

**Efektivitas
Pembelajaran
Animasi
Meningkatkan
Belajar Siswa**

**Media
Berbasis
dalam
Hasil**

Fera Annisa¹⁾, Hidayat²⁾, Soewarno³⁾
¹ & ² Program Studi Pendidikan Fisika
FTK, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
Banda Aceh, Indonesia
³ Jurusan Pendidikan Fisika FKIP,
Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh,
Indonesia
Email: feraannisa@ar-raniry.ac.id

Abstrak. Indikator pembelajaran yang berkualitas salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Efektivitas media Pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media berbasis animasi. Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimen. Desain penelitian *pre eksperiment one group pre-test post-test*. Populasi penelitian 25 siswa dan sampel 25 siswa yang diambil dengan teknik *total sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar tes. Pengumpulan data menggunakan Tes. Analisa data menggunakan rumus distribusi frekuensi dan penentuan N-Gain. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3 artinya tergolong dalam kategori sedang.

Kata kunci: *media pembelajaran, berbasis animasi, hasil belajar*

Abstract. One of the indicators of quality learning can be seen in the learning outcomes achieved by students. The effectiveness of learning media can foster student enthusiasm for learning and make the learning atmosphere more enjoyable, which is expected to improve learning outcomes. One of the most effective learning media is animation-based media. The purpose of this study was to determine the effectiveness of animation-based learning media in improving student learning outcomes. This research uses a quantitative approach with the type of pre-experimental research. Research design: pre-experiment with one group, pre-test, post-test. The research population is 25 students, and a sample of 25 students is taken by technique-total sampling. The

research instrument used was a test sheet. Data collection using tests Data analysis uses the frequency distribution formula and the N-Gain determination. Based on the results of the study, it can be seen that there is an increase in student learning outcomes due to the effectiveness of animation-based learning media, which has an average N-Gain value of 0.3 and is classified as a medium.

Keywords: *Based Learning's, Media Animation, Learning Results*

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa sangat penting karena dapat mengukur apakah pembelajaran yang selama ini dilakukan berhasil atau tidak. Dalam setiap proses pembelajaran tentu diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Indikator pembelajaran yang berkualitas salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai siswa. Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran.

Tujuan pembelajaran bidang studi Fisika di tingkat SMA/MA adalah membantu peningkatan pengetahuan siswa untuk memahami dan mengimplementasikan dalam kegiatan praktek lapangan. Memberi bekal kepada peserta didik dalam rangka melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi atau bekal untuk menjalani kehidupan pribadi mereka masa kini dan mendatang, di samping meluaskan cakrawala pandangannya terhadap makna pengetahuan bagi kepentingan umat manusia (Nasih, 2009).

Proses belajar mengajar tidak efektif apabila tidak mempunyai strategi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah pada umumnya, khususnya pelajaran Fisika masih kurang memperhatikan strategi mengajar atau pendekatan pembelajaran lain yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Kebanyakan guru masih menggunakan pembelajaran ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran.

Pembelajaran semacam ini, mengakibatkan situasi-situasi belajar mengajar cenderung terfokus pada guru semata, sehingga membuat siswa menjadi pasif di

dalam kelas, karena pada saat guru menerangkan di dalam kelas siswa hanya mendengarkan, tidak dilibatkan dalam proses belajar, siswa kurang bersemangat terhadap pelajaran, sehingga banyak yang mengantuk, bermain atau bahkan bergurau dengan temannya. Kondisi seperti ini tidak baik untuk siswa, cenderung tidak membuat siswa untuk berfikir kritis dan mengeluarkan ide-ide mereka. Hal seperti ini akan berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Seorang guru harus mempunyai ide atau kreatifitas untuk mengetahui permasalahan-permasalahan siswanya, guru harus menggunakan pendekatan individual dalam memotivasi belajar siswa, guru juga dapat memberikan sanksi bagi siswa yang melakukan kesalahan agar siswa lebih teliti dan berhati-hati dalam semua tindakan. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut lebih kreatif sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif (Rusn: 2009).

Salah satunya yaitu dengan efektivitas media pembelajaran berbasis animasi. Pemanfaatan media ini dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam penelitian ini peneliti mengambil media animasi berbentuk audio visual yang merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar dalam animasi. Berkaitan dengan media animasi, maka Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, efektivitas media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik serta meningkatkan hasil belajar siswa. Efektivitas media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian dilakukan Hujair AH Sanaky (2013), menjelaskan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, memberi rangsangan serta membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik

dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran (Hamalik, 1996). Beberapa jenis media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran di antaranya ialah media berbasis manusia, misalnya: guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip; media berbasis cetak, misalnya: buku, workbook, penuntun; media berbasis visual, misalnya: bagan, grafik, gambar, slide; media berbasis audio-visual, misalnya: video, film, program slide-tape; dan media berbasis komputer, misalnya: pengajaran berbantuan komputer, interaktif video (Shella, 2017). Sadiman (2002) secara umum media pendidikan mempunyai manfaat diantaranya memperjelas materi pembelajaran, mampu membangkitkan gairah belajar, mendorong terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik, mampu menumbuhkan kemandirian belajar dan membantu membentuk persepsi yang sama terhadap materi pembelajaran. Hamalik (1996) pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam proses belajar sehingga menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi aktif dan berperan dalam proses pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012), Penelitian secara kuantitatif ialah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan cara tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Labuhanhaji Timur yang terletak di Jalan Tapaktuan Meulaboh Gampong Keumumu Hilir Kabupaten Aceh Selatan. Populasi penelitian 25 siswa dan sampel 25 siswa yang diambil dengan teknik *total sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar tes. Pengumpulan data menggunakan tes (*pretes dan post test*).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *pre eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperiment one group pretest-posttest*.

Tabel 1

Desain Penelitian

<i>Class</i>	<i>Pre test</i>	<i>treatment</i>	<i>Post test</i>
Eksperimen	X ₁	O	X ₂

Keterangan:

X₁ = Hasil *pre-test* siswa

O = *treatment* yang diberikan dengan efektivitas media animasi

X₂ = Hasil *post-test* siswa

Setelah data terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan Uji gain ternormalisasi (N-Gain), untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai *pre test* dan *post test* yang didapatkan oleh siswa. N-Gain merupakan perbandingan skor gain aktual dengan skor gain maksimum. Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh siswa sedangkan skor gain maksimum yaitu skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh siswa. Perhitungan skor gain ternormalisasi (N-Gain) dapat dinyatakan dalam rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Post test} - \text{Skor Pre test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre tes}}$$

Tabel 2.

Kriteria Pembagian Skor Gain

Ukuran efek	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Nilai rata-rata dihitung dengan menggunakan rumus statistik yang dikemukakan oleh Sudjana, yaitu sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

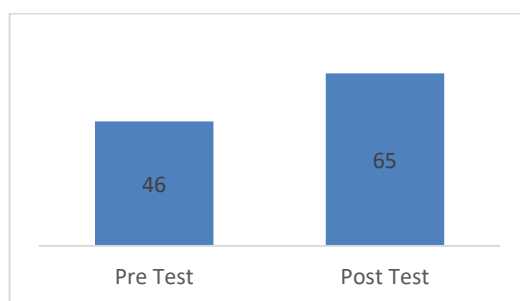
\bar{X} = Mean atau nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah score X

N = Jumlah sampel

HASIL

Berdasarkan hasil analisis data, maka terlihat bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada materi Hukum Newton di Madrasah Aliyah Labuhanhaji Timur dengan perbandingan nilai rata-rata *pre test* 46 dan nilai rata-rata *post test* 65 dan tergolong baik, jika dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 1

Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pre Test* dan *Post Test*

Sementara itu, nilai rata-rata N-Gain skor yang diperoleh antara nilai pre tes dan post tes sebesar 0,3 artinya tergolong dalam kategori sedang peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan efektivitas media berbasis animasi pada mata pelajaran Fisika materi hukum Newton dengan tingkat persentase dari 100% responden terdapat 60% tergolong sedang, 36% tergolong rendah dan hanya 4% tergolong hasil tinggi. Hasil belajar siswa sebagai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi tersebut didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, seperti kajian Hamzah (2011) menyebutkan bahwa adanya perbedaan pada hasil sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, dimana nilai hasil belajar sesuai perlakuan tergolong dalam kategori cukup baik. Akhsanti dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa penggunaan media animasi efektif terhadap motivasi belajar siswa.

Efektivitas media pembelajaran sangat berpengaruh dalam menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dan menangkap lebih cepat materi yang dijelaskan guru. Dalam media pembelajaran animasi, siswa diperlihatkan atau disajikan contoh berupa gambar atau video. Ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana contoh dari gambar asli yang sulit dilihat atau dijangkau dengan pandangan. Tidak hanya pandangan saja, namun keterbatasan tempat tinggal yang jauh dari objek yang ingin dilihat secara langsung juga dapat divisualisasikan melalui media pembelajaran berbasis animasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas X pada materi Hukum Newton di Madrasah Aliyah Labuhanhaji Timur terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis animasi dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,3 artinya tergolong dalam kategori sedang.

REFERENSI

- Abidin Ibnu Rusn. (2009). *Pemikiran Al-Ghazali tentang Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Nasih, Kholidah. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Ardianti. (2021). *Peran Media Animasi Dengan Metode Pembelajaran Time Token Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar*. Journal of Biology Education.
- Arif S. Sadiman (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artawan. (2010). *Media Animasi*. Jakarta: Yrama Widya.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

- Fathurrohman Pupuh, Sobry Sutikno. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Furoidah. (2009). *Animasi Sebagai Media Pembelajaran*. Surabaya: Mentari Pustaka.
- Hamalik. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kadek Sukiyasa. (2013) Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi Jurnal Pendidikan Vokasi 3, Nomor 1*.
- Kamriantiramli, Media Animasi untuk Siswa: <http://kamriantiramli>. Wordpress com/2011/02/28/pengaruh-penggunaan-media-animasi-sebagai-strategi-pembelajaran-aktif-pada-konsep-metabolisme-di-kelas-xii-man-negeri-2- sinjai
- Riyanto. (2012). *Paradigma Baru Pembelajaran (Sebagai Referensi Bagi Pendidikan dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman dkk. (2007). *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya (2006). *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shella. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Anti Kekerasan Verbal dalam Layanan Informasi di SMPN 1 SRENGAT Bimbingan dan Konseling, 2017.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Zimmerman. (2001). *Students Differences in Self Regulated Learning: Relating Grade, Sex, And Giftedness To Self Efficacy And Strategy Use*. Journal of Educational Psychology, 82 (1).