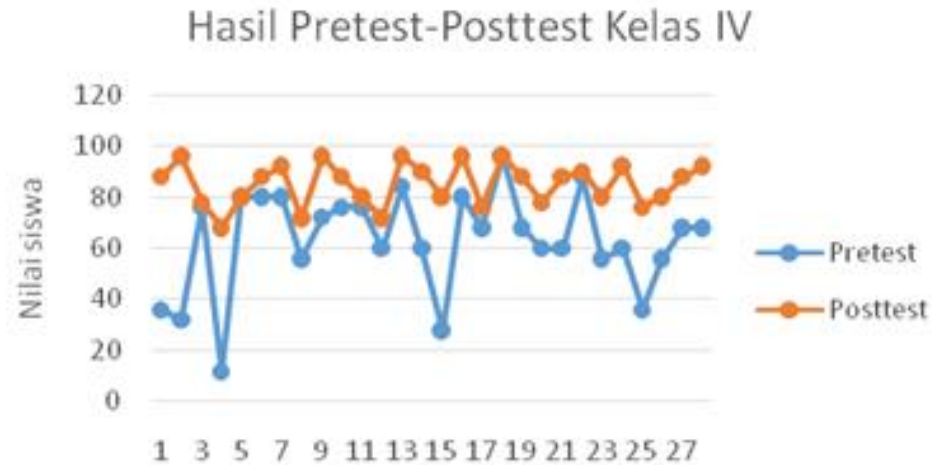
- O_1 : Skor awal sebelum adanya treatment (perlakuan)
- O_2 : Skor akhir setelah diberi treatment (perlakuan)
- X : Perlakuan (treatment) menggunakan video animasi

Hasil dan Pembahasan

Grafik 1 menunjukkan bahwa hasil sebelum dan sesudah uji coba kelas IV memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil tes sebelumnya menyatakan bahwa peserta didik sebelum diberikan perlakuan, prestasi belajar yang didapatkan pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia masih rendah. Sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya memahami bentuk-bentuk keberagaman Budaya dan asal daerah tersebut. Kemudian peneliti memberikan perlakuan berupa video animasi yang dikemas lebih menarik dalam pembelajaran. Sehingga dari uji Posttest didapatkan hasil prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik

Berdasarkan grafik yang telah dipaparkan diatas, didapatkan hasil pretest materi Keberagaman Budaya di Indonesia didalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV dengan jumlah sampel 28 menunjukkan rata-rata dari nilai pretest sebelum diberikan perlakuan dengan video animasi sebesar 63,29 dengan standar deviasi 19,65. Nilai terendah 12 dengan frekuensi 1 peserta didik dan nilai tertinggi 96 dengan frekuensi 1 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa hasil pretest peserta didik belum tuntas karena masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Hasil dan Pembahasan



Pengujian reliabilitas alat sebelum dan sesudah pengujian dengan metode Cronbach's Alpha memberikan hasil 0,743. Dengan cara ini, instrumen pra dan pasca pengujian memenuhi persyaratan keandalan. Oleh karena itu, instrumen memenuhi persyaratan reliabilitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari analisis, apakah dinyatakan normal ataukah tidak. Pada pengujian tersebut menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26, dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika data yang didapatkan lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan normal.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 2. Hasil Uji Sample Paired T-test

Score	N	SD	Mean	T-test
Pretest	28	19,65	63,29	-6,621
Posttest	28	8,316	85,14	

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis tabel T yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 2,056 diperoleh dari $n-2$ adalah $28-2$ dan dilihat dari rumus t-tabel, hasilnya adalah 2,056. Nilai yang diperoleh dari t-hitung sebesar $-6.621 > t\text{-tabel } 2.056$ dan $\text{Sig (2-tailed) } 0,000 < 0,05$. Pengujian dilakukan agar dapat mengetahui kebenaran dan menjawab hipotesis penelitian ini, perlu dibuktikan bahwa hasil analisis nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000. Oleh karena itu, keputusan dibuat dengan menggunakan uji T. Jika Sig (2-tailed) kurang dari 0,05 menunjukkan pengaruh terhadap variabel penelitian. Dengan demikian, prestasi peserta didik mengalami peningkatan lebih baik dari setelah diterapkannya pembelajaran dengan video animasi.

Dari hal tersebut dapat diamati perubahan hasil skor posttest Kelas IV setelah diberikan perlakuan melalui media video animasi “Keberagaman Budaya di Indonesia” pada pembelajaran selama kegiatan penelitian. Nilai atau skor posttest pada tabel di atas menghasilkan perubahan yang signifikan. Didapatkan nilai maksimum sudah lebih diatas nilai KKM yang paling tinggi 96. Kemudian untuk nilai minimalnya sebesar 68 hanya 1 orang saja, mean sebesar 85,14 dengan standar deviasi 8,31. Proses analisis data ini peneliti menggunakan SPSS 26 untuk mengolah data Paired Sample T-test.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Gelam I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari perbedaan hasil sebelum diterapkan video animasi dan setelah menggunakan video animasi. Ditunjukkan adanya peningkatan prestasi dengan perolehan skor Posttest rata-rata 85,14. Selain itu dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji T-test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana apabila dilihat berdasarkan dasar pengambilan keputusan, nilai tersebut $< 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dengan menggunakan video animasi kinemaster mampu meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik lebih baik dan menjadi sebuah faktor keberhasilan dalam pembelajaran.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah agar siswa dapat mandiri dalam belajar sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran di kurikulum merdeka

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu untuk meningkatkan keterampilan pada guru dalam menciptakan pembelajaran yang afektif

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta sebagai masukan atau referensi dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kemandirian belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu untuk menjadikan pedoman atau referensi dalam meneliti berkelanjutan tentang kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran lainnya dan perlu dikembangkan dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Referensi

- [1] S. Mulyati, "Jurnal Basicedu," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2495–2504, 2022.
- [2] U. Inayati, "2st ICIE: International Conference on Islamic Education Title", vol. 2, pp. 293-304, 2022.
- [3] I. C. Wulandari, D.T., & Sayekti, "Jurnal basicedu," *J. basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5877–5889, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- [4] S. Sofiah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi," *J. PGSD*, vol. 11, no. 2, pp. 91–99, 2018, doi: 10.33369/pgsd.11.2.91-99.
- [5] A. Rahman, D. Saragi, and A. Yus, "Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Animasi Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas Vi Sd Negeri 101927 ...," 2022, [Online]. Available: <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7058>
[http://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7058/IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING \(PBL\) BERBANTUAN ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS VI SD NEGERI 101927 SEKIP KECAMATAN LUB](http://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7058/IMPLEMENTASI%20MODEL%20PROBLEM%20BASED%20LEARNING%20(PBL)%20BERBANTUAN%20ANIMASI%20PADA%20MATA%20PELAJARAN%20PPKN%20SISWA%20KELAS%20VI%20SD%20NEGERI%20101927%20SEKIP%20KECAMATAN%20LUB)
- [6] C. Pebriani, "Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V," *J. Prima Edukasia*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2017, doi: 10.21831/jpe.v5i1.8461.
- [7] "DOI : <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4303>," vol. 5, pp. 298–304, 2022.
- [8] G. W. Bayu and L. G. Eka Wahyuni, "Efektivitas Implementasi Strategi Enjoyable Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 3, p. 341, 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i3.16015.
- [9] R. Marlon, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," vol. 16, no. 2, pp. 235–242, 2022.
- [10] K. Sukiyasa, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 3, no. 1, pp. 126–137, 2013, doi: 10.29303/jcar.v4i4.2423.

- [10] K. Sukiyasa, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 3, no. 1, pp. 126–137, 2013, doi: 10.29303/jcar.v4i4.2423.
- [11] R. S. Putri, Darmansyah, and Desyandri, "Implementasi media pembelajaran berdiferensiasi berbasis TIK pada kurikulum merdeka belajar di SD," *J. Ika Ikat. Alumni Pgsd Unars*, vol. 12, no. 2, pp. 167–176, 2022.
- [12] I. Putra and I. W. Sujana, "Animation Video Based on Tri Kaya Parisudha in the Topic of Cultural Diversity," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 149–157, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/32226%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/download/32226/18923>
- [13] N. D. P. Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 104–113, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- [14] A. N. Alifah, T. F. Muzaki, C. Junianti, and A. N. Aeni, "Penggunaan Audio Visual Animasi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 4, p. 1316, 2022, doi: 10.35931/am.v6i4.1203.
- [15] S. P. Permana, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," vol. 6, no. 5, pp. 7831–7839, 2022.
- [16] R. P. Mas'udah and I. M. Suwanda, "Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKn PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 DAWARBLANDONG, MOJOKERTO," *Kaji. Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 1, no. 6, pp. 91–105, 2018.
- [17] Nurwinda, M. Khaedar, Cayati, and E. H. Fitriana, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 36–44, 2022.
- [18] R. S. Untari, A. Wiguna, R. M. Andhiarini, and A. F. Pratama, "Android-Based Educational Games for Online Learning at PG/Kindergarten," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 27, no. 2, p. 81, 2021, doi: 10.17977/um048v27i2p81-85.
- [19] N. Auliah, I. A. Ramadhani, P. Pgsd, U. Pendidikan, and M. Sorong, "Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar," vol. 5, no. 1, pp. 89–94, 2023.
- [20] M. Krisdiana, U. Jamaludin, P. Studi, P. Dasar, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL," vol. 10, pp. 341–354, 2023.

