



Jurnal Teknologi Pendidikan

Vol. 1 – No. 1, 2023

ISSN: 2527-5151 (print)

<https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/index>



PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA SISWA SEKOLAH MENEGAH PERTAMA

Gusriyani¹ Agussalim² Madaling³ Sam Hermansyah⁴, Suleha⁵

¹²³⁴⁵ Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Email: gusriyanigus@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang. Ada dua jenis variabel yang diteliti, yaitu variabel bebas ialah penggunaan video animasi (x), kemudian variabel terikatnya ialah hasil belajar seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang (y). SMP Negeri 3 Panca Rijang menjadi tempat penelitian ini. Observasi, dokumentasi, dan tes digunakan sebagai metode pengumpulan data, yang kemudian dianalisis menggunakan statistik inferensial (uji-t). Peserta dalam penelitian ini ialah semua siswa kelas VII, dengan total 65 siswa yang dipilih secara acak yang berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan *video animasi* terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang. Hasilnya, nilai ujian mereka rata-rata $85 > 70,90$ lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak memanfaatkan video animasi. Analisis uji-t mengungkapkan nilai empiris lebih tinggi dari nilai tabel, 9,276 lebih tinggi dari 2,086 pada tingkat signifikansi 5% dan 9,276 lebih tinggi dari 2,845 pada tingkat signifikansi 1% dengan 20 db. Perolehan tersebut didapatkan dari penilaian 11 siswa kelompok eksperimen dan 11 siswa kelompok kontrol. Temuan penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran video animasi harus dimanfaatkan secara maksimal selama proses belajar mengajar.

Kata kunci: (Pengaruh, Video animasi, Hasil Belajar)

PENDAHULUAN

Pendidikan diberbagai belahan dunia sering menjadi perbincangan. Bagi suatu negara pendidikan sangatlah penting, baik di negara maju maupun non industri, karena dalam suatu negara pendidikan akan bersaing baik secara mental, emosional maupun psikomotorik. Meskipun pendidikan ialah salah satu indikator kemajuan suatu bangsa tidak menuntut, namun mayoritas bangsa tidak mejadikannya sebagai prioritas utama dalam pembangunannya(Nurlaila, 2022). Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dimanapun dan kapanpun dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan, di sisi lain, dapat diperoleh kapan saja dalam kehidupan seseorang dan oleh manusia mana pun. Dalam lingkungan hidup sebagai tempat terjadinya proses pembelajaran, semua orang bisa jadi pengajar (Noor & Karawang, 2003). Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Nasional Negara Republik Indonesia menyatakan, “Pendidikan yaitu upaya yang dilaksanakan secara sadar dan terencana agar terwujudnya suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya berupa kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, dan karakter mulia”. Pendidikan ialah suatu bentuk usaha manusia yang dapat dipertanggung jawabkan secara sadar dalam rangka membantu mencapai perkembangan potensi baik fisik, jiwa, kepribadian dan sosial. Teknologi pembelajaran mulai berkembang dan didukung di setiap sekolah. Melihat kondisi pendidik saat ini yakni guru masih banyak yang kurang dalam memanfaatkan teknologi, selain itu, pendidik harus lebih profesional dalam menggunakan media pembelajaran yang ada dan menguasai media tersebut yang merupakan dasar pengembangan media pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran menjadi alat untuk memudahkan dalam proses penyampaian pembelajaran (Sunami, 2021). Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 3 Panca Rijang bahwa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menurun salah satunya disebabkan oleh rasa bosan siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa kurang semangat dalam mengikuti mata pelajaran. sehingga, peneliti mendapatkan informasi saat observasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam peningkatan nilai siswa, sehingga pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar. Menurut Sadiman (2008) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran ialah sarana fisik dalam penyampaian isi/materi pelajaran yaitu buku, film, video, slide dan lain-lain (Agussalim & Syamsunir, 2021). Agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, pendidik perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang berbagai jenis media dan karakteristik yang terkait dengan masing-masing jenis. Hal ini memungkinkan pendidik untuk memilih dan memanfaatkan media sesuai dengan kompetensi dasar, pengalaman belajar, dan materi yang disiapkan (Moto, 2019). Video animasi adalah media pembelajaran yang menyimpan berbagai objek yang memperoleh gambar dan dilengkapi berbagai animasi sehingga lebih interaktif dan efisien untuk dapat dijadikan sebagai alat belajar yang efektif untuk proses belajar (Rahmayanti, 2016). Kelebihan dari video animasi ialah mampu menarik respon siswa karena adanya penggabungan video dan audio yang interaktif sehingga hasil belajar siswa terdapat peningkatan, dan memberi kemudahan kepada guru dalam penyajian materi. Video animasi sebagai jawaban atas waktu yang dihabiskan untuk mengenalkan materi pada mata pelajaran Seni Budaya (Husni, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode 1. Pendekatan dan jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Seperti yang ditunjukkan oleh Sugiyono (2013) metode penelitian kuantitatif merupakan strategi logika karena memenuhi standar logika yang konkrit, seimbang, terukur, normal dan presisi. Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, terlebih dahulu sebaiknya membuat desain dari penelitian yang dilakukan. Desain untuk penelitian yang akan dilaksanakan adalah desain *true eksperiment* dengan jenis *posttes-only control group design*. Berikut gambaran pelaksanaan penelitian ini digambarkan dalam tabel sederhana berikut:

Tabel 1.3

	Kelompok	Treatment
1	Eksperimen	X
2	Control	-

Keterangan:

X: Perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media videoanimasi

- : Perlakuan pada kelas kontrol tidak menggunakan media video animasi

2. Variabel Penelitian

Menurut (misbahuddin, 2016) variabel penelitian merupakan strategi penelitian yang menjelaskan tentang faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian yang bersangkutan. Variabel merupakan struktur yang karakteristiknya telah diberi nilai sebagai angka.

Variabel dapat dibedakan menjadi dua jenis, seperti berikut:

- 1) Variabel independent (berpengaruh)

Penelitian ini variabel bebasnya ialah penggunaan video animasi dan diberisimbol X.

- 2) Variabel dependent (dipengaruhi)

Penelitian ini, variabel terikatnya ialah hasil belajar Seni Budaya Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang dan diberi simbol Y.

3. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2015) menyatakan bahwa istilah “populasi” mengacu pada sekelompok besar benda atau orang dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah dipilih oleh para ilmuwan untuk dipelajari dan dicari tahu. Populasi dalam kajian ini ialah semua siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang sebanyak 65 siswa. Tabel berikut memberikan gambaran yang jelas tentang keadaan populasi penelitian.

Tabel 2.3 keadaan populasi

Kelas	Laki • laki	Perempuan	Jumlah
VII.1	12	10	22
VII.2	11	11	22
VII.3	11	10	21
Total	34	31	65

2. Sampel

Menurut Sugiono (2018), sampel merupakan cerminan dari ukuran dan karakteristik populasi. Berdasarkan uraian di atas, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* ialah melakukan secara random terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara individu, *Random* juga mengambil dengan memilih secara acak dari populasi yang ada tanpa membeda-bedakan subjek. Sampel dari jumlah populasi sebanyak 65 siswa kelas VII, peneliti mengambil sampel secara acak yaitu kelas VII 1 sebanyak 22 siswa.

4. Tehnik Pengumpulan Sampel

Bermacam-macam informasi digunakan dalam penelitian ini ialah:

1. Observasi

Teknik atau cara pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung disebut observasi. Menggunakan format observasi sebagai instrumen untuk melengkapi metode adalah pendekatan yang paling efisien.

2. Dokumentasi

Menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan informasi mengenai jumlah siswa yang terdaftar di kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang tahun pelajaran 2022/23.

3. Tes

Teknik Tes digunakan untuk mengukur nilai mata pelajaran Seni Budaya untuk siswa kelas VII 1 SMP Negeri 3 Panca Rijang. Tes dilakukan di akhir pembelajaran bertujuan agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Siswa diberikan tes sebanyak 10 nomor dalam bentuk *essay*. Dengan ini jika peserta tes mampu menjawab seluruh pertanyaan dengan benar maka akan memperoleh nilai maksimal 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini dilaksanakan bertujuan agar dapat diketahui apakah ada pengaruh penggunaan Video Animasi terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang. Populasi dalam penelitian ini semua kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang atau sebanyak 65 siswa mengikuti penelitian ini yang dilakukan di SMP Negeri 3 Panca Rijang. Siswa dipilih dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *Cluster Random Sampling*. Dilihat dari kualitas yang diperoleh dari hasil kajian tersebut, terlihat bahwa hasil pembelajaran seni budaya bagi siswa SMP Negeri 3 Panca Rijang yang diperlihatkan menggunakan video animasi lebih unggul dibandingkan siswa yang diajari tanpa menggunakan video animasi. Hasil belajar dapat dilihat dari perbedaannya dari nilai perolehan siswa pada ujian terakhir. Nilai kelompok eksperimen ialah 85, sedangkan nilai kelompok kontrol ialah 70,90, sesuai dengan hasil perhitungan. 2,086 pada tingkat kepentingan 5% dan 9,276 lebih menonjol dari 2,845 pada tingkat kepentingan 1% dengan db 20.

Berdasarkan hasil yang didapatkan bahwa hipotesis menyatakan ada pengaruh penggunaan Video Animasi terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang "diterima". Konsekuensi penerimaan tersebut, maka hipotesis yang mengatakan tidak ada pengaruh penggunaan Video Animasi terhadap hasil belajar Seni Budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang "ditolak".

Dengan demikian dapat diuraikan bahwa penggunaan video animasi dalam proses belajar memberikan dampak positif. Hal ini terbukti dengan menggunakan Video Animasi dalam proses hasil belajar siswa cukup memuaskan. dibandingkan dengan hasil belajar yang tidak menggunakan Video Animasi pada proses belajar.

SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian, dapatlah dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan keaktifan video animasi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap nilai seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 3 Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang. Hal ini dikarenakan dengan memanfaatkan Video animasi, para pendidik dan siswa dapat melengkapi pengalaman mendidik dan mengembangkan dengan lebih efektif dan menyampaikan data kepada siswa dengan cara yang baik dan menarik.
2. Dilihat dari nilai, pengujian hipotesis melalui analisis data, nilai rata-rata kelompok eksperimen (x) lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelompok kontrol (y), yaitu $M_x = 85 > M_y = 70,90$. Kemudian, pada saat itu, melalui uji-t diperoleh nilai kelompok eksperimen = 9,276, lebih menonjol dari nilai T tabel baik pada tingkat kepentingan 5% (2,086) maupun pada tingkat kepentingan 1% (2,845).
3. Hasil pengujian dengan menggunakan rumus t-test menunjukkan bahwa siswa belajar dengan menggunakan video animasi memiliki efek positif dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan video animasi

DAFTAR PUSTAKA

- Agussalim, & Syamsunir. (2021). Media Schoology, Hasil Belajar, Program Dasar, Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 62–73.
- Husni, P. (2021). *pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa madrasah tsanawiyah negeri 5 kota jambi*.
- Misbahuddin. (2016). *Metodedan Teknik Penyusunan Laporan Penelitian*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20–28.
- Noor, T., & Karawang, U. S. (2003). *RUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL Pasal 3 UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO. 20*, 123–144.

Nurlaila. (2022). *PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Experimen Materi Pembelajaran PPKN Kelas IV Di SDIT Ummatan Wahida Talang Rimbo Baru)*.

Presiden, I. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*.

Rahmayanti, L. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SE-GUGUS SUKODONO SIDOARJO* Laily Rahmayanti PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya Abstrak.

Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sunami, M. A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 1940–1945.