

Original Research Articles

Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo

Kartika Ayuningsih¹

¹ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia, 60261

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN Sidokumpul Sidoarjo. Melalui observasi yang sudah dilakukan di SDN Sidokumpul Sidoarjo bahwa dalam proses pembelajaran yang bersifat monoton tanpa menggunakan media. Nilai peserta didik pada mata pelajaran IPS masih banyak yang di bawah KKM. Untuk mata pelajaran IPS KKM nya yaitu 76. Berkaitan dengan masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk memperbaiki hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS adalah menggunakan media video animasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif Experimental Design dengan desain One-Group Pretest-Posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V C yang berjumlah 25 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar tes yaitu pretest dan posttest. Diperoleh dari hasil analisis rata-rata pretest dan posttest, untuk pretest sebesar 56,32 sedangkan untuk posttest sebesar 83,92. Maka dapat disimpulkan bahwa video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan di kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. Kemudian pada perhitungan N-gain diperoleh hasil 0,63 yang menunjukkan kriteria tingkatan pengaruh sedang.

Kata Kunci : *Media video Animasi, IPS, Hasil Belajar*

ABSTRACT

Based on the observation that have been done by the research, the learning process in SDN Sidokumpul Sidoarjo is monotonous without using media. Many of students get the score below the minimum criteria of mastery learning (76) in social science. Related to the problem, so the research conduct the study with the purpose to repaired the cognitive learning result in social study by using animation video media. The study use cuantitative experimental design, One-Group Pretest-Posttest. The subject of this study is grade V class C consist of 25 students. Sampling technic that is used is purposive sampling. The data collection use test sheets are pretest and posttest. The result of this study are 56,32 (average of pretest) and 83,92 (average of posttest). Including animation video affect to the cognitive learning result in social science the material menghargai jasa pahlawan in class V SDN Sidokumpul Sidoarjo. Then in the N-gain calculation is obtained result 0,63 that is chased the level of criteria is medium.

Keyword: *Animation video media, social science, learning result.*

¹* Corresponding author.

e-mail: kartikaayu22061995@gmail.com

Peer reviewed under responsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© 2017 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

1. Pendahuluan

Jenjang pendidikan dasar merupakan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosi, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik. Melalui pendidikan dasar, diharapkan dapat menghasilkan manusia Indonesia yang berkualitas. Di masa yang akan datang, para siswa akan menghadapi tantangan yang cukup berat karena kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan. Oleh karena itu, pada mata pelajaran IPS diprogram untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman serta kemampuan siswa dalam menganalisis keadaan sosial masyarakat untuk turut serta aktif di dalam kehidupan masyarakat yang dinamis. Susanto (2016, 146) menyebutkan terdapat empat tujuan pendidikan IPS, yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Selain keempat tujuan dari pendidikan IPS tersebut yaitu sebagai makhluk sosial siswa dituntut untuk bisa lebih menanamkan perasaan saling kepeduliannya antar sesama.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2016 dan berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Agustin selaku Walikelas V-C bahwa hasil belajar tahun 2016 menurun jika dibandingkan dengan tahun 2015. Penurunan dari tahun 2015 ke tahun 2016 berkisar 30-40%. Dilihat dari nilai UTS mata pelajaran IPS di SDN Sidokumpul Sidoarjo, dari 25 siswa yang tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 6 siswa dan terdapat 21 siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah, yaitu 78 pada mata pelajaran IPS. Dapat disimpulkan bahwa penyebab hasil belajar siswa kelas V-C di SDN Sidokumpul Sidoarjo masih tergolong rendah dalam mata pelajaran IPS. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPS yang dicapai siswa yaitu kurangnya pemahaman terhadap materi yang diberikan guru serta kerumitan materi yang tidak dapat disampaikan oleh guru secara optimal. Sebagai seorang guru hendaknya mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Guru juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dari hasil observasi, masih perlu adanya suatu pembenahan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif yaitu dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang membuat siswa aktif dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar dinilai cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran suatu materi yang kurang jelas dapat disampaikan oleh guru dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Suatu media dapat mewakili ketika guru kurang mampu menjelaskan materi pembelajaran melalui kata-kata atau kalimat (Djamarah, 2010:120).

Media sebagai sumber belajar adalah suatu alat bantu yang berguna dalam kegiatan pembelajaran. Kesulitan siswa ketika memahami materi pelajaran dapat diatasi dengan bantuan media. Proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna dan dapat berjalan dengan baik. Sebagai seorang guru hendaknya dapat memberikan materi pelajaran kepada siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat dipengaruhi dari cara guru memberikan penjelasan mengenai materi dalam proses pembelajaran (Suryanata, 2014).

Media video animasi merupakan sebuah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Media ini dinilai sangat menarik karena memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar. Adapun manfaatnya dalam media pembelajaran ini yaitu: pertama, dapat menarik perhatian siswa dengan adanya gerakan dan suara yang sesuai. Kedua, memperindah tampilan media dalam proses belajar mengajar. Ketiga, mempermudah susunan dalam pembelajaran. Keempat, mempermudah pemahaman siswa dalam memperoleh materi. Kelima, dapat menjelaskan materi pembelajaran yang rumit, dan keenam, dapat digunakan sebagai petunjuk atau arahan untuk melakukan sesuatu (Suryanata, 2014).

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain (1) mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan di kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo; (2) mendeskripsikan kriteria tingkatan pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan di kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo.

2. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control (Sugiyono, 2015:109). Pelaksanaan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *One Group Pretest Posstest Design*.

Teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, termasuk hasil belajar kognitif. Sehubungan dengan penelitian ini teknik tes yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan media video animasi, sedangkan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan menghargai jasa para pahlawan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia setelah mendapat perlakuan media video animasi.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V C SDN Sidokumpul Sidoarjo dikarenakan proses pembelajaran bersifat monoton dan kurang dalam penggunaan media. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat Validitas dan Reliabilitas sebelum dilakukan teknik analisis data kemudian dilakukan analisis data dengan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menjabarkan atau memberi gambaran terhadap obyek yang ditelitinya melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015: 208).

Penyajian data statistik deskriptif seperti penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median dan mean. Adapun prinsip dasar penyajian data adalah komunikatif dan lengkap. Hal ini berarti data yang disajikan harus dapat menarik perhatian pihak lain untuk membacanya dan mudah dalam memahami

isinya. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data melalui tabel dan digram batang. Setelah semua data telah disajikan langkah selanjutnya adalah menganalisis data dengan menggunakan rumus N-gain yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kriteria peningkatan video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan.

Rumus N-gain sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\% \langle g \rangle}{\% \langle G \rangle_{\max}} = \frac{(\% \langle Sf \rangle - \% \langle Si \rangle)}{100\% - \% \langle Si \rangle} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan :

- $\langle g \rangle$ = rata-rata gain yang ternormalisasi
- $\langle G \rangle$ = rata-rata gain mutlak
- $\langle G \rangle_{\max}$ = gain maksimum yang mungkin terjadi
- $\langle Sf \rangle$ = rata-rata skor *posttest*
- $\langle Si \rangle$ = rata-rata skor *pretest*

Setelah nilai $\langle g \rangle$ diperoleh, langkah selanjutnya yaitu menginterpretasikan nilai $\langle g \rangle$ dengan kategori menurut R. Hake ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Nilai $\langle g \rangle$

Nilai $\langle g \rangle$	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,70 > g > 0,30$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar siswa diperoleh dari tes yang diberikan kepada siswa dimana tes tersebut berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal. Tes yang pertama adalah nilai *pretest* diberikan kepada siswa yaitu ketika proses pembelajaran sebelum menggunakan media video animasi dan nilai *posttest* diberikan kepada siswa yaitu ketika proses pembelajaran setelah menggunakan media video animasi. Berdasarkan nilai *pretest*, dapat disimpulkan bahwa ada 23 siswa yang masih belum tuntas karena dalam proses pembelajaran siswa masih kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru tanpa menggunakan media. Berikut hasil post test yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Nilai *Posttest*

No.	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	V	80	Tuntas
2	ANB	84	Tuntas
3	CNS	84	Tuntas
4	DA	86	Tuntas
5	JMJ	84	Tuntas
6	MAG	80	Tuntas
7	MAZZ	88	Tuntas
8	NHPS	86	Tuntas
9	NHPS	86	Tuntas
10	RA	86	Tuntas
11	R	86	Tuntas
12	SP	76	Tuntas
13	AAAM	80	Tuntas
14	AAR	76	Tuntas
15	AAAM	86	Tuntas
16	BNP	88	Tuntas
17	DA	80	Tuntas
18	INF	92	Tuntas
19	JR	88	Tuntas
20	SPW	80	Tuntas
21	SAP	80	Tuntas
22	SC	88	Tuntas
23	SPW	84	Tuntas
24	SAP	84	Tuntas
25	ZSP	86	Tuntas

Berdasarkan Tabel 2 hasil nilai *posttest* di atas maka, dapat diketahui setelah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media video animasi, antusias seluruh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar.

Analisis Data

Dalam analisis data penelitian statistik deskriptif ini, peneliti akan menganalisis data yang diperoleh dari tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar siswa diperoleh dari tes yang diberikan kepada siswa dimana tes tersebut berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal.

Data nilai *pretest* dan *posttest* siswa disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi relatif, dimana untuk menentukan jumlah kelas interval menggunakan rumus $K = 1 + 3.3 \log n$, untuk n adalah jumlah siswa. Menghitung rentang data yaitu dengan cara

nilai terbesar dikurangi nilai terkecil kemudian ditambah 1. Sedangkan dalam mencari panjang kelas interval yaitu dengan cara rentang data dibagi jumlah kelas interval. Berikut distribusi frekuensi relatif *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Relatif Nilai *Pretest*

No	Interval	Frekuensi (f)	Relatif (%)
1	36-43	2	8
2	44 – 51	5	20
3	52 – 59	6	24
4	60 – 67	8	32
5	68 – 75	2	8
6	76 – 83	2	8
Jumlah		25	100

Berdasarkan Tabel 3 distribusi relatif nilai *pretest* diatas, diperoleh data nilai *pretest* nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 36 . Dari data nilai *pretest* tersebut diperoleh mean (rata-rata) adalah 56,32 untuk modus adalah 61,5 dan median adalah 59.

Tabel 4 Ditribusi Frekuensi relatif Nilai *Posttest*

No	Interval	Frekuensi (f)	Relatif (%)
1	76 – 78	2	8
2	79 – 81	6	24
3	82 -84	5	20
4	85 – 87	7	28
5	88 – 90	4	16
6	91 – 93	1	4
Jumlah		25	100

Berdasarkan Tabel 4 distribusi relatif nilai *posttest* diatas, diperoleh data nilai *posttest* nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 76 . Dari data nilai *posttest* tersebut diperoleh mean (rata-rata) adalah 83,92 untuk modus adalah 86,5 dan median adalah 84,3.

Tabel 3 dan table 4 menunjukkan bahwa pada nilai *pretest*, nilai paling banyak diperoleh siswa terlihat pada interval 60 - 67 sebanyak 32% atau 8 siswa. Sedangkan pada nilai *posttest*, nilai paling banyak diperoleh siswa terlihat pada interval 85 – 87 sebanyak 28% atau 7 siswa. Hal ini membuktikan adanya perubahan nilai siwa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan video animasi. Kemudian untuk mengetahui bagaimana kriteria pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan di kelas V SDN Sidokumpul

Sidoarjo, peneliti menggunakan rumus N-gain. Pengujian N-gain ini berdasarkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, berikut hasil analisis N-gain:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} = \frac{83,92 - 56,32}{100 - 56,32} = \frac{27,6}{43,68} = 0,63$$

Berdasarkan perhitungan N-gain diatas, dapat dianalisis bahwa selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai N-gain. Pada penelitian ini diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 56,32 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,92 dengan perolehan rata-rata N-gain sebesar 0,63. Berdasarkan tabel interpretasi $\langle g \rangle$ menurut R. Hake 0,63 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan kriteria tingkat pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan di kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo masuk dalam kategori sedang.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Sidokumpul Sidoarjo dan berawal dari masalah-masalah yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS materi menghargai jasa pahlawan di kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo terlihat dari perhitungan mean dari nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan perubahan yaitu pada perhitungan mean nilai *pretest* sebesar 56,32 sedangkan pada mean nilai *posttest* sebesar 83,92. Serta video animasi ini memiliki kriteria tingkat pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS. Hal ini terbukti dari perhitungan peneliti dengan rumus N-gain, diperoleh hasil 0,63, yang berdasarkan kriteria N-gain dikategorikan sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2016. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Suryanata, I Made . 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble berbantuan media gambar animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *Jurnal Mimbar*. Univ. Ganesha. Bali.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.