

BISMILLAH PASTI BISA

by Mayang Ayu

Submission date: 19-Jun-2021 06:19AM (UTC-0500)

Submission ID: 1608987530

File name: KERJAKAN_ARTIKEL_MU_NAKk.docx (100.52K)

Word count: 1839

Character count: 11492



JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kalisari 01 Pagi Jakarta Timur

Mayang Ayu Sunami¹ Aslam.M.Pd²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail : mayangayu2551@gmail.com¹, ea_aslam@yahoo.co.id²

Abstrak

Di dalam penelitian ini bisa dilihat seberapa pengaruhnya untuk penggunaan media video animasi di SDN Kalisari 01 Pagi Jakarta Timur. Jumlah total 64 orang dalam penelitian ini, diantaranya VA dan VB. pada penelitian ini, saya memakai metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental, khususnya desain kontrol non-equivalent dan akan dilakukan perhitungan statistik. Setelah dilakukan perhitungan, hasil penelitian minat dan nilai siswa kelas V SDN Kalisari 01 Pagi yang menggunakan media pembelajaran video animasi membuktikan bahwa nilai siswa sekarang jauh lebih besar dari sebelumnya setelah menggunakan media tersebut

Kata Kunci: Video animasi, Minat dan Hasil belajar

Abstract

In this study, you can see how influential it is for the use of animated video media at SDN Kalisari 01 Pagi East Jakarta. A total of 64 people in the study, including VA and VB. In this study, I used quantitative methods with quasi-experimental designs, especially non-equivalent control designs and statistical calculations will be performed. After the calculation, the results of the study of interest and grade V students of SDN Kalisari 01 Pagi using animated video learning media prove that the students' grades are now much greater than before after using the media

Keywords: Animated video, interest and learning outcomes.

Copyright (c) 2021 Mayang Ayu Sunami, Aslam.M.Pd

✉ Corresponding author :

Email : Mayangayu2551@gmail.com

HP : 085822073578

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2021, Accepted xx Bulan 2021, Published xx Bulan 2021

Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

- 2 ³ *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kalisari 01 Pagi Jakarta Timur- Mayang Ayu Sunami. Aslam.M.Pd DOI :*

PENDAHULUAN

Teknologi mulai berkembang di Indonesia sudah cukup banyak teknologi pembelajaran yang dipakai pada setiap sekolah. guru masih banyak yang tidak memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran merupakan sarana untuk memudahkan dalam menyampaikan pembelajaran. sesuai pengamatan selama magang di SDN Kalisari 01 Pagi nilai ipa kelas V cukup rendah karena banyak faktor peserta didik pertama sulit memahami materi pembelajaran, kedua media pembelajaran kurang menarik dan ketiga kurang adanya minat belajar ipa karena peserta didik menganggap sulit. Dengan menggunakan banyak alat atau media pembelajaran yang bisa digunakan seperti visual, audio dan audiovisual. Dalam hal ini melakukan penelitian untuk memberikan gambaran bagaimana cara untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan nilai yang meningkat dari sebelumnya. Serta memudahkan siswa lebih cepat menerima materi yang diajarkan selama proses belajar, tidak merasa jenuh serta lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan Memberikan informasi kepada guru bahwa menggunakan media pembelajaran video animasi dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar dengan disesuaikan materi yang cocok.

IPA yaitu mata pelajaran yang wajib di ajarkan di SD karena mempelajari tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari matapelajaran ini membahas tentang berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran (Lusidawaty, Fitria, Miaz, & Zikri, 2020). Karena sangat penting di terapkan untuk siswa SD. Pembelajaran IPA siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan mencoba sendiri dan di sesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dalam matapelajaran IPA siswa hanya berpusat kepada guru anak akan merasa bosan dan tidak menyenangkan, seharusnya anak dalam matapelajaran ini langsung terjun langsung melihat alam sekitar dari hal-hal yang mudah di jangkau. Dalam mengatasi pada saat pembelajaran online bisa menggunakan media pembelajaran video animasi dan disesuaikan materi yang ingin diajarkan.

Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Agustien, Umamah, & Sumarno, 2018). Media ini dapat menarik minat, minat merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut (Sirait, 2016, p. 37). Kemudian setelah menarik perhatian bisa membuat siswa tertarik secara spontan untuk melihat dan mengamati video animasi tersebut dan munculnya perubahan nilai yang meningkat dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang mencapai semua komponen dan menguasai matapelajaran yang telah diajarkan (Kusuma, Wahyuni, & Noviani, 2015). Namun, ketika wabah covid-19 saat ini melanda dunia, kegiatan belajar dapat dilakukan secara online tanpa perlu bertemu di sekolah. Sekolah menggunakan aplikasi Zoom meeting dan WA. Untuk mempermudah berbagi video animasi, peneliti menggunakan Zoom Meetings. Zoom meeting merupakan aplikasi untuk lebih mudah berinteraksi dan melakukan diskusi tanpa harus bertemu (Monica & Fitriawati, 2020).

Pengamatan pada proses pembelajaran saintifik SDN Kalisari 01 Pagi di Kelas V menunjukkan bahwa minat belajar siswa rendah sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Guru perlu melakukan perubahan untuk memperbaiki media dan bahan ajar. Guru harus lebih kreatif dalam mencari dan mengumpulkan bahan ajar. Melalui penggunaan media video animasi ini untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran.

- 3 **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kalisari 01 Pagi Jakarta Timur- Mayang Ayu Sunami. Aslam.M.Pd DOI :**

METODE

Penelitian ini termasuk metode kuantitatif deskriptif, yaitu metode eksperimen semu. Metode ini adalah yang pertama untuk menentukan bahwa dua kelas diberikan materi yang sama tetapi ditangani cara yang berbeda. kelas VB sebagai kelas eksperimen diberikan materi siklus air dengan menggunakan media yang dibuat peneliti, sedangkan untuk kelas VA sebagai kelas kontrol diberikan materi siklus air dan menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan guru.

Populasi yaitu suatu wilayah yang terdiri dari objek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk diteliti (Prof.Dr.Sugiyono, n.d.). Dapat disimpulkan bahwa aspek yang ditentukkan peneliti sebagai objek penelitian adalah yang diharapkan oleh peneliti. Maka dari itu, populasinya seluruh siswa kelas VA-VB SDN Kalisari 01 Pagi yang terdaftar pada tahun ajaran 2020/2021. Saat ini ada 64 siswa, termasuk 32 di kelas A dan 32 di kelas B.

Variable penelitian terdapat variabel bebas dan terikat. Media pembelajaran video animasi adalah variabel bebas sementara itu minat dan hasil belajar siswa termasuk variabel terikat. Dilihat berapa besar pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap siswa kelas VA–VB. Setelah menggunakan perlakuan, jika terlihat signifikansi (2-tailed) > 0,05 bahwa data yang didapatkan dengan di uji independent sample t test (uji kesamaan mean ganda) analisis standar uji akan menolak Ho dan menerima Ha. Sedangkan jika terdapat Ho diterima dan Ha ditolak. otomatis signifikansi (2-tailed) < 0,05.

17 HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar

Minat belajar	Kelas	Kolmogrov-smimov		
		Statistic	df	Sig.
	V-B (eksperimen)	0.110	32	0,200
	V-A (kontrol)	0.141	32	0,108

Tabel ini merangkum hasil perhitungan uji normalitas minat, dan data hasil penelitian terkait minat belajar siswa kelas V SDN Kalisari 01 Pagi. Kelihatan dari nilai (sig.) minat pada kedua kelas berjumlah 0,200 untuk V-B dan pada kelas V-A berjumlah 0,108. Terlihat kedua nilai (sig.) > (0,05). Oleh karena itu, data akan berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil uji Homogenitas Data Minat Belajar

Minat belajar	Nilai rata-rata	Levene statistic	df1	df2	Sig.
		1.281	1	62	0.262

Tabel di atas merangkum hasil perhitungan dari nilai (sig.) 0,262 terlihat bahwa data > 0,05 yang menunjukkan mengandung data homogenitas. Berdasarkan analisis data di atas, menggunakan media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa membuktikan penggunaan media video animasi berguna terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Kalisari 01 Pagi. Dengan penerapan media pembelajaran video animasi, dalam perkembangan teknologi saat ini minat belajar siswa semakin meningkat

- 3
4 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kalisari 01 Pagi Jakarta Timur- Mayang Ayu Sunami. Aslam.M.Pd DOI :

19
Tabel 3. Hasil uji Normalitas
Data Hasil Belajar

Hasil belajar	Kelas	Kolmogrov-smimov		
		Statistic	df	Sig.
	Pretest V-B (eksperimen)	0.102	32	0.200
	Posttest V-B(eksperimen)	0.127	32	0.200
	Pretest V-A (kontrol)	0.440	32	0.111
	Posttest V-A (kontrol)	0.159	32	0.038

16
Tabel di atas menyimpulkan dengan perhitungan uji normalitas, terlihat bahwa hasil (sig.) kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05 Data yang di uji adalah normal. tabel berikut akan membahas hasil uji homogenitas hasil belajar.

15
Tabel 4. Hasil uji Homogenitas
(Kolmogorov – Smirnov Test) Data Hasil Belajar

Hasil belajar	Nilai rata-rata	Levene statistic	df1	df2	Sig.
		0,981	1	62	0.362

20
Berdasarkan nilai rata-rata yang tercantum dalam tabel, nilai (sig.) yaitu 0,326 < 0,05. kesimpulannya data setiap sampel adalah sama (homogen). Jika diperoleh nilai (sig.) < 0,05 maka data tersebut homogen. Jika nilai (sig.) < 0,05 data tidak homogen.

18
Menentukan bahwa minat belajar siswa muncul karena adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat untuk mempercepat menyampaikan materi dalam pembelajaran (Audia, Yatri, Aslam, Mawani, & Zulherman, 2021). Salah satunya adalah video animasi yang di rancang semenarik mungkin yang membuat siswa ingin memperhatikan dan memiliki semangat belajar. Video animasi sama seperti audio visual. audio visual yang menggabungkan antara gambar dan suara (Sari & Miaz, 2019). Bedanya video animasi di tambahkan animasi yang gambarnya seolah-olah menjad hidup yang membuat menarik dalam video tersebut. berdasarkan angket kelas eksperimen sangat menyukai penggunaan media pembelajaran video animasi. Akan tetapi kelas yang tidak diberikan media tersebut semangat belajar siswa sama seperti biasa dan setelah di berikan angket minat siswa banyak yang tidak menyukai media pembelajaran video animasi. Mungkin ada beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu siswa tidak tau apa itu media pembelajaran video animasi, kemudian siswa sudah nyaman dengan media yang guru biasa gunakan selama pandemic ini yaitu PPT dan WAG yang menyebabkan kurangnya minat siswa kelas V-A.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest kelas V-A dengan menggunakan media yang dipakai oleh guru membuat siswa merasa jenuh yang menyebabkan nilai siswa menjadi rendah dan sama dengan hasil pengamatan sebelumnya tidak ada yang berubah dari sebelumnya. Untuk siswa kelas V-B mengalami perubahan dengan diberikan pretest sebelum diberikan materi pembelajaran dan setelah di berikan materi pembelajaran nilai kelas V-B sangat meningkat. Dalam proses belajar mengajar kelas V-B jauh lebih semangat dan memperhatikan pada peneliti bertanya mengenai pembelajaran respon siswa tersebut langsung menjawab dengan penuh percaya diri.

- 3
5 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kalisari 01 Pagi Jakarta Timur- Mayang Ayu Sunami. Aslam.M.Pd
DOI :

KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah sebelum siswa kelas V menggunakan media, nilai siswa-siswi kelas VA dan VB cukup rendah dan siswa kurang berminat untuk mempelajari mata pelajaran IPA. Setelah penggunaan media video animasi untuk pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai IPA siswa-siswi kelas VA dan VB SDN Kalisari 01, sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat dan menghasilkan nilai -nilai yang memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih sebelumnya kepada ketua prodi PGSD Ika Yatri, M.Pd dan dosen Aslam, M.Pd atas bimbingannya dalam merampungkan artikel ini. Serta pihak sekolah yang mendukung proses penelitian ini. Berterimakasih pada editor & reviewer yang sudah memberi saya kesempatan.

4 DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. (2021). Development of Smart Card Media for Elementary Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012114. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012114>
- Kusuma, D. H., Wahyuni, S., & Noviani, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 1(1).
- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19 As An Online Learning Medium For Students During The Covid-19 Pandemic. *Ejurnal Undana*, (1), 1630–1640.
- Prof.Dr.Sugiyono. (n.d.). *statistika untuk penelitian* (28th ed.). bandung: ALFABETA.
- Sari, N. N., & Miaz, Y. (2019). Penggunaan media peta berbasis multimedia. 3(3), 929–934. Retrieved from <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/196/pdf>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>

BISMILLAH PASTI BISA

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	4%
2	jbasic.org Internet Source	2%
3	repository.upi.edu Internet Source	2%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
5	jsr.stkipnurulhuda.ac.id Internet Source	1%
6	journal.uny.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
8	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
9	journal.upgris.ac.id Internet Source	1%

10	library.um.ac.id Internet Source	1 %
11	es.scribd.com Internet Source	1 %
12	ejournal.undana.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
14	www.jurusanstudi.com Internet Source	<1 %
15	core.ac.uk Internet Source	<1 %
16	journal.uniga.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.neliti.com Internet Source	<1 %
18	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
19	id.123dok.com Internet Source	<1 %
20	media.neliti.com Internet Source	<1 %
21	unmas-library.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

22

www.jbasic.org

Internet Source

<1 %

23

Heidy Ayu Rosita, Lukita Nurul Hidayah, Aisyah Agus Safitri, Hernik Farisia. "MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF SISWA RA SUNAN AMPEL PASURUAN", *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off