

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN SISWA KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH KETANGGEN KABUPATEN SEMARANG

Himas Nurila, Muhammad Arif Al Fikri

Universitas Islam Negeri Salatiga

Email: himasnurila@gmail.com, arif.alfikri@uinsalatiga.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video animasi mempengaruhi hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ketanggen Kabupaten Semarang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes dan wawancara. Sampel penelitiannya yaitu siswa MI Ketanggen kelas VA berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol. Proses pengambilan data dilakukan dengan cara memberikan post-test kepada kedua kelas tersebut. Untuk menentukan hasil penelitian, digunakan rumus *Independent Sample T-test*. Hasil dari uji perhitungan pada penelitian menyatakan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Semarang.

Kata Kunci: video animasi, hasil belajar, PPKn

Abstract

The aim of this research is to find out how the use of animated video media influences PPKn learning outcomes regarding unity and integrity for class V students at Madrasah Ibtidaiyah Ketanggen, Semarang Regency. The type of research used in this research is quasi-experimental using an experimental group and a control group. Data collection techniques in this research are tests and interviews. The research sample was MI Ketanggen class VA students totaling 22 students as the experimental class and class VB totaling 22 students as the control class. The data collection process was carried out by giving a post-test to the two classes. To determine the research results, the Independent Sample T-test formula is used. The results of the calculation tests in the research stated that the sig value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted, it can be concluded that there is an influence of the use of animated video media on the learning outcomes of PPKn material on unity and integrity of class V students at Madrasah Ibtidaiyah Semarang Regency.

Keywords: animation video, learning's results, PPKn

Diserahkan: 20-10-2023;

Diterima: 05-11-2023;

Diterbitkan: 20-11-2023

PENDAHULUAN

Depdiknas menyatakan bahwa tujuan dari mata pelajaran PPKn di sekolah dasar adalah untuk menciptakan warga negara yang mampu memenuhi hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang berkarakter, cerdas, dan terampil seperti yang dijamin oleh Pancasila dan UUD 1945 (Ananda, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran siswa diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan nilai (skor), sikap, dan tingkah laku dari siswa yang bersifat positif (Fikri, 2022)

Pembelajaran PPKn bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu untuk menjadikan masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang cerdas, bermoral dan bertanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi pengembangan karakter siswa. PPKn diajarkan mulai dari kelas bawah sekolah dasar (Nugraha, 2017).

Pendidikan kewarganegaraan lebih menitikberatkan pada pengembangan warga negara yang memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang berkarakter, berkemampuan, dan cerdas, sebagaimana dijanjikan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Nur Indah dkk., 2022).

Proses pembelajaran PPKn memerlukan dukungan dari berbagai komponen, termasuk penggunaan media pembelajaran. Penelitian Felton (Rayandra, 2012) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

(Fikri, 2021) menyatakan bahwa nilai media terletak pada seberapa realistiknya dalam proses menanamkan konsep pada siswa. Jenis media pembelajaran beragam, mulai dari yang konkret hingga yang abstrak. Namun, banyak guru di sekolah dasar yang gagal memanfaatkan media pembelajaran selama proses pembelajaran. sehingga siswa menerima materi kurang bermakna dan menghasilkan hasil belajar yang lebih rendah.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, dan membuat proses belajar menjadi efektif dan menyenangkan (Ahmad Zaki, 2020). Karena media pembelajaran diharapkan menjadikan materi mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, video animasi adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami lebih baik materi. Menurut Furoidah (Rahmayanti & Istianah, 2018) media video animasi pembelajaran adalah jenis media pembelajaran yang terdiri dari gambar dan audio, yang membuatnya lebih hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan membuatnya lebih menarik.

Video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi persatuan dan kesatuan, hal ini dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa dapat menggunakan

media yang sama untuk melihat dan mendengar serta menerima informasi yang sama. Selain itu, guru tidak perlu menampilkan objek nyata dalam materi yang disampaikan, media video animasi ini dapat menghemat waktu dan tenaga. Media video animasi ini sangat baik untuk menyampaikan informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi bagi siswa, isi media diselingi dengan rekaman materi asli yang disampaikan.

Dengan menggunakan proyektor layar LCD di depan kelas, media video animasi ini dapat ditayangkan dan dilihat oleh semua siswa. Salah satu cara untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan video animasi. Video animasi ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran materi persatuan dan kesatuan karena masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan bahwa siswa akan mendapatkan pembelajaran yang relevan dan mendapatkan hasil belajar terbaik dengan penggunaan media video animasi ini.

Berdasar pada observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Ketanggan dengan narasumber Ibu Ulfah Masfufah, S.Pd. selaku wali kelas V, beliau mengatakan bahwa dikelas V memiliki permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang rendah terutama pada mata pelajaran PPKn. Hal ini disebabkan karena guru dalam menyajikan materi masih dengan metode ceramah, latihan soal, dan jarang menggunakan media pendukung dalam penyampaian materi. Sehingga dalam aktivitas pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Tidak hanya itu pula siswa cenderung lebih aktif di luar materi pelajaran, seperti bercakap-cakap dengan teman, berjalan-jalan mendatangi teman, serta melaksanakan kegiatan fisik di luar materi yang diberikan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Salah satunya pada mata pelajaran PPKn materi persatuan dan kesatuan, siswa masih kesulitan untuk memahami pengertian dan contoh-contoh dari persatuan dan kesatuan. Materi persatuan dan kesatuan disampaikan guru melalui buku LKS yang ada. Dikarenakan masalah diatas dan guru jarang menggunakan media sehingga menyebabkan pembelajarn yang disampaikan kurang efektif dan efisien, serta mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Dari masalah yang telah dibahas di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi dapat mengatasi hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga nilai PPKn siswa di atas standar nilai KKM. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaitah Ketanggan Kabupaten Semarang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi eksperimental*). Kuasi eksperimen merupakan penelitian yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun partisipannya tidak secara acak untuk dimasukkan kedalam kedua kelompok (Hastjarjo, 2019). Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang

diperlakukan dengan menggunakan media video animasi dan kelompok kontrol diperlakukan dengan metode konvensional.

Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Susilana, 2015). Anggota sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VA berjumlah 22 siswa (kelas eksperimen) dan kelas kontrol berjumlah 22 siswa (kelas kontrol). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan tes dan wawancara. Tes pada penelitian ini menggunakan tes berupa pretest dan posttest. Bentuk tesnya adalah pilihan ganda dengan jumlah soal sesuai dengan hasil yang telah di uji validasikan yaitu 10 soal. Sedangkan untuk wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara, tetapi hanya dengan menggunakan topik garis besarnya saja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, hasil uji validitas dihitung dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *Product Moment* yang terdapat 10 soal valid dan 20 soal tidak valid. Setelah menyelesaikan hasil hitung uji validitas lanjut ke hitung uji reliabilitas, dimana hitungan ini menggunakan rumus Kuder Richardson ($KR - 20$) yang memperoleh hasil $0,735 > 0,60$, sehingga hasil belajar PPKn reliabel.

Setelah memperoleh kedua hasil uji hitung diatas, maka dilanjutkan dengan uji normalitas dengan menggunakan *uji Shapiro-Wilk* dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai $0,153 > 0,05$, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai $0,743 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari populasi pada kedua kelompok tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Jika kedua kelompok telah dinyatakan berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan pada perhitungan uji homogenitas. Dalam uji homogenitas penelitian ini menggunakan Uji Levene dan memperoleh nilai pre-test hasil belajar PPKn kelas eksperimen-kontrol sebesar $0,899 > 0,05$, dan untuk post-test hasil belajar PPKn kelas eksperimen-kontrol memperoleh nilai $0,977 > 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelas adalah homogen.

Setelah memperoleh semua hasil uji diatas, maka dapat menentukan hasil penelitian ini dengan menghitung uji t dari kedua variabel agar mengetahui adanya perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan dan yang tidak diberikan perlakuan. Hasil uji t yang diperoleh dari kedua variabel tersebut ialah nilai *sig.*(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ketanggan Kabupaten Semarang.

Pembahasan

1. Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V MI Ketanggan

Setelah dilakukan penelitian, hasil posttest menunjukkan rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol berbeda. Rata-rata kelas eksperimen sebesar 79.09 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 54.09. Sebelum melakukan penelitian, peneliti juga

menguji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua sampel memiliki distribusi yang normal atau homogen, sehingga penelitian dapat dilakukan pada kedua sampel.

2. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Persatuan dan Kesatuan

Hasil belajar kognitif rata-rata dari post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran PPKn. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai yang diperoleh kelas kontrol, sebab kelas eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda sehingga rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam penelitian ini mempengaruhi hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan siswa kelas V di MI Ketanggan.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media video animasi guna mendorong siswa agar lebih tertarik untuk belajar. Siswa juga diberi kesempatan untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapat, serta berani mempraktikkannya di depan kelas. Selain itu komunikasi yang terjalin yaitu komunikasi dua arah, guru ke siswa dan siswa ke guru. Sedangkan pada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional terlihat tidak aktif dalam berdiskusi. Siswa cenderung pasif dan tidak banyak mengemukakan pendapat. Bahkan hanya sedikit siswa yang berani untuk mengajukan pertanyaan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Icha Septia Wulandari dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri 8 Kota Jambi”, dengan hasil kesimpulan selama penelitian, terlihat bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen lebih hidup karena siswa lebih aktif, siswa berani menyuarakan pendapat mereka, menghargai pendapat orang lain, dan berbagi pendapat satu sama lain. Selain itu, siswa juga lebih cepat memahami materi yang diajarkan karena siswa jauh lebih tertarik melihat pembelajaran dengan media audio visual seperti media animasi powtoon. Sementara itu, pada kelas kontrol siswa kurang aktif dan cenderung hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan jarang memberikan pendapat (Wulandari dkk., 2020).

Adanya media video animasi dalam proses pembelajaran menjadi sarana bantu yang digunakan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan menghasilkan situasi pembelajaran yang efektif, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. Menurut Asyhar (dalam Muh Idris Jafar, et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber yang direncanakan. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana siswa dapat melakukan belajar dengan baik.

Video animasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar, hal ini sejalan dengan pendapat Muhammad Ikhwanul Muslimin (2017) pada jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD” disimpulkan

bahwa media video animasi dalam penelitian ini berpengaruh dalam hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi guru, sehingga nilai hasil belajar siswa kelas II B SD Muhammadiyah Karangtengah menjadi lebih baik (M. I. Muslimin, 2017).

Konsep pembelajaran menggunakan media video animasi mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata. Animasi sendiri adalah kegiatan menggerakkan atau menghidupkan benda mati menjadi seolah-olah mereka hidup. Selain itu, mereka dapat menggunakan media lain untuk menjelaskan konsep yang sulit dipahami, mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Munir, 2012). Dengan menggunakan media video animasi membuat pelajaran teoritis menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan membuat siswa lebih memahaminya. Siswa juga dapat berinteraksi dengan temannya saat proses diskusi, siswa bekerjasama dengan teman sekelompoknya, siswa juga mendengarkan pendapat dan menghargai temannya. Melalui teman sejawat, siswa akan lebih nyaman dalam belajar dan tidak merasa malu untuk bertanya maupun mengungkapkan pendapatannya. Kondisi yang demikian membuat tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Sehingga hasil belajar yang diperoleh juga akan lebih maksimal.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji normalitas dengan menggunakan Kolmogrov-Smirnov pada hasil belajar PPKn siswa kelas V MI Ketanggan. Dengan hasil uji normalitas didapatkan nilai koefisien Asymptotic Sig pada output Kolmogrov-Smirnov pada kelas eksperimen adalah $0,100 > 0,05$, sedangkan kelas kontrol adalah $0,200 > 0,05$. Maka dapat diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Selain itu dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan Independent Paired Sample pada data hasil belajar maka diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang berarti nilai sig lebih kecil dari nilai alpha. Maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Uraian di atas merupakan bukti bahwa penggunaan video animasi berdampak positif pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn materi Persatuan dan Kesatuan. Hal ini menghasilkan hasil belajar PPKn yang lebih baik di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 79,09 lebih tinggi dari rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu sebesar 54,09. Dalam hasil analisis data menunjukkan nilai Sig $0,000 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn materi persatuan dan kesatuan siswa kelas V di MI Ketanggan.

BIBLIOGRAFI

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Fikri, M. A. Al. (2021). Peran Micro Teaching Terhadap Peningkatan Karakter Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 42–50.
- Fikri, M. A. Al. (2022). PEMBENTUKAN KARAKTER MAHASISWA MELALUI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial*, 4(2), 150–162.
- M. I. Muslimin. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Sd. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nugraha, S. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Format Swf Terhadap Hasil Belajar Memahami Dasar-Dasar Mesin Siswa ... VI*, 26–34.
- Nur Indah, A. P., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Efektivitas Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1092–1098. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3406>
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6(no 4), 429–439.
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 1–10.

First publication right:

Jurnal Syntax Fusion: Jurnal Nasional Indonesia

This article is licensed under:

