



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 4 Tahun 2024 Halaman 2777 - 2787

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Peserta Didik di Sekolah Dasar

Vina Febriyanti^{1✉}, Diah Sunarsih², Muamar³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhadi Setiabudi, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: vinaf8887@gmail.com¹, diahsunarsih88@gmail.com², muamarade@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pada fakta saat ini, tidak sedikitnya guru yang masih menggunakan metode ceramah tanpa ada variasi media yang beragam dalam menjelaskan materi pelajaran yang akhirnya membuat pembelajaran tidak menarik dan membosankan. Maka tujuan dari penelitian ini, menguji media animasi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif peserta didik kelas IV. Metode yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *true eksperimental design* dengan analisis uji *Independent Sample T-Test*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen ranah kognitif tercatat 75,00 yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 65,10. Ranah afektif juga menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen 79,37 yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 67,48. Diperjelas lagi dari ranah kognitif, berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,032 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada media animasi. Pengaruh yang sama juga terdapat pada ranah afektif dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran menggunakan media animasi terlihat lebih baik hasilnya dan mempunyai pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif peserta didik kelas IV.

Kata Kunci: media animasi, ranah kognitif, ranah afektif.

Abstract

This research is motivated by the current fact that quite a few teachers still use the lecture method without a variety of media in explaining subject matter which ultimately makes learning uninteresting and boring. So the aim of this research is to test animation media to determine whether there is an influence on learning outcomes in the cognitive and affective domains of class IV students. The method applied is quantitative experimental research with design true eksperimental design with test analysis Independent Sample T-Test. The results of the research showed that the average score for the experimental class in the cognitive domain was recorded at 75,00, which was greater than the control class, namely 65,10. The affective domain also showed an average score for the experimental class of 79.37, which was greater than the control class, namely 67.48. Further clarification from the cognitive domain, based on the significance value obtained of 0.032, is smaller than 0.05, indicating that there is a significant influence on animation media. The same influence is also found in the affective domain with a significance value of 0.001, which means it is smaller than 0.05. Based on these findings, it can be concluded that learning using animation media shows better results and has a real influence on learning outcomes in the cognitive and affective domains of class IV students.

Keywords: animation media, cognitive domain, affective domain.

Copyright (c) 2024 Vina Febriyanti, Diah Sunarsih, Muamar

✉ Corresponding author :

Email : vinaf8887@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8160>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 4 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Aspek kehidupan manusia dalam kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan telah mengalami perubahan, yang mana peningkatan dan penguasaan ilmu teknologi adalah upaya untuk memecahkan berbagai permasalahan tersebut. Perubahan ini tidak hanya bermanfaat bagi kesejahteraan manusia, namun juga membuat masyarakat lebih siap menghadapi dunia yang semakin maju. Sebagai manusia kita harus senantiasa menumbuhkan semangat untuk menaikan sumber daya manusia yang dimiliki agar dapat berhasil dan mampu berpartisipasi dalam perekonomian global yang semakin kompleks.

Negara Indonesia termasuk ke dalam negara yang dalam proses pertumbuhan. Negara ini mempunyai potensi untuk mempercepat pembangunan keberhasilan nasional. Implementasi transformasi ini memerlukan sumber daya dari orang-orang yang kompeten dan berpengalaman di bidang keahliannya masing-masing. Pengembangan keterampilan dan kemampuannya dapat dicapai melalui pendidikan. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan Indonesia adalah menumbuhkan potensi individu dalam rangka membina warga negara yang taat hukum. Hal ini juga mencakup kompetensi, kreativitas, kemandirian dan kecerdasan serta partisipasi aktif dalam sistem demokrasi.

Langkah pertama dalam meraih tujuan tersebut ialah dengan mengadakan pendidikan yang dapat menunjang individu memanfaatkan potensi yang dimiliki secara maksimal sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya sendiri-sendiri. Oleh karena itu, agar kualitas pendidikan baik, maka harus dilakukan berbagai inovasi pada proses belajar mengajar seperti : metode, media, setrategi, serta bahan ajar dalam pembelajaran yang digunakan (Wulandari et al., 2023).

Sebagaimana dikemukakan oleh (Kuswanto, 2020) pentingnya media dalam pendidikan menuntut guru agar bisa berinovasi serta melakukan kreativitas dalam membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Berdasarkan fakta saat ini, tidak sedikit guru yang menggunakan komponen standar seperti papan tulis, gambar, dan bahan lainnya untuk menjelaskan materi pelajaran. Namun, penggunaannya ini tidak selalu memberikan nilai yang memuaskan. Pembelajaran menggunakan media oleh pendidik sebisa mungkin menarik dan menyenangkan untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Untuk mencapai tujuan pendidikan, hendaknya guru bisa memilah media relevan dengan materi pembelajaran. Apabila tujuan terpenuhi, akan berdampak positif pada hasil belajar. Akibat kemajuan teknologi, media pendidikan saat ini lebih beragam. Terdapat berbagai media yang bisa dipilih oleh guru yaitu : media suara (audio), media gambar (visual), serta media suara dan gambar (audio visual) (Novita & Novianty, 2020).

Dari observasi dan wawancara pada wali kelas IV SDN Pebatan 01 dan SDN Pebatan 02 menyampaikan beberapa informasi bahwa pada kegiatan belajar matematika di kelas IV masih didominasi terutama oleh metode pelajaran menyimak penjelasan guru dengan buku yang ada, mencatat atau meringkas materi pembelajaran. Proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa variasi media pembelajaran yang beragam. Selain itu guru juga menyampaikan bahwa penguasaan kompetensi pengetahuan matematika masih belum mencapai target Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang nilainya kurang lebih di dibawah 70.

Pembelajaran umum tersebut, mengakibatkan masing-masing individu merasa jenuh dan tidak aktif saat pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik hanya akan fokus pada beberapa menit pertama saat mulai pembelajaran, dan seterusnya akan asik dengan dunianya sendiri tanpa menyimak penjelasan yang guru sampaikan. Sehingga berpengaruh kepada ranah afektif individu menurun. Pada karakter disiplin misalnya tidak sedikit sikap individu yang senang sendiri dengan dunianya tanpa memperhatikan guru yang sedang memberikan pembelajaran dikelas. Pada karakter Jujur menunjukkan sikap seperti menyontek jawaban pada teman kelas saat mengerjakan tugas dan menutupi perbuatan tersebut dengan berbohong Pada karakter tanggung jawab menunjukkan rendahnya tingkat tanggung jawab ketika dalam pengerjaan tugas dari guru

seringkali tidak tepat waktu. Sehingga pentingnya kepribadian seperti disiplin, jujur dan tanggung jawab untuk kemajuan peserta didik dan harus diajarkan dan dipraktikkan sejak awal.

Guru harus beradaptasi dengan cepat dan menyediakan sumber daya atau media yang sesuai. Peneliti melihat banyak upaya yang dilakukan guru dalam proses pengajaran khususnya di bidang matematika, namun masih ada beberapa kendala dalam setiap prosesnya. Media pembelajaran animasi merupakan solusi yang diberikan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena kemampuannya dalam menyajikan informasi mudah untuk dipahami dan penyajiannya yang dapat dilihat dan didengar (Novita & Novianty, 2020). Mengingat kelebihanannya, maka penggunaan media animasi dalam pembelajaran diputuskan untuk digunakan dalam penelitian ini. Media animasi menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, tulisan, suara menjadi satu dalam waktu yang bersamaan. Hal ini menjadikan proses belajar menarik, menghibur dan tidak membosankan sehingga mendukung transfer ilmu dengan optimal.

Penelitian oleh (Handayani, 2019) yang membenarkan hal tersebut dengan membuktikan adanya pengaruh positif media animasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan memperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,7079 > 2,024$). Pada penelitian (Relista, R., & Wibowo, 2021) menemukan perubahan penting antara keadaan dari yang belum dan yang sudah diberikan perlakuan dengan media animasi audio (suara) visual (gambar). Selanjutnya, pada penelitian (Sari & Yatri, 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi meningkatkan tingkat keterlibatan dan interaktivitas peserta didik dalam belajar dikelas. Perbedaan dari penelitian ini yaitu media animasi digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar ranah kognitif dan afektif peserta didik kelas IV pada materi sifat-sifat bangun persegi dan persegi panjang. Berdasarkan temuan permasalahan tersebut, kurangnya guru dalam memvariasikan media pada proses belajar menimbulkan pembelajaran menjadi membosankan sehingga mempengaruhi hasil belajar pada pengetahuan dan sikap peserta didik. Maka tujuan dari penelitian ini, menguji media animasi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif peserta didik kelas IV.

METODE

Dalam penelitian kuantitatif diambil menggunakan metode eksperimen. Metode ini digunakan untuk melakukan uji coba atau pengujian terhadap suatu objek tertentu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antar variabel yang diidentifikasi. Lokasi penelitian ini terletak di SDN Pebatan 01 dan SDN Pebatan 02 Brebes Jawa Tengah, dengan kisaran waktu penelitian sekitar 5 bulan dimulai pada bulan Februari dan berakhir pada bulan Juni 2024.

Populasi dalam penelitian yang digunakan meliputi seluruh peserta didik kelas IV SDN Pebatan 01 dan SDN Pebatan 02 yang berjumlah 40 orang yang selanjutnya dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik sampel yang diambil adalah sampling jenuh dengan menggunakan keseluruhan jumlah dari populasi karena relatif kecil. Sampel dipilih dengan menggunakan undian acak, termasuk dua gulungan kertas untuk mengidentifikasi kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian terdiri dari banyak langkah, dan salah satunya dengan menentukan desain penelitian yang akan diterapkan. Dengan menggunakan metode eksperimen desain yang diambil menggunakan *true experimental design* dengan tipe *posttest only design*, yang ditandai dengan adanya pemberian tes akhir (*posttest*) pada kedua kelas baik yang mendapatkan perlakuan pemberian media animasi maupun media sederhana. Selanjutnya, akan dilihat dari kedua kelas tersebut terdapat pengaruh atau perbedaan yang muncul atau tidak.

Alat ukur yang digunakan untuk menilai setiap variabel terdapat dalam dua cara. Pertama, tes tertulis dengan soal pilihan ganda untuk mengukur variabel kognitif. Penilaian kedua menggunakan lembar observasi untuk mengukur variabel pada ranah afektif, khususnya pada sikap disiplin, jujur, dan tanggungjawab. Proses dalam menentukan kelayakan atau keabsahan tiap instrumen kognitif yang digunakan pada penelitian melalui

tahap uji validitas (kevalidan tiap soal uji coba), reliabilitas (konsistensi tiap instrumen), indeks kesukaran soal, dan daya beda soal. Untuk kelayakan suatu instrumen pada ranah afektif menggunakan lembar validitas ahli yang terdiri dari validator 1 yaitu pembimbing 1 dan validator 2 yaitu pembimbing 2. Jika instrumen sudah dikatakan layak berdasarkan pengolahan data tersebut, maka proses selanjutnya adalah pengujian tiap-tiap instrumen dengan taraf signifikansi mengacu pada taraf 5% pada pengujian hipotesis menggunakan analisis parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan hasil dari pengujian pada media animasi terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif. Proses awal sebelum melangkah pada pemberian perlakuan yaitu melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu yang bertujuan untuk melihat kelayakan dari instrumen yang telah dibuat. Gambaran awal pada hasil uji coba dirangkum dalam tabel 1.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Hasil Soal Uji Coba

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas_Uji_Coba	20	20	77	57.05	19.411
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan temuan analisis deskriptif yang disajikan, hasil *mean* yang didapat pada kelas uji coba sebesar 57,05, dengan hasil terendah tercatat 20 dan skor tertinggi 77. Pada instrumen penilaian ranah afektif yang telah dibuat selanjutnya dilakukan uji validitas ahli terlebih dahulu. Dalam kevalidan indikator lembar observasi yang berdasarkan validitas ahli, jika presentase semakin tinggi maka tingkat kevalidan semakin baik.

Uji validitas instrumen ranah afektif dilakukan dengan validator 1 yaitu pembimbing 1 dan validator 2 yaitu pembimbing 2. Berdasarkan rekapan, diketahui bahwa hasil yang didapat dari kedua validator adalah sama yaitu dengan presentase 87% yang artinya instrumen observasi bersifat valid dan layak untuk digunakan pada penelitian.

Setelah uji coba dan validasi ahli selesai dan dikatakan layak, tahap selanjutnya adalah memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen melalui pemanfaatan media animasi, sedangkan kelompok kontrol mendapat perlakuan melalui penggunaan media sederhana. Semua kelompok melakukan penilaian *posttest* yang sama untuk mengetahui apakah terdapat perubahan signifikan pada hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik yang menggunakan media pembelajaran animasi. Data analisis deskriptif yang telah diolah menunjukkan bahwa skor terendah pada kelas kontrol yang diperoleh peserta didik tercatat 33 dan peserta didik dengan skor tertinggi tercatat 87. Sedangkan pada kelas eksperimen skor terendah tercatat 53 dan peserta didik dengan skor tertinggi tercatat 93. Pada analisis deskriptif ranah afektif menunjukkan bahwa skor terendah pada kelas kontrol tercatat 50 dan tertinggi 83. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai terendah peserta didik yaitu 58 dan perolehan nilai tertinggi yaitu 92.

Selanjutnya dilakukan rekapitulasi data pada variabel kognitif dan afektif, yang dilakukan dengan uji prasyarat analisis dalam menilai normalitas dan homogenitas. Pengujian ini mencoba mengidentifikasi apakah data mengikuti distribusi normal dan konsisten atau tidak. Pengolahan data dibantu menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan metode *lilliefors*, dilihat dari *shapir-wilk* pada nilai sig (signifikansi). Menurut (Setyawarno, 2017: 166) kriteria pengambilan keputusan ditentukan apabila nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal. Apabila nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji normalitas untuk variabel

ranah kognitif disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Ranah Kognitif

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kontrol	.184	21	.062	.921	21	.092
Kognitif	Eksperimen	.147	19	.200*	.929	19	.166

Hasil yang muncul dari pengolahan data pada uji normalitas variabel ranah kognitif, dapat dilihat pada tabel 2 kolom *Shapiro-Wilk*. Nilai sig yang diperoleh pada kelas kontrol menunjukkan angka 0,092 dan kelas eksperimen dengan angka 0,166. Artinya hasil perolehan kedua kelas tersebut dikatakan normal karena nilainya lebih besar dari 0,05. Hasil yang sama juga ditunjukkan pada variabel ranah afektif yang dikatakan berdistribusi normal dan memenuhi kriteria dengan perolehan angka yaitu pada kelas kontrol menunjukkan angka 0,064 dan kelas eksperimen menunjukkan angka 0,080.

Data yang telah dikatakan normal akan melalui proses selanjutnya yaitu uji homogenitas. Dalam pengujian ini kriteria pengambilan keputusan ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi yaitu pada nilai sig jika didapat kurang dari 0,05 dikatakan tidak homogen. Sebaliknya, pada nilai sig jika didapat lebih dari 0,05 maka dikatakan homogen. Temuan uji homogenitas pada variabel kognitif di cantumkan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Ranah Kognitif

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.204	1	38	.280

Uji homogenitas yang dilakukan pada ranah kognitif berdasarkan tabel 3, mendapatkan perolehan nilai signifikan lebih dari 0,05 yaitu dengan nilai 0,280. Selanjutnya, nilai signifikansi hitung pada ranah afektif mendapat perolehan nilai sebesar 0,830. Artinya pada kedua variabel tersebut terdapat varians yang homogen, yang artinya variansnya sama.

Setelah hasil pengolahan data dikatakan normal dan terdapat varian yang sama pada uji prasyarat analisis kedua variabel, proses selanjutnya ialah pengujian hipotesis dengan uji t. Pengolahan data dipermudah dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 22. Pedoman yang digunakan dalam menentukan hasil hipotesis mengacu pada nilai sig lebih dari 0,05 variabel dikatakan tidak terdapat pengaruh dan dikatakan variabel berpengaruh jika nilai sig kurang dari 0,05.

Hasil yang muncul dapat dilihat pada tingkat signifikansi (2-tailed) kolom *Equal variances assumed*. Nilai sig yang didapat ialah 0,032 artinya kurang dari 0,05. Oleh karena itu H_{a1} diterima tetapi H_{01} ditolak. Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar kognitif terlihat jelas. Pada ranah afektif, tingkat signifikansi (2-tailed) adalah 0,001 yang menunjukkan nilai lebih rendah dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan H_{a2} diterima dan H_{02} ditolak. Maka dapat disimpulkan adanya penggunaan media animasi dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap hasil belajar pada ranah afektif.

Pembahasan

Berdasarkan dari apa yang penelitian ini hasilkan dari data pengolahan yang berupa penggunaan animasi terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dengan berbantuan media animasi. Sebelum adanya penggunaan media yang bervariasi seperti media animasi, tampaknya proses pembelajaran matematika di kelas IV SD belum mencapai hasil yang optimal baik dari segi kognitif maupun afektif belajar. Penyajian informasi yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang memiliki teknik yang menarik dan tidak ada variasi media yang beragam. Hal ini terlihat dari temuan peneliti, dimana sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya minat terhadap isi

pembelajaran, mengalami kebosanan, menunjukkan kurangnya semangat belajar, dan terlalu asyik dengan lingkungan pribadinya.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi mempunyai dampak menguntungkan terhadap prestasi akademik peserta didik. Media pembelajaran mengacu pada alat atau sumber daya apa pun yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pendidikan dengan membuatnya lebih menarik, menarik minat, dan memfasilitasi pemahaman dan retensi materi yang disediakan.

Media mempunyai fungsi yang sangat penting dalam mengarahkan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran ketika materi diberikan. Media animasi meningkatkan retensi memori jangka panjang pada anak. Selain itu, media visual lebih berdampak dibandingkan media auditori.

Pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman menjadi kunci penyelesaian permasalahan tersebut, sesuai dengan keadaan saat ini. Oleh karena itu penelitian ini tertarik untuk menerapkan media pembelajaran untuk membuat inovasi dan variasi media dengan memanfaatkan teknologi pada zaman sekarang. Penggunaan media animasi adalah media yang digunakan pada penelitian ini. Menurut (Juditya & Aprila, 2018) media animasi didefinisikan suatu gambar/foto bisa gerak dan berubah warna serta dapat diproyeksikan dan adanya suara. Salah satu kelebihan utama animasi adalah kemampuannya menjelaskan fenomena apa pun secara sistematis di setiap periode yang berubah (Lestari et al., 2017). Dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan media audio visual yang berasal dari pada kumpulan gambar yang bergerak sehingga seolah-olah hidup serta mempunyai durasi tertentu.

Peserta didik pada tingkat sekolah dasar harus menguasai berbagai muatan pembelajaran, matematika adalah satu diantara muatan pembelajaran yang ada. Matematika adalah muatan penting yang ada pada semua tingkatan sekolah. Pengajaran matematika hendaknya dilakukan dengan cara yang konsisten, aktif, efektif, menyenangkan dan menghibur. Seharusnya, peran guru ialah memilah media pada saat penyampaian materi. Untuk mencapai tujuan pendidikan, hendaknya guru bisa memilah media relevan dengan materi pembelajaran. Apabila tujuan terpenuhi, akan berdampak positif pada hasil belajar.

Hasil belajar ialah perkembangan sikap atas pemahaman pengetahuan dan penguasaan materi yang didapatkan melalui kegiatan pembelajaran pada satu lingkungan tertentu (Qorimah & Sutarna, 2022). Pada setiap proses pembelajaran dapat mempengaruhi perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Secara teoretik kepribadian manusia dalam memahami tingkah lakunya terhadap hasil belajar terbagi tiga aspek antara lain : pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotor). Hasil belajar aspek pengetahuan adalah adanya tingkah laku yang berubah karena mendapatkan perlakuan dalam lingkungan kognisi. Kemampuan yang memungkinkan adanya perubahan pada aspek pengetahuan (Phafiandita et al., 2022).

Kebermanfaatan penggunaan media animasi pada hasil belajar kognitif terlihat jelas dan lebih baik dengan hasil yang telah diperoleh. Juga ketika pada saat pembelajaran yang berlangsung, peserta didik terlihat memperhatikan dan menyimak tayangan video animasi tersebut dengan penuh hikmat tanpa adanya paksaan, walaupun terkadang masih ada satu dua anak yang menunjukkan rasa kurang tertarik. Tak hanya itu, saat berinteraksi dengan teman kelompoknya, peserta didik menunjukkan antusiasme yang kuat. Nilai akhir (*posttest*) menunjukkan bahwa hasil tersebut lebih tinggi dalam perlakuan menggunakan media animasi dibandingkan dengan media pada kelas dengan media sederhana, artinya terdapat perbedaan nilai perolehan yang signifikan antara kedua kelas.

Hasil temuan penelitian ini yang didapat pada pengujian nilai akhir (*posttest*) ranah kognitif kelas eksperimen yang memperoleh angka rata-rata yaitu 75,00 lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol dengan perolehan sebesar 65,10. Selain itu, terdeteksi temuan uji hipotesis dengan nilai sig sebesar 0,032 yang menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_{01}) ditolak dan hipotesis alternatif (H_{a1}) diterima. Artinya adalah media animasi berpengaruh nyata pada aspek pengetahuan peserta didik. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian dari (Nazilah et al., 2022). Hasil perhitungan SPSS 22 menunjukkan nilai sig lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi membuat pengaruh yang sangat baik pada hasil belajar ranah kognitif.



Gambar 1. Media Pembelajaran Animasi

Penjelasan gambar yang ditunjukkan pada gambar 1, merupakan salah satu bagian dari isi video animasi yang dibuat untuk penelitian pada kelas yang diberikan perlakuan. Video animasi yang ditampilkan memuat berbagai gambar yang seolah-olah hidup (bergerak) dan suara yang bersumber dari musik untuk *background* dan suara dari penjelasan pada setiap materi yang ditampilkan. Gambaran singkat pada isi video animasi adalah terkait penjelasan tentang pengertian dan jenis bangun datar segiempat, penjelasan tentang pengertian bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang. Kemudian dilanjut dengan pengenalan berbagai benda yang membentuk bangun datar persegi dan persegi panjang yang ada di kehidupan sehari-hari. Penjelasan tentang sifat-sifat bangun datar persegi dan persegi panjang. Dimulai dari sisi, titik sudut, jumlah sudut, diagonal, simetri lipat, dan simetri putar. Setelah penjelasan, tampilan media animasi selanjutnya berisi tentang kuis atau soal untuk peserta didik. 10 menit berikutnya akan dikhususkan untuk mengerjakan soal latihan secara mandiri. Selama waktu pengerjaan, video animasi di *pause* terlebih dahulu. Setelah waktu pengerjaan selesai, peserta didik ditunjuk untuk maju kedepan dan menjawab soal tersebut. Kemudian jawaban peserta didik dicocokkan apakah benar atau salah dengan jawaban yang ada di dalam video animasi. Tampilan terakhir adalah penutupan.

Keterlibatan media animasi yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran dengan jelas mampu membawa pengaruh pada proses belajar mengajar yang guru laksanakan. Hal ini sejalan dengan kesimpulan dari (Sinta et al., 2022) berdasarkan dari penemuannya, penggunaan media tersebut membuat materi menjadi lebih seru dan tidak monoton serta penyajiannya menjadi lebih mudah. Media animasi mampu merepresentasikan pergerakan suatu benda atau gambar serta mengubah posisi, bentuk, dan warnanya sehingga dalam dunia pembelajaran, media animasi berperan dalam menarik perhatian peserta didik agar lebih cepat memahami materi.



Gambar 2. Proses Pembelajaran menggunakan media animasi

Penjelasan gambar yang ada dalam gambar 2, merupakan proses daripada pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi.

Menurut Isa Anshori dalam (Khotimah, K., & Darwati, 2016) hasil belajar ranah afektif berhubungan erat dengan emosional peserta didik yang ditunjukkan seperti sikap dalam belajar dan perasaan yang dirasakan. Pendapat dari (Nisa & Efendi, 2020) mengatakan bahwa penggunaan media video animasi untuk pengajaran tidak hanya berdampak pada keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif, namun juga berdampak positif terhadap aspek sikap (afektif) seperti perilaku akademik, motivasi dan kreativitas individu.

Ranah afektif yang diteliti mencakup tiga aspek penilaian yaitu sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab peserta didik. Kementerian Pendidikan Nasional mengartikan disiplin sebagai suatu perbuatan yang mempengaruhi corak perilaku secara tertib dan menaati dengan berbagai peraturan dan ketentuan. Istilah disiplin mempunyai arti yang bermacam-macam, antara lain pengendalian diri, kepatuhan terhadap aturan, ketatanan terhadap petunjuk, dan kesesuaian terhadap norma dan norma dalam masyarakat. Sedangkan jujur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti lurus hati tidak curang. Oleh karena itu, peserta didik yang berkarakter jujur adalah orang yang cenderung jujur secara batin dan tidak curang, yang mempengaruhinya untuk selalu melakukan sesuatu yang jujur. Dalam konteks pendidikan, akuntabilitas tanggung jawab mengacu pada tingkah laku atau perilaku seorang individu pada kegiatan pelaksanaan belajar yang dikerjakan secara baik yang diberikan oleh gurunya terkait dengan pengajaran atau topik lainnya.

Berdasarkan pada proses pembelajaran yang berlangsung, hasil observasi dari peneliti yang didapat menunjukkan bahwa sikap yang dimunculkan peserta didik ada pada setiap indikator yang dibuat yaitu pada masing-masing indikator dari disiplin, jujur, dan tanggung jawab. Hal ini karena dengan ketertarikan peserta didik pada media animasi membuat fokus peserta didik mejadi lebih baik, misalnya fokus yang biasanya hanya sebentar, menjadi fokus yang benar-benar menyimak video sampai akhir dengan baik sehingga membuat suasana kelas menjadi kondusif dan tugas yang disampaikan pada pembelajaran juga dikerjakan dengan tepat waktu. Sehingga akan berpengaruh pada hasil pembelajarannya baik secara pengetahuan maupun sikap masing-masing individu. Penilaian ranah afektif berkaitan erat dengan minat dan sikap peserta didik yang biasanya berupa sikap tanggung jawab, kerjasama, disiplin, percaya diri serta menghargai pendapat orang lain dan mampu mengendalikan diri sendiri (Saftari & Fajriah, 2019).

Penilaian afektif pada penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mengetahui perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran, respon terhadap guru serta pemberian perlakuan mata pelajaran yang diperoleh peserta didik. Dapat dipastikan bahwa skor rata-rata 79,37 dicapai. Sedangkan rata-rata skor observasi kelas kontrol sebesar 67,48. Pengaruh media animasi terhadap keberhasilan pembelajaran juga terlihat pada nilai yang muncul dalam uji t berbantuan SPSS 22. Nilai signifikansinya adalah 0,001, dimana nilai sig < 0,05

menunjukkan ditolaknya H_0 dan diterimanya H_{a2} . Hasil penelitian ini membenarkan hasil penelitian dari (Nugraha et al., 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta pada proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari fakta bahwa kelompok eksperimen mencapai tingkat persentase sebesar 80%, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai tingkat persentase 20%.

Hasil belajar matematika pada kedua kelas terdapat pengaruh yang signifikan. Dari hasil ini didukung dari teori Andrian Johari dkk dalam (Sri, 2022) bahwa media animasi ini mempunyai kelebihan dalam menyesuaikan besar kecilnya objek, membantu pendidik dalam memberikan informasi tentang proses yang relatif kompleks, mempunyai media yang tidak konvensional, menarik perhatian peserta didik, umpan balik interaktif, dan dapat berjalan mandiri serta digunakan tanpa bimbingan. Artinya penggunaan variasi media yang beragam khususnya media animasi mempunyai peran penting dalam kesuksesan sebuah pembelajaran. Selain dari pendapat Andrian Johari, dari penelitian (Khoirunnisa et al., 2023) media animasi mampu memberikan penjelasan yang mudah dipahami sehingga dengan adanya visualisasi dan penggabungan antara suara dan gambar yang seolah-olah hidup, membuat peserta didik tertarik pada penyampaian materi dan membuat mudah pendidik memberikan informasi dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan demikian media ini mempunyai dampak yang nyata pada perkembangan media saat ini. Sejalan dengan teori dari (Pagarra H & Syawaludin, 2022) pentingnya media yang dioperasikan dengan menggunakan teknologi khususnya media animasi saat ini sebanding baik dari sudut pandang kognitif maupun afektif, karena terlihat bahwa pembelajaran melalui penggunaan teknologi untuk mendukung proses kognitif seperti pengorganisasian, penyebaran, koneksi, asimilasi, dan penggabungan informasi baru ke dalam memori akan mudah dilakukan serta dapat membawa pengaruh yang baik dalam sikap dan emosi tiap individu.

Penerapan pada penggunaan media animasi yang telah digunakan pada penelitian ini membuahkan hasil yang berdampak positif. Kebermanfaatan dari penggunaan media animasi ini mampu menyumbangkan pengetahuan dibidang pendidikan, khususnya pada bidang pendidikan dasar dalam peningkatan hasil belajar matematika. Kebermanfaatan untuk peserta didik dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih kondusif, yang aktif, menarik, dan menyenangkan serta menstimulasi, mencegah peserta didik merasa bosan yang mengganggu kemajuan belajar matematika. Selanjutnya, kebermanfaatan untuk guru mampu memberikan wawasan mengenai pemanfaatan media animasi dalam pendidikan matematika lebih menarik dan efektif serta dapat menjadi bahan pertimbangan juga referensi dalam membantu perbaikan dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya.

Suatu penelitian pasti terdapat suatu keterbatasan. Pada penelitian ini masih ada beberapa kekurangan dan kelemahan. Adapun beberapa dari kekurangan dan kelemahan tersebut ialah sampel uji coba yang relatif kecil sehingga mempengaruhi kurang banyaknya tingkat kevalidan pada instrumen uji coba. Selanjutnya, pengamatan yang dilakukan pada penilaian lembar observasi ranah afektif memerlukan ketelitian pada setiap peserta didik, pada saat pembelajaran berlangsung terdapat satu dua anak yang kurang pengamatan karena jumlah peserta didik yang banyak. Sehingga setelahnya perlu mengingat lagi perilaku atau sikap peserta didik tersebut pada saat mengikuti pembelajaran. Dalam penggunaannya media ini membutuhkan LCD proyektor sebagai alat bantu penyampaian pembelajaran. Bukan hanya perangkat komputer saja, akan tetapi alat pendukung seperti laptop dan speaker juga sangat dibutuhkan dan wajib ada untuk menjadikan pembelajaran dalam penyampaian materi berjalan dengan baik dan maksimal. Kemudian penggunaan ini juga membutuhkan dan mengandalkan kreativitas pendidik dalam membuat media animasi seperti; menentukan gambar dan suara yang tepat serta memilih materi yang relevan. Selain itu, membutuhkan tenaga dan waktu lebih banyak dalam penerapan pembelajaran menggunakan media animasi. Sejalan dengan pendapat (Wahyu Primadani et al., 2022) bahwa dalam penggunaan media animasi membutuhkan alat pendukung untuk setiap prosesnya agar dapat beroperasi dengan baik seperti proyektor, laptop, dan speaker. Penerapan animasi ini menggunakan

dukungan dari perangkat keras seperti komputer dan lainnya berperan sebagai sarana dalam pembelajaran yang memberikan banyak manfaat dan dapat meningkatkan kemampuan nyata.

KESIMPULAN

Dari temuan yang dituangkan dalam penelitian ini, diperoleh kesimpulan, nilai sig yang dihasilkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji-t lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, sehingga H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Hasil yang sama juga terdapat pada ranah afektif yaitu nilai sig yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, sehingga H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Dengan demikian, pembelajaran matematika dalam pemberian perlakuan dengan media animasi terlihat lebih baik hasilnya dan mempunyai pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar ranah kognitif dan afektif peserta didik kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, S. (2019). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn 01 Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat. (*Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu*). <Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/Id/Eprint/4268>
- Juditya, S., & Aprilia, R. N. (2018). Pembelajaran Gerak Dasar Shooting Melalui Penerapan Model Jigsaw Berbasis Media Animasi. *Tegar: Journal Of Teaching Physical Education In Elementary School*, 1(2), 53–63. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.17509/Tegar.V1i2.11939>
- Khoirunnisa, S., Martini, A., & Dahlani, A. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Sebelas April Elementary Education (Sae)*, 2(3), 274–284. <Https://Ejournal.Unsap.Ac.Id/Index.Php/Sae/Article/View/1065>
- Khotimah, K., & Darwati, S. (2016). Aspek-Aspek Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Repositoty*, 4, 9–15. <Http://Eprints.Umsida.Ac.Id/Id/Eprint/6656>
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Eductic - Scientific Journal Of Informatics Education*, 6(2), 78–84. <Https://Doi.Org/10.21107/Eductic.V6i2.7073>
- Lestari, D., Rochadi, D., & Maulana, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di Smk 4 Tangerang Selatan. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 6(2), 51–58. <Https://Doi.Org/>. <Https://Doi.Org/10.21009/Pensil.6.2.1>
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., Pramulia, P., Pendidikan, J., & Sekolah, G. (2022). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sdn Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vi(November), 161–169. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.26740/Eds.V6n2.P161-169>
- Nisa, L. R., & Efendi, N. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(July), 1–23. <Https://Doi.Org/10.23969/Jp.V8i1.8750>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *Jtiee (Journal Of Teaching In Elementary Education)*, 3(1), 46. <Https://Doi.Org/10.30587/Jtiee.V3i1.1127>
- Nugraha, A. T., Hidayat, A., & Ilyas. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(1), 1–9. <Http://Jurnal.Fkip.Unla.Ac.Id/Index.Php/Jp2ea/Article/View/318>
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit Unm*, Makasar.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran

- 2787 Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif dan Afektif Peserta Didik di Sekolah Dasar – Vina Febriyanti, Diah Sunarsih, Muamar
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8160>
- Di Kelas. *Jira: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121.
<https://doi.org/10.47387/Jira.V3i2.262>
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (Ar) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i2.2348>
- Relista, R., & Wibowo, D. R. (2021). Pengaruh Penerapan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 04 Pedamaran Oki Sumatera Selatan. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 22–35.
<https://doi.org/10.36835/Au.V3i2.578>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.
<https://doi.org/10.56916/Ejip.V2i3.381>
- Setyawarno, D. (2017). Panduan Statistik Terapan Untuk Penelitian Pendidikan. In *Pendidikan Ipa Fmipa Uny*, Yogyakarta.
- Sinta, Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Journal On Teacher Education*, 4, 731–744. <https://doi.org/10.31004/jote.V4i2.8928>
- Sri, K. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Min 14 Aceh Tengah. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(1), 14.
<https://doi.org/10.21831/jpv.V3i1.1588>
- Wahyu Primadani, I., Yuniawan, T., Pratiwi Tri Utami, S., Bahasa Dan Sastra Indonesia, P., & Negeri Semarang, U. (2022). Pengembangan Media Animasi Bermuatan Cinta Produk Indonesia Dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdote Ihsan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.V11i1.45633>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.V5i2.1074>