



Video Animasi sebagai Media Pembelajaran: Dampaknya pada Minat dan Hasil Belajar

Wahyu Septiana ¹, Fathurrahman ^{1*}, Abdul Rachman Tiro ¹

¹ Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

Email: fathurphysics@gmail.com

* Penulis korespondensi

Informasi artikel

Sejarah artikel:

Dikirim

Revisi

Diterima

Kata kunci:

Video Animasi

Media Pembelajaran

Minat Belajar

Hasil Belajar

Sistem Pernapasan Manusia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap minat dan hasil belajar IPA pada materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII SMPTK Diaspora Kabupaten Sorong tahun ajaran 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen murni dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Sampel terdiri dari seluruh siswa kelas VIII, berjumlah 15 siswa, yang diperoleh melalui teknik purposive sampling. Penelitian ini melibatkan tiga variabel: variabel X (media pembelajaran berbasis video animasi), Y_1 (minat belajar), dan Y_2 (hasil belajar). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan non-tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa. (1) Terhadap minat belajar, diperoleh nilai $t_{hitung} = 214,484$ dan $t_{tabel} = 1,770$ pada taraf signifikan 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. (2) Terhadap hasil belajar, diperoleh nilai $t_{hitung} = 22,003$ dan $t_{tabel} = 1,770$ pada taraf signifikan 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII di SMPTK Diaspora Kabupaten Sorong tahun ajaran 2021/2022.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Keywords:

Animated Video

Learning Media

Learning Interest

Learning Outcomes

Human Respiratory System

ABSTRACT

Animated Video as a Learning Media: Its Impact on Interest and Learning Outcomes.

This study aims to determine the significant effect of animation-based video as a learning medium on students' interest and learning outcomes in science, specifically on the human respiratory system topic, among 8th-grade students at SMPTK Diaspora, Sorong Regency, in the 2021/2022 academic year. A true experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design was employed. The sample comprised all 15 students in the 8th grade, selected using purposive sampling. This study involved three variables: variable X (animation-based video learning media), Y_1 (learning interest), and Y_2 (learning outcomes). Data were collected through both test and non-test techniques. The results indicate a significant effect of animation-based video learning media on students' interest and learning outcomes in science. (1) For learning interest, the calculated t-value was 22.003, with a critical t-value of 1.770 at a 5% significance level, indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted. (2) For learning outcomes, the calculated t-value was 79.703, with a critical t-value of 1.770 at a 5% significance level, again resulting in the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . Thus, animation-based video learning media effectively enhances students' interest and learning outcomes in science in the 8th grade at SMPTK Diaspora, Sorong Regency, for the 2021/2022 academic year.

How to Cite:

Septiana, W., Fathurrahman, F., & Tiro, A. R. (2023). Video animasi sebagai media pembelajaran: Dampaknya pada minat dan hasil belajar. *BASA (Barometer Sains): Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 4(1), 35–41

Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1, tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk menghasilkan individu yang memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat, bangsa, dan negara (Rahmani, 2022). Tujuan ini menuntut setiap lembaga pendidikan untuk senantiasa meningkatkan mutu pendidikan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek minat dan keterampilan siswa dalam belajar (Lubis, 2016). Dalam era digital, perkembangan teknologi informasi yang pesat semakin memengaruhi dunia pendidikan, memungkinkan berbagai inovasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu bentuk media yang potensial untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah video animasi, yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas dan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan efektif (Sari & Samawi, 2014; Andrasari dkk., 2022).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu Meiseke Hatalaibessy, guru IPA di SMPTK Diaspora Kabupaten Sorong, minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Indikator rendahnya minat belajar terlihat dari minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran; sebagian besar siswa hanya menjadi pendengar pasif dan tidak menunjukkan inisiatif untuk terlibat aktif, baik dalam diskusi maupun saat mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa, yang secara umum tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Situasi ini diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan membosankan.

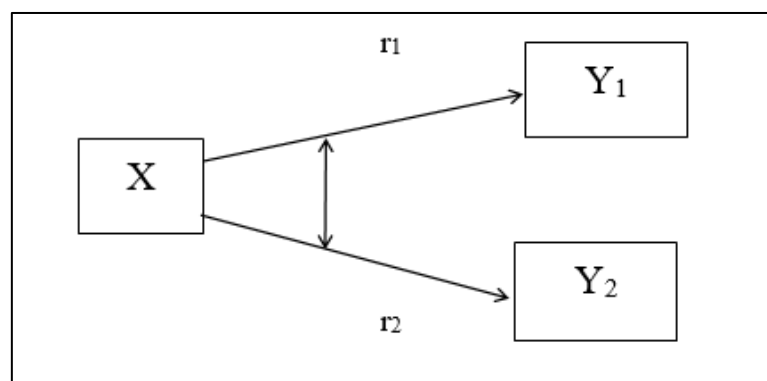
Penelitian ini muncul dari kebutuhan mendesak untuk mencari solusi yang inovatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan beberapa studi terdahulu, Media pembelajaran berbasis video animasi dapat merangsang minat siswa, memperkaya pengalaman belajar melalui visual yang dinamis dan interaktif, serta membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih konkret tanpa hanya membayangkannya (Liu & Elms, 2019; Alifa dkk., 2021). Selain itu, media animasi memiliki potensi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, memotivasi siswa, memperkuat retensi informasi, dan mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam (Hisbullah & Firman, 2019; Situmorang & Andayani, 2019; Waruwu & Sitinjak, 2022). Namun, studi yang lebih mendalam tentang efektivitas media video animasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar khususnya pada materi sistem pernapasan manusia, terutama di wilayah Kabupaten Sorong, masih sangat terbatas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan MIPA, terutama dalam

mengidentifikasi pengaruh video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa di SMPTK Diaspora Kabupaten Sorong.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi praktis bagi guru-guru IPA dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang sistematis, terencana, dan terstruktur dari awal perancangan hingga analisis data. Jenis penelitian ini memiliki spesifikasi dalam mengidentifikasi tujuan, subjek, objek, sampel, serta metodologi penelitian. Fokus utama dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi (variabel independen) yang diharapkan memengaruhi minat belajar (Y_1) dan hasil belajar siswa (Y_2) sebagai variabel dependen. Hubungan antar variabel ini diilustrasikan dalam skema korelasi sederhana sesuai teori yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014). seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Skema hubungan variabel x dengan variabel y (Sugiyono, 2018)

Penelitian dilaksanakan di SMPTK Diaspora, Kabupaten Sorong, pada bulan Mei hingga Juni 2021. Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas VIII di sekolah tersebut dengan total 15 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik non-probability sampling, khususnya purposive sampling, di mana sampel ditentukan secara langsung dengan menunjuk kelas VIII A sebagai kelompok penelitian.

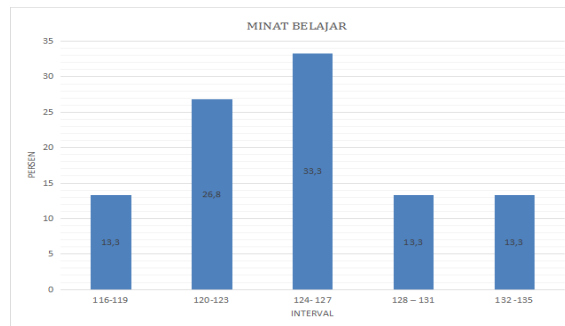
Dengan menggunakan pendekatan sampling ini, kelas VIII A yang berjumlah 15 siswa dipilih sebagai sampel untuk merepresentasikan populasi. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada kelas yang sesuai untuk tujuan penelitian, yaitu mengukur dampak media video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

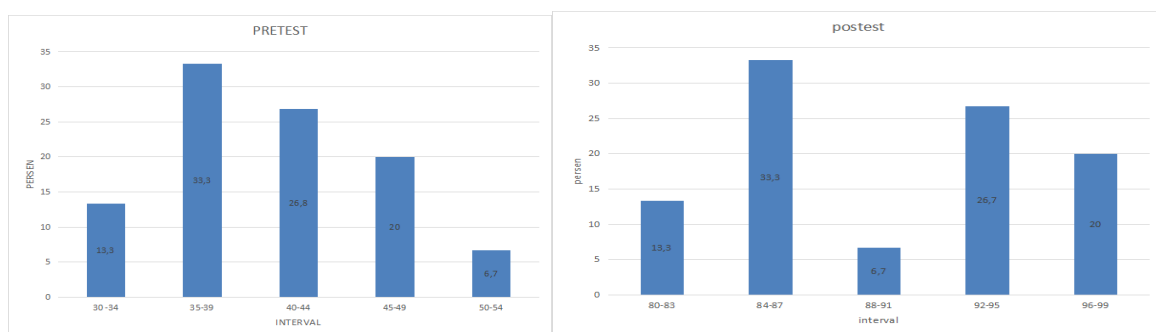
Penelitian ini dilakukan di SMPTK Diaspora, Kabupaten Sorong, pada 27 Mei hingga 8 Juni 2021, dengan sampel kelas VIII sebanyak 15 siswa. Media pembelajaran berupa video animasi digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA pada materi sistem pernapasan. Data dikumpulkan melalui tes dan kuesioner; tes berisi 25 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar, sementara kuesioner yang telah diuji validitasnya mengukur minat siswa dalam pembelajaran IPA.

Variabel minat belajar siswa diukur menggunakan angket dengan 40 item pertanyaan, di mana skor berkisar antara 1 (terendah) hingga 4 (tertinggi), menghasilkan skor teoritik 116-132. Berdasarkan analisis data melalui SPSS 25, diperoleh skor minimum 116 dan maksimum 132. Rata-rata minat belajar siswa (mean) adalah 120,86, dengan median dan modus masing-masing sebesar 121, deviasi standar 2,123, dan variansi 4,495. Rentang skor (R) adalah 14, dan jumlah kelas interval (K) dihitung sebesar 5, dengan panjang interval kelas (P) sebesar 3. Hasil ini kemudian disajikan seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa

Variabel hasil belajar IPA diukur menggunakan soal pretest dan posttest dengan 25 soal pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis, rentang nilai (R) adalah 22 dengan jumlah kelas interval (K) sebanyak 5, dan panjang interval kelas (P) sebesar 4. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai terbanyak siswa berada pada interval 35-39 sebesar 33,3%, sementara nilai terendah berada pada interval 50-54 sebesar 6,7%. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh adalah 39. Sementara itu, hasil post-test menunjukkan bahwa nilai terbanyak berada pada interval 84-87 dengan persentase 33,3%, sementara nilai terendah berada pada interval 88-91 dengan persentase 6,7%. Rata-rata nilai post-test yang diperoleh siswa adalah 89.



Gambar 3. Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa

Uji Validitas

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh validator, hasil pengujian instrumen tes dan non-tes serta media video animasi menunjukkan bahwa seluruh komponen tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Media pembelajaran berbasis video animasi yang digunakan juga diuji validitasnya dari aspek kualitas visual, daya tarik, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa instrumen dan media pembelajaran sudah layak untuk digunakan dalam penelitian, karena mampu mendukung keterukuran hasil yang diharapkan serta menarik perhatian siswa dalam proses belajar.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa instrumen angket untuk mengukur minat belajar memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,376 dengan 40 item, sedangkan instrumen tes untuk hasil belajar memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,431 dengan 25 item. Berdasarkan hasil pengujian seperti table 1, nilai reliabilitas instrumen minat belajar sebesar $0,376 > 0,06$ dan nilai reliabilitas hasil belajar sebesar $0,431 > 0,06$, sehingga kedua instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

Tabel 1. Uji reliabilitas terhadap instrumen minat belajar dan tes hasil belajar

Reliability Statistics			
Instrumen Minat Belajar		Instrumen Tes Hasil Belajar	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.431	25	.376	40

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan distribusi data pada variabel minat dan hasil belajar melalui pretest dan posttest siswa, seperti pada tabel 2. Berdasarkan hasil uji dengan SPSS 25 menggunakan Shapiro-Wilk, nilai signifikansi untuk minat belajar adalah 0,080, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data ini berdistribusi normal. Untuk hasil belajar, pretest memiliki signifikansi 0,273 dan posttest 0,316, yang juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal. Dengan demikian, data dianggap normal dan homogen, memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut, seperti uji hipotesis.

Tabel 2. Uji normalitas pada variabel minat dan hasil belajar

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
minat_belajar	.895	15	.080
pretest	.930	15	.273
posttest	.934	15	.316

Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dengan SPSS 25 untuk menilai pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel 3, nilai rata-rata minat siswa adalah 119, dengan nilai $t_{hitung} = 214,484$ dan $t_{tabel} = 1,770$, serta signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga media animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Tabel 3. Uji hipotesis terhadap minat siswa

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Angket	214.484	14	.000	119.267	118.07	120.46

Pada hasil belajar pretest dan posttest, nilai rata-rata posttest sebesar 88,00 lebih tinggi dibandingkan pretest sebesar 40,80, menunjukkan peningkatan setelah perlakuan. Hasil analisis Paired Samples Test, seperti pada tabel 4, menunjukkan $t_{hitung} = 22,003$ dengan $t_{tabel} = 1,770$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 4. Uji hipotesis terhadap hasil belajar siswa

Paired Samples Test							t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Postes - pretes	47.200	8.308	2.145	42.599	51.801	22.003	14	.000	

Secara keseluruhan, nilai signifikan yang diperoleh pada uji minat belajar dan hasil belajar membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan di SMPK Diaspora Kabupaten Sorong.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat serta hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan. Uji-t pada minat belajar menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 214,484 dengan $t_{tabel} 1,770$ dan nilai signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga media pembelajaran video animasi secara signifikan meningkatkan

minat belajar siswa kelas VIII. Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 22,003 dengan t_{tabel} 1,770 dan signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05). Rata-rata nilai posttest (88,00) lebih tinggi dibandingkan pretest (40,80), menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan media video animasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas VIII di SMPTK Diaspora Kabupaten Sorong.

Referensi

- Alifa, N. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis Kinemaster untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Kedaleman IV. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Instructional Research*, 8(2), 165-176. <http://dx.doi.org/10.62870/jtppm.v8i2.13125>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster bagi guru SD. Dalam *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022: Transformasi Pendidikan di Era Super Smart Society 5.0* (hlm. 76-83). Universitas Majalengka.
- Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). Penerapan model pembelajaran Snowball Throwing dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.231>
- Liu C., & Elms P. (2019). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience. *Research in Learning Technology*, 27. <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>
- Lubis. (2016). *Telaah kurikulum pendidikan menengah umum/ sederajat*. Medan: Perdana Publishing.
- Rahmani, I. (2022). Pelaksanaan Hak dan Kewajiban Warga Negara Indonesia di Dalam Bidang Pendidikan Tinjauan Dari Pasal 31 Undang-undang Dasar Tahun 1945. *Pamulang Law Review*, 5(1), 77–84. <https://doi.org/10.32493/palrev.v5i1.23611>
- Sari, L., & Samawi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal P3LB*, 1(2), 125-130. <http://dx.doi.org/10.17977/um029v1i22014p140-144>
- Situmorang, R. P., & Andayani, E. P. (2019). Penggunaan media animasi berbasis Macromedia Flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep materi sistem peredaran darah manusia. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/aijbe.v2i1.14544>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>