



AL QODIRI

JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur
<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Oleh:

Sofyan Iskandar¹; Primanita Sholihah Rosmana²; Alifia Nur Azizah H. A³; Gina Selvia Rahayu⁴; Melan Aprilianti⁵; Popy Gustini⁶

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

sofyaniskandar@upi.edu¹, primanitarosmana@upi.edu², habibillah13@upi.edu³,
ginaselviar3@upi.edu⁴, melanapril@upi.edu⁵, gustinipopy46@upi.edu⁶

Volume 20 Nomor 3 Januari 2023: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri> *Article History*
Submission: 24-12-2022_ Revised: 28-12-2022_ Accepted: 07-01-2023 Published: 10-01-2023

ABSTRACT

Free animation video creation facilities like this actually have a pretty good opportunity, especially in the field of education to develop teaching materials in schools, but there is a lack of educator exploration in developing teaching materials, so it is still quite rare for educators to use these tools for learning needs. Even though the animated video created can become a visual learning environment that children usually like and become a magnet for children to learn. Using an Animaker-based learning environment allows for improved quality of student learning to achieve better learning outcomes. Using an Animaker-based learning environment allows for improved quality of student learning to achieve better learning outcomes. The method used is the pre-test method with a post-test one group pre-test design. This study was conducted at SD Negeri 1 Ciseureuh with a sample of 34 grade V students. The results show that the final test score is higher than the initial test score, and the average initial test score and the final test are 6 and 9, respectively. It can be concluded that the use of animaker-based videos has a positive impact with the improvement of student learning outcomes.

Keywords: *Animaker; Learning Media; Learning Outcomes; Elementary School.*

ABSTRAK

Sarana pembuatan video animasi gratis seperti ini sebenarnya memiliki peluang yang cukup bagus terutama di bidang pendidikan untuk mengembangkan bahan ajar di sekolah, akan tetapi kurangnya eksplorasi pendidik dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga masih cukup jarang pendidik yang memanfaatkan perangkat tersebut untuk kebutuhan pembelajaran. Padahal video animasi yang diciptakan dapat menjadi lingkungan belajar visual yang biasanya disukai anak dan menjadi magnet anak untuk belajar. Menggunakan lingkungan belajar berbasis Animaker memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Metode yang dipakai yaitu metode pre-test dengan desain pre-test post-test one group. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Ciseureuh dengan sampel 34 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Hasil menunjukkan skor tes akhir lebih tinggi daripada skor tes awal, dan rata-rata skor tes awal dan tes akhir masing-masing adalah 6



Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright © 2020 IAI Al Qodiri Jember. All Rights Reserved p-ISSN 2252-4371 | e-ISSN 2598-8735

dan 9. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan video berbasis animaker berdampak positif dengan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Animaker; Media Pembelajaran; Hasil Belajar; Sekolah dasar.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang terpenting dalam meningkatkan kualitas pengetahuan serta potensi yang ada pada diri manusia. Pendidikan mempunyai peran penting untuk menciptakan siswa yang gigih, profesional dan kreatif dalam keahliannya tersendiri. Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 memiliki fungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam berupaya untuk meningkatkan kualitas diri pendidikan tak lepas dari kegiatan pembelajaran. Didalam proses belajar terdapat interaksi, memungkinkan seseorang bisa memahami serta mengetahui sesuatu yang dipelajari. Kemudian melalui hasil belajar yang diperoleh, guru dapat mengukur tingkat keberhasilan suatu proses belajar dan menemukan solusi tindakan yang tepat.

Hasil belajar siswa merupakan suatu kriteria berhasil atau tidaknya dalam pembelajaran. Sudjana (2011) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang bisa dicapai oleh seorang siswa apabila sudah melalui kegiatan pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru. Sementara pendapat Oemar Hamalik (2006), hasil belajar merupakan seseorang yang sudah mengikuti kegiatan pembelajaran akan terjadi perubahan pada tingkah lakunya. Hasil belajar penting untuk diketahui guna mengukur sejauh mana keberhasilan suatu pengajaran. Hasil belajar siswa yang kurang, bisa berpengaruh dari beberapa faktor diantaranya yaitu faktor eksternal berupa fasilitas pembelajaran seperti halnya media yang diaplikasikan dalam pembelajaran (Purbowati, 2022).

Media pembelajaran adalah sarana yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran, begitupun dengan pendidikan sekolah dasar. Pendapat media pembelajaran dikemukakan Indriana (2011) “media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar”. Sementara pendapat Nasution (1990) “media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru, media pembelajaran juga dapat diartikan segala



sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan pesan dalam proses belajar mengajar yang dimana dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Adapun menurut Gagne (dalam Ariyani, 2021) berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran”. Dari berbagai pendapat diatas bisa disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk memberikan pesan atau informasi dalam pembelajaran, dan memberikan rangsangan pada siswa agar bisa dengan mudah menerima pesan atau informasi yang diberikan tersebut. Berikut beberapa jenis media yang sering digunakan di sekolah untuk proses pembelajaran, seperti buku, gambar, foto, replika suatu benda, dan sebagainya.

Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi maupun informasi, kehidupan manusia sudah semakin canggih di era digitalisasi seperti saat ini. Aktivitas manusia menjadi semakin mudah dengan adanya teknologi digital. Menurut Nugraha (2022) “teknologi digital adalah alat dengan sistem komputerisasi, yang secara umum diartikan sebagai suatu ilmu yang berhubungan dengan alat atau mesin yang diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah sehari-hari”. Dengan demikian diharapkan adanya teknologi digital ini bisa memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia. Dalam teknologi digital ini sudah melalui ke berbagai sektor diantaranya yaitu pendidikan. Dalam pendidikan, teknologi digital berperan untuk mempermudah aktivitas belajar mengajar. Salah satu bentuk teknologi digital dalam sektor pendidikan adalah media pembelajaran digital, seperti contohnya video animasi pembelajaran, film, rekaman suara, dan sebagainya. Teknologi digital dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan dan pengetahuan yang mungkin tidak akan ditemukan didalam terbitan seperti buku (Nugraha, 2022). Dengan bertambahnya wawasan serta pengetahuan siswa, diharapkan dapat memberi pengaruh yang positif terhadap hasil kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.

Bentuk dari pengembangan teknologi digital salah satunya adalah Animaker. Media pembelajaran animaker merupakan sejenis perangkat yang bersifat lunak untuk membuat video animasi serta sudah tersedia produk softwarentya (Nisa, 2021, hlm. 6). Animaker sendiri dapat dengan mudah diakses melalui Google. Perangkat ini menyediakan ribuan template video serta ribuan karakter animasi yang dapat digunakan secara gratis. Perangkat ini mempermudah manusia untuk berkreasi membuat tampilan video animasi, tanpa harus membuat desain secara manual. Sarana pembuatan video animasi gratis seperti ini sebenarnya memiliki peluang yang cukup



bagusterutama di bidang pendidikan untuk mengembangkan bahan ajar di sekolah, akan tetapi kurangnya eksplorasi pendidik dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga masih cukup jarang pendidik yang memanfaatkan perangkat tersebut untuk kebutuhan pembelajaran. Padahal video animasi yang diciptakan dapat menjadi media pembelajaran visual yang biasanya disukai oleh anak-anak dan menjadi daya tarik bagi anak untuk belajar. Dengan begitu, penerapan media pembelajaran berbasis Animaker ini berpeluang untuk meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga mencapai hasil belajar yang baik. Salah satu bentuk dari pengembangan teknologi digital adalah Animaker. Animaker merupakan sebuah perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi (Nisa, 2021, hlm. 6). Animaker sendiri dapat dengan mudah diakses melalui Google. Perangkat ini menyediakan ribuan template video serta ribuan karakter animasi yang dapat digunakan secara gratis. Perangkat ini mempermudah manusia untuk berkreasi membuat tampilan video animasi, tanpa harus membuat desain secara manual. Sarana pembuatan video animasi gratis seperti ini sebenarnya memiliki peluang yang cukup bagus terutama di bidang pendidikan untuk mengembangkan bahan ajar di sekolah, akan tetapi kurangnya eksplorasi pendidik dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga masih cukup jarang pendidik yang memanfaatkan perangkat tersebut untuk kebutuhan pembelajaran. Padahal video animasi yang diciptakan mampu dijadikan media pembelajaran visual, biasanya disukai dan menjadi daya tarik bagi anak untuk belajar. Dengan begitu, penerapan media pembelajaran berbasis Animaker ini berpeluang dalam mengembangkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

Dari beberapa masalah tersebut yang menjadi latar belakang penelitian ini, peneliti mencoba untuk melakukan sebuah eksperimen penelitian dengan mengangkat judul: “Pengaruh Video Animasi Pembelajaran berbasis Animaker terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pre eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest posttest* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Metode *pre experimental design tipe one group pretest-posttest* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Metode ini melakukan kegiatan dengan memberikan *pretest* (tes awal) sebelum diberikan perlakuan, setelah dilakukan tes awal kemudian diberikan perlakuan yaitu materi pencernaan manusia dengan menggunakan video



animaker, setelah selesai selanjutnya akan diberikan tes akhir (*posttest*). Penggunaan metode *pre experimental design tipe one group pretest-posttest* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Ciseureuh Kabupaten Purwakarta, Jalan Veteran No.227, Cisereuh, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas V SD Negeri 1 Cisereuh yang berjumlah 34 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sampel melalui random sampling.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian ini menggunakan teknik tes, teknik tes ini digunakan untuk dua kali perlakuan yaitu (*pretest*) yang diberikan sebelum memulai pembelajaran dan (*posttest*) yang diberikan setelah materi berupa video pembelajaran. Soal *pretest* dan *posttest* merupakan soal tes bersifat objektif (pilihan ganda) dan soal yang diberikan merupakan soal yang sama guna mengetahui perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan setelah adanya kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif sehingga untuk menganalisis datanya menggunakan statistika. Adapun jenis statistika yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistika deskriptif dan inferensial.

Untuk menghitung pemahaman siswa menggunakan rumus:



$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum y}$$

keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh siswa

$\sum y$ = Jumlah seluruh siswa

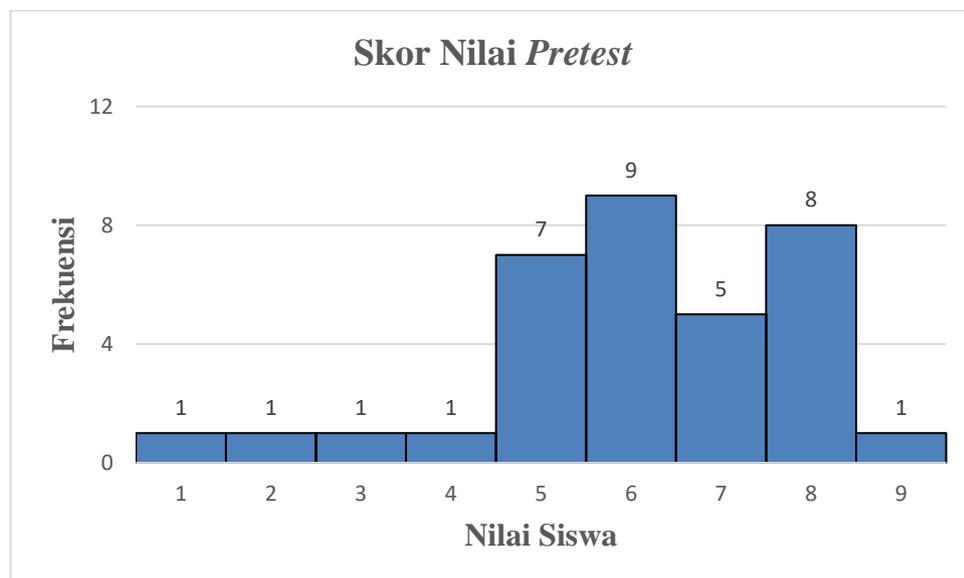
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi Data *Pretest*

Sebelum diberikan perlakuan siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal siswa. Dalam penelitian ini data pretes yang diambil berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal tentang materi pencernaan pada manusia.

Adapun distribusi frekuensi hasil belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia pada tahap awal sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram Skor Nilai *Pretest*

Berdasarkan diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* siswa dengan nilai sebesar 1 berjumlah 1 siswa, nilai 2 berjumlah 1 siswa, nilai 3 berjumlah 1 siswa, nilai 4 berjumlah 1 siswa, nilai 5 berjumlah 7 siswa, nilai 6 berjumlah 9 siswa, nilai



7 berjumlah 5 siswa, nilai 8 berjumlah 8 siswa, dan nilai 9 berjumlah 1 siswa. Kemudian dapat diketahui bahwa skor terendah *pretest* adalah 1 sebanyak 1 orang siswa dan nilai tertinggi adalah 9 sebanyak 1 orang siswa. Adapun hasil perhitungan rata-rata hasil *pretest* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

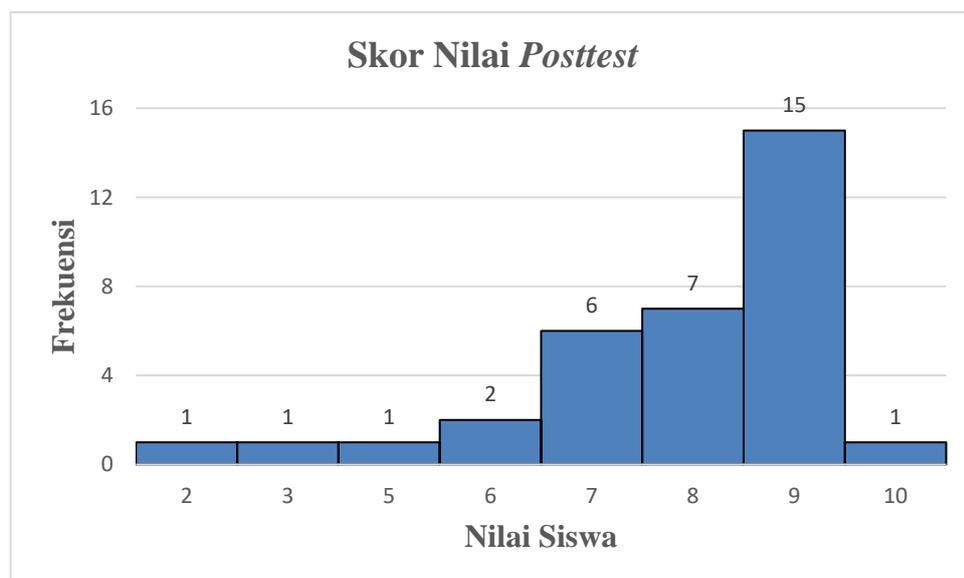
Tabel 1. Analisis Data *Pretest* Hasil Belajar

Nilai Minimum	Nilai Maximum	Mean
1	9	6

Dalam tabel diatas menunjukkan pada hasil *pretest* nilai minimum (nilai terendah) yang diperoleh siswa adalah 1, dan nilai maksimum (nilai tertinggi) yang diperoleh siswa adalah 9. Dari data nilai *pretest* yang didapat, nilai rata-rata siswa pada tahap ini sebesar 6.

2. Deskripsi Data *Posttest*

Setelah dilaksanakannya *treatment* pembelajaran selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan media video animasi berbasis Animaker, penelitian dilanjutkan dengan memberikan tes akhir (*posttest*) berupa pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang dilaksanakan setelah pembelajaran. Adapun distribusi frekuensi hasil belajar siswa setelah diberikannya *treatment* pembelajaran dapat dilihat pada Histogram skor nilai *posttest* berikut ini:



Gambar 2 Diagram Skor Nilai *Posttest*

Berdasarkan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil nilai akhir (*posttest*) siswa setelah diberikan *treatment* adalah nilai 2 berjumlah 1 siswa, nilai 3 berjumlah 1 siswa, nilai 5 berjumlah 1 siswa, nilai 6 berjumlah 2 siswa, nilai 7 berjumlah 6 siswa, nilai 8 berjumlah 7 siswa, nilai 9 berjumlah 15 siswa, nilai 10 berjumlah 1 siswa. Kemudian dapat diketahui bahwa skor terendah *posttest* adalah 2 sebanyak 1 siswa dan nilai tertinggi adalah 10 sebanyak 1 orang siswa Adapun hasil perhitungan rata-rata hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

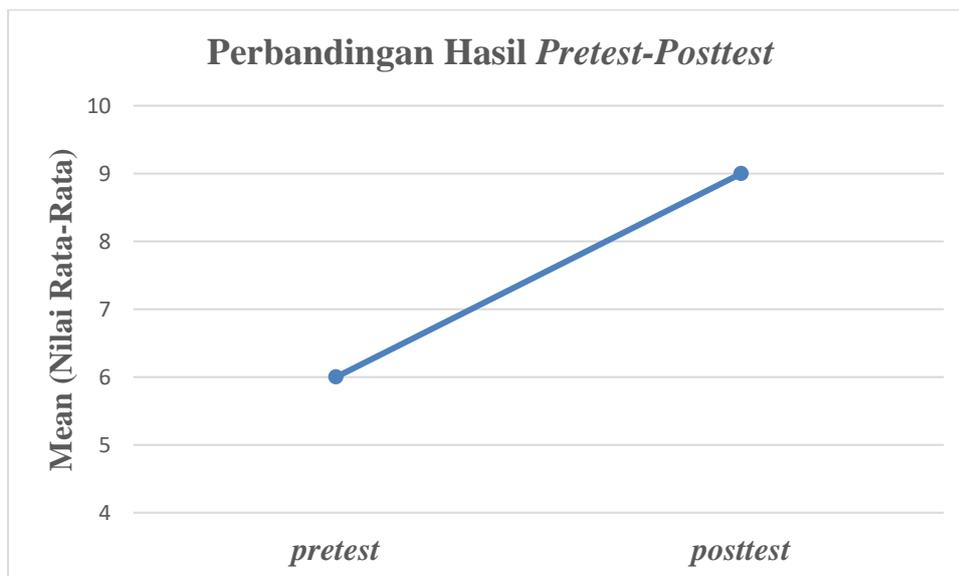
Tabel 2. Analisis Data *Posttest* Hasil Belajar

Nilai Minimum	Nilai Maximum	Mean
2	10	9

Dalam tabel diatas menunjukkan bahwa pada hasil *posttest* nilai minimum (nilai terendah) yang diperoleh siswa adalah 2, dan nilai maksimum (nilai tertinggi) yang diperoleh siswa adalah 10. Kemudian untuk nilai rata-rata siswa pada tahap *posttest* ini adalah 9.

Dari data yang diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada tahap awal dan akhir dilakukannya sebuah *treatment* dengan pembelajaran berbantuan media video Animaker. Adapun perbandingannya dapat dilihat pada diagram dibawah ini:





Gambar 3 Diagram Perbandingan Hasil *Pretest-Posttest*

Berdasarkan diagram diatas, nilai rata-rata *pretest* berada di nilai 6, dan nilai rata-rata *posttest* berada pada nilai 9. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 2 angka dari nilai rata-rata 6 menuju 9, seperti halnya garis diagram yang menaik pada sisi bagian kanan, yang artinya hasil tes mengalami kenaikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia dengan menerapkan media video animasi berbasis Animaker mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa sebelum dilakukannya *treatment (pretest)* sebesar 6, dan nilai rata-rata siswa setelah dilakukannya *treatment (posttest)* sebesar 9. Nilai rata-rata postes lebih tinggi dibanding nilai rata-rata *pretest*, sehingga dapat dilihat adanya pengaruh positif dari penerapan media video animasi berbasis Animaker terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Cisereuh Pengaruh dari penggunaan metode pre – eksperimen dengan menggunakan media video pembelajaran menggunakan aplikasi animaker yaitu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi pencernaan manusia, analisis data yang diperoleh dari pre-test memperoleh nilai minimum 1 dan nilai maksimum 9, sedangkan hasil dari analisis pre-test



diperoleh nilai minimum 2 dan nilai maksimum 10, dan nilai rata-rata dari treatment pre-test yang diperoleh yaitu 6, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh dari treatment post-test yaitu 9, dalam hal ini diperoleh kesimpulan bahwa penerapan medi video animaker dapat meningkatkn hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W. D. (2016). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Ariyani, R. (2021). *Media Pembelajaran (Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Macam-Macam Media Pembelajaran)*. [Online]. Diakses dari <https://www.rikaariyani.com/2021/12/media-pembelajaran-pengertian-fungsi.html?m=1>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630-6637.
- Jaedun, A. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. Fakultas Teknik UNY, 12.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110-115.
- Nisa, K. (2021). *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Nugraha, J. (2022). *Teknologi Digital Adalah Alat dengan Sistem Komputerisasi, Ini Penjelasannya*. [Online]. Diakses dari <https://m.merdeka.com/jateng/teknologi-digital-adalah-alat-dengan-sistem-komputerisasi-ini-penjelasan-lengkapnnya-kln.html>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.

