Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

2024, Vol. 2, No.9
10-20
Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V

Elsa Widya Vitania Br Sembiring[1], Melyani Sari Sitepu[2]
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Email: elsawidyavitaniab@gmail.com, melyanisari@umsu.ac.id

Riwayat Artikel
Diajukan: Januari 2024 | Diterima: Januari 2024 | Diterbitkan: Januari 2024

Abstract: *This research is motived by proble in school where students easily get bored and bored daring the learning process in class because the learning process does not use learning media. The aim of this research is to determine the effect of animated video media on students' active learning un science learning in class V at SD Negeri 050645 TUrangie. The population in this study were all students at SD Negeri 050645 Turangie class V, totaling 40 students. The sampling technique in this research used purposive sampling. The sample in this study consisted 40 students, taking 2 classes, namely class VA as an experimental class with 20 students and class VB as a control class with 20 students. The instrument in this research used an observation sheet. The data analysis technique in this research uses prerequisite tests (normality test and homogeneity test) and hypothesis testing. The result of the research show that the animated video media in science learning on the active learning of class V students at SD Negeri 050645 Turangie has an effect on the active learning on the active learning of students, because the result of the t-test analysis (independent t-test) obtained a value (si.2-tailed) of 0,000 < 0,05, then Ha is accepted and H0 is rejected. This means that there is an influence of animated video media in science learning on the active learning of class V students at SD Negeri 050645 Turangie. The result of data analysis obtained an average after being given treatment in the experimental class, namely 90. Meanwhile, the avarege for control class students without treatment wa 60, so students who received treatment using animated video media had a higher average than those without using animated video learning media.*

Keywords: *Animation Video Media, Active Learning*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan di sekolah siswa mudah bosan dan jenuh Ketika terjadinya proses pembelajaran di kelas karena pada proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 050645 Turangie. Populasi dalam penelitian adalah sleuruh siswa SD Negeri 050645 Turangie kelas V yang berjumlah 40 siswa. teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa dengan mengambil 2 kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas VB sebagai

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

2024, Vol. 2, No.9
10-20
Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Instrumen pada penelitian ini menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, karena pada hasil analisis uji t (*independen t-test*) diperoleh hasil nilai (sig.2-*tailed*) 0,000 < 0,05, maka Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya terdapat pengaruh media video animasi pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie. Hasil analisis data diperoleh rata-rata setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yaitu 90. Sedangkan siswa kelas kontrol rata-rata tanpa perlakuan yaitu 60, sehingga siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media video animasi memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi

Kata Kunci: Media Video Animasi, Keaktifan Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan harapan cita-cita luhur bagi para pemimpin khususnya untuk orang tua. Tujuan pendidikan Indonesia sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu agar pendidikan dapat berhasil maka perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang terjadi di luar diri kita sendiri yang dimaksudkan untuk membantu beberapa proses belajar yang sifatnya internal (Sitepu & Ridha Sarwono, 2022).Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aktif, peran guru yang sangat penting, sehingga siswa akan lebih aktif pada saat proses pembelajaran.

Keaktifan sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran, pentingnya keaktifan belajar menjadi salah satu penunjang dari tujuan yang hendak dicapai, karena keaktifan merupakan suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk menerpkan proses pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Wibowo, 2016). Guru harus mempu berupaya dalam menggunakan sebuah media dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa salah satunya media video animasi. Menurut (Zukim, 2022) media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audividual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri 050645 Turangie. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD Negeri 050645 Turangie tahun ajaran 2023,

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

2024, Vol. 2, No.9
10-20
Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

dengan kesluruhan populasi 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelas VA dan 20 siswa kelas VB. Sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbrntuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal (Darwis et al, 2021). Varibel terbagi menjadi dua bagian yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen atau variabel bebas (X) yaitu media video animasi. Sedangkan variabel dependen atau variabel terikat (Y) yaitu keaktifan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan uji validasi menggunakan *expert judgement* (ahli) adalah instrumen yang benar dan tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Untuk uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji *Shapiro-Wilk*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Kontrol	.245	20	.003	.913	20	.073
Kelas_Eksperimen	.168	20	.143	.951	20	.376
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber: Data Hasil Uji, 2023

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan *Shapiro-wilk* diperoleh nilai sig. untuk kelas eksperimen sebesar 0,376 > 0,05 dan kelas kontrol 0,073 > 0,05 dimana pada hasil pengujian data lebih dari nilai sig. 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil keaktifan IPA	Based on Mean	.031	1	38	.862
	Based on Median	.029	1	38	.866

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

2024, Vol. 2, No.9
10-20
Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

	Based on Median and with adjusted df	.029	1	37.798	.866
	Based on trimmed mean	.024	1	38	.878

Sumber: Data Hasil Uji, 2023

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh 0,862 > 0,05, dimana hasil pengujian data lebih dari nilai sig. 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas kedua varian homogen.

c. Uji Hipotesis

Tabel 3. Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Keaktifan	Equal variances assumed	5.971	.019	25.416	38	.000	29.65000	1.16659	27.28837	32.01163
	Equal variances not assumed			25.416	30.673	.000	29.65000	1.16659	27.26971	32.03029

Sumber: Data Hasil Uji, 2023

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 25,416 sedangkan untuk t_{tabel} pada N=20-2 yaitu 1,685, maka t_{hitung} 25,416 > t_{tabel} 1,685. Ini menunjukkan ada pengaruh yang diberikan, pada tabel diatas jika dilihat dari nilai sig. (2-*tailed*) bernilai 0,000 < 0,05. Maka dikatakan dari data tersebut menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha terima. Adapun pendsitibusian data pada kelas kontrol adalah sebagai beriku:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase	kriteria
51 - 60	14	70%	Tidak Tuntas

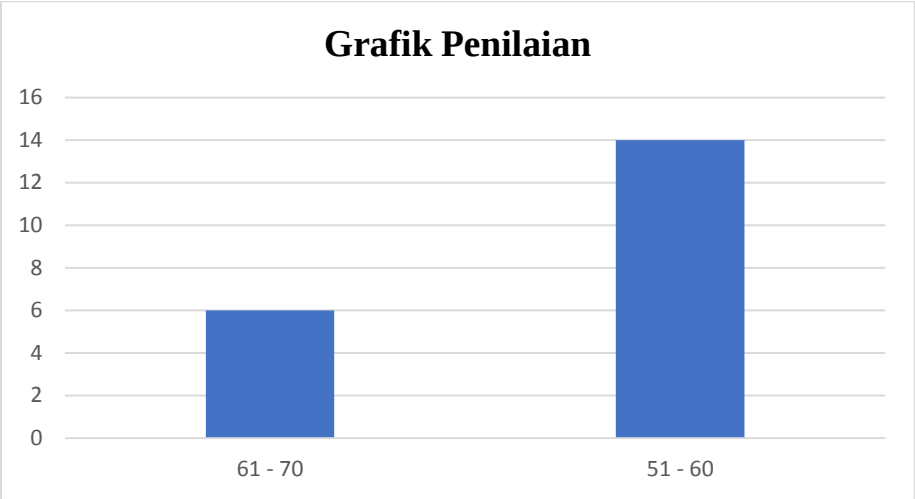
Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

2024, Vol. 2, No.9
10-20
Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

61 - 70	6	30%	Tuntas
Total	20	100%	
Rata - rata		60,3	
Nilai Maximum		65	
Nilai Minimum		56	

Berdasarkan tabel diatas nilai yang sudah tuntas adalah sebanyak 6 orang siswa dengan persentase 70%. Sedangkan yang belum tuntas adalah sebanyak 14 orang siswa dengan persentase 30% berdasarkan tabel frekuensi di atas diperoleh nilai 51-60 sebanyak 14 siswa dan nilai 61-70 sebanyak 6 siswa. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Gambar 1. Diagram Kelas Kontrol



Adapun data distrubusi frekuensi kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

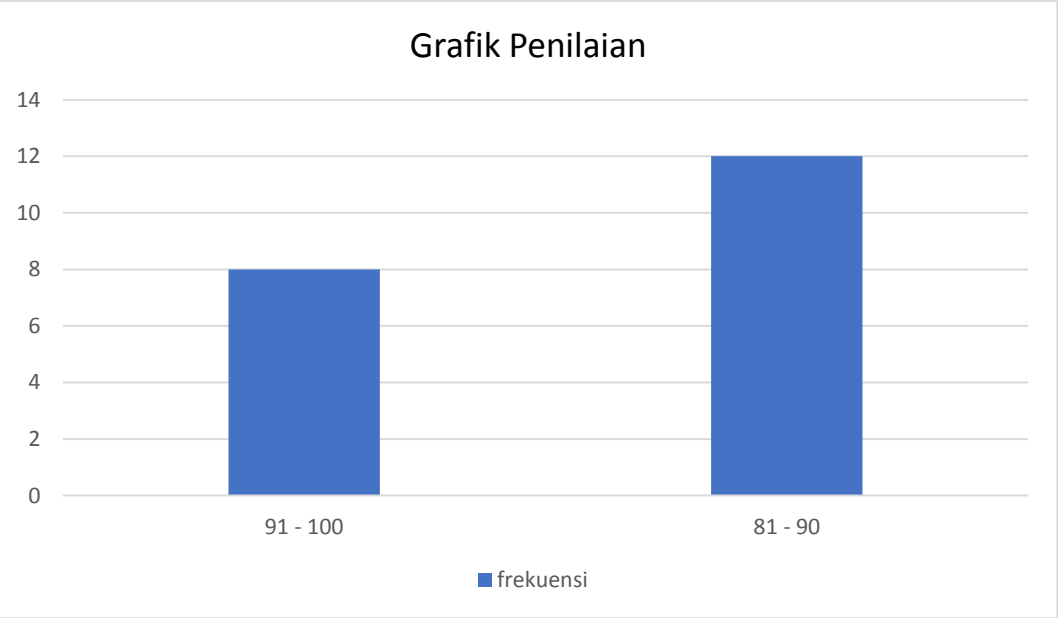
Nilai	Frekuensi	Persentase	kriteria
81 - 90	12	60%	Tuntas
91 - 100	8	40%	Tuntas
Total	20	100%	
Rata - rata		89,95	
Nilai Maximum		100	
Nilai Minimum		83	

Berdasarkan tabel diatas nilai siswa yang sudah tuntas adalah sebanyak 20 orang siswa. berdasarkan tabel frekuensi diatas diperoleh nilai 81-90 sebanyak 12 siswa dengan persentase 60%, nilai 91-100 sebanyaj 8 siswa dengan persentase 40% secara keseluruhan dapat dikategorikan tuntas. Untuk lebih jelas dapat dilihat menggunakan diagram berikut ini:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

2024, Vol. 2, No.9
10-20
Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

Gambar 2. Diagram Kelas Eksperimen



SIMPULAN DAN SARAN

Keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yang memenuhi nilai KKM sebanyak 20 siswa dan 0 siswa yang belum memenuhi KKM. Dari perhitungan diatas dapat dilihat bahwa diperoleh nilai sig sebesar 0,000 < 0,05 berarti ada pengaruh media video animasi pada pembelajaran IPA terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 050645 Turangie.

REFERENSI

Fanni, S., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*. https://doi.org/10.26740/jptt.v13n2.p171-179

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

2024, Vol. 2, No.9
10-20
Prefix DOI 10.9644/scp.v1i1.332

Fatehah Rahma Agustin, Sri Wahyuni, & Alfan Afandi. (2020). Perbedaan Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Pemberian Pendidikan Kesehatan Tentang Gizi Seimbang Melalui Media Video Animasi Di Sd Mardi Rahayu Kabupaten Semarang. *Universitas Ngudi Waluyo*.

Izzah, F. N., Khofshoh, Y. A., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). Analisis Faktor-faktor Pemicu Turunnya Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, *10*(1), 150–154.

Sitepu, M. S., & Ridha Sarwono. (2018). EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN GROUP TO GROUP EXCHANGE TERHADAP KARAKTER PEDULI SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA SD MUHAMMADIYAH DOMBAN 3 . Jurnal Sekolah (JS).

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *1*(2), 128–139. https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621

Zukin, A. (2022). Stategi Guru PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukais : Jurnal Pemikiran Keislaman*. https://doi.org/10.36835/edukais.2022.6.1.15-29