



## PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SEKOLAH DASAR

Diana Dwi Lestari<sup>a</sup>, Ida Sulistyawati<sup>b</sup>, Imas Srinana Wardani<sup>c</sup>

<sup>a</sup> FPP / PGSD, [anafitri9929@gmail.com](mailto:anafitri9929@gmail.com), Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

<sup>b</sup> FPP / PGSD, [bahauddin@unipasby.ac.id](mailto:bahauddin@unipasby.ac.id), Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

<sup>c</sup> FPP / PGSD, [via.yustitia@unipasby.ac.id](mailto:via.yustitia@unipasby.ac.id), Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to describe the use of animated video media on learning outcomes of the human digestive system in elementary schools. The material about the human digestive system is certainly very difficult for elementary school students to understand because the organs involved in the digestive process cannot be observed directly. Therefore, it is necessary to use learning media that is useful for studying material related to the human digestive system properly. This research uses quantitative research, namely quasi-experimental design or quasi-exploratory method. The data sources of this study used 2 classes, namely VA with 27 students as the control class and VB class with 25 students as the experimental class. The data collection method used was a test containing 20 multiple choice questions intended to determine student learning outcomes. Based on the research results, the resulting hypothesis test proves the Asymp.Sig (2-tailed) number is 0.000 and the significance probability number is  $< 0.05$ . Therefore, the results obtained indicate that  $H_0$  is rejected. This case states that the use of animated video media affects the learning outcomes of the human digestive system in fifth grade students at SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo.*

**Keywords:** Learning Media, Video Animation, Learning Outcomes

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan media video animasi terhadap hasil belajar sistem pencernaan manusia di sekolah dasar. Materi tentang sistem pencernaan manusia tentunya sangat sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar karena organ-organ yang terlibat dalam proses pencernaan tidak dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, perlu digunakan media pembelajaran yang berguna untuk mempelajari materi yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia dengan baik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu quasi-experimental design atau metode quasi-exploratory. Sumber data penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas VA dengan 27 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VB dengan 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes yang berisi 20 soal pilihan ganda yang dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, uji hipotesis yang dihasilkan membuktikan angka Asymp.Sig (2-tailed) adalah 0,000 dan angka probabilitas signifikansi  $< 0,05$ . Oleh karena itu, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tidak lepas dari konsep belajar, belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan aktivitas yang tidak bisa dipisahkan. Hasil belajar sebagai bentuk guna pembelajaran berikutnya. Pembelajaran berarti aktivitas melatih diri yang dilakukan oleh siswa serta guru. Prosedur belajar jadi satu sistem dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, tugas guru adalah mendidik, membimbing dan memberikan fasilitas belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya guna mengapai

sebuah tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Dalam prosedur belajar mengajar, guru bisa memilah strategi dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien serupa dengan kreativitas guru serta menggunakan media yang sesuai untuk menunjang pembelajarannya.

Pembelajaran pada tingkat pemula di jenjang sekolah dasar khususnya pada materi sistem pencernaan manusia butuh dimengerti oleh siswa sebab dengan mempelajari materi sistem pencernaan manusia siswa akan mampu belajar tentang lingkungannya dan diri sendiri. Materi tentang sistem pencernaan manusia tidak mudah di pahami oleh siswa sekolah dasar sebab organ-organ yang ikut serta dalam proses pencernaan tidak bisa diamai dengan cara langsung. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran untuk menunjang siswa dalam menguasai materi sistem pencernaan manusia dengan benar [1].

Salah satu cara untuk mendorong semangat belajar dan hasil belajar siswa adalah lewat pemanfaatan media pembelajaran video animasi pada materi sistem pencernaan. Dalam materi sistem pencernaan manusia, murid tidak cuma mendengarkan serta menerima materi dari guru, namun perlu juga membutuhkan media sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan aktivitas dan mengubah perilaku dan pemikiran siswa. Dengan bantuan pemanfaatan media video animasi diharapkan siswa lebih memahami materi tentang sistem pencernaan manusia, serta memungkinkan murid buat ntuk mengapai hasil belajar yang lebih bagus dari tadinya. Video animasi memiliki dampak yang besar dalam pembelajaran karena terbukti dapat meningkatkan potensi, menarik perhatian, dan memvisualisasikan konsep imajinasi, objek, dan keterkaitannya [2].

Media pembelajaran video animasi menjadi solusi dalam pembelajaran termasuk pada materi tentang sistem pencernaan manusia. Tentunya siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mereka hendak mampu mendapatkan materinya sendiri yang akan mereka pelajari di bawah pengarahannya dari peneliti dengan teknik mereka mendapatkan sendiri materinya mereka akan lebih mengerti pada materi itu serta pastinya pembelajaran bakal lebih bermanfaat.

Peneliti membatasi penelitian ini pada Pemanfaatan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia pada Siswa Kelas V SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut: Bagaimana pengaruh pemanfaatan media video animasi terhadap hasil belajar sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo? Dengan tujuan untuk mengetahui adanya pemanfaatan media video animasi terhadap hasil belajar sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. PENDIDIKAN**

Pendidikan merupakan salah satu pandangan bernilai dalam pembangunan sesuatu negeri, jika pendidikan itu baik maka pembangunan dapat berjalan dengan baik di segala bidang, sebab dengan mendapatkan pendidikan yang bagus bakal lahir sumber daya manusia. Pendidikan memiliki dampak dinamis terhadap kehidupan masyarakat di masa depan. Pendidikan dapat secara optimal mengembangkan kemungkinan potensi yang dimiliki setiap manusia.

### **2.2. PEMBELAJARAN**

Proses pendidikan diaplikasikan dalam bentuk proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu Proses pemberian pengalaman pendidikan kepada peserta didik dicapai dengan cara yang berbeda. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai macam hal, seperti adanya perubahan pola pikir siswa setelah melakukan proses pembelajaran.

### **2.3. MEDIA VIDEO ANIMASI**

Media video animasi adalah media yang menampilkan dan mengkombinasikan antara media bacaan, diagram, serta suara ke dalam satu aktifitas pergerakan. Media ini dinilai sungguh menarik sebab berguna bermanfaat dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Berikut manfaat media video animasi ini dalam pembelajaran adalah: dengan gerakan dan suara yang tepat, dapat menarik perhatian siswa, mempercantik tampilan media, mempermudah penempatan pembelajaran, mempermudah pemahaman siswa dan menjelaskan materi yang rumit [3].

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

Pada penelitian ini, peneliti memakai jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen yang ditetapkan yaitu *Quasi- Experimental Design*. Desain penelitian yang dikenakan

pada penelitian ini ialah *PosttestOnly Control Group Design*. Desain ini melibatkan setidaknya dua kelompok peneliti atau 2 kelas, yang keduanya dibentuk dengan cara random. Tiap-tiap kelompok, kelas eksperimen dan kelas kontrol, diberikan treatment yang berbeda. Setelah itu kedua kelompok belajar diberikan *posttest* (summary test) yang dikenakan buat mengetahui hasil belajar siswa [4]. Rancangan perlakuan pada penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut.

Kelas	Metode	Post-test
A	-	O <sub>1</sub>
B	X	O <sub>2</sub>

Populasi menurut [5] merupakan semua orang yang menjadi sumber pengambilan sampel, yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai mutu dan kepribadian eksklusif yang ditetapkan oleh pengamat untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi yang dipakai pada penelitian ini ialah seluruh murid kelas V SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo yang berjumlah 77 murid.

Sebaliknya sampel merupakan beberapa dari populasi yang akan diteliti. Sampel menurut [5] mendefinisikan sampel merupakan selaku bagian kecil dari badan populasi yang didapatkan dengan cara kebijakan khusus maka sanggup mewakili populasi itu. Dalam pegamatan ini sampelnya merupakan siswa kelas V A dan V B SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo. Pada penelitian ini pengumpulan sampel dilakukan dengan mengenakan teknik *Probability Sampling*. *Probability Sampling* adalah teknik pengumpulan sampel buat memilih anggota sampel dengan membagikan peluang yang serupa pada tiap faktor atau anggota populasi [6].

Berdasarkan teknik pengambilan sampel tersebut, maka jenis sampel yang akan dikenakan dalam penelitian ini yakni *Simple Random Sampling* ataupun teknik pemungutan anggota sampel yang dicoba dengan cara random tanpa mencermati jenjang strata dari populasi. Diharapkan hal ini dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian dan memperoleh hasil penelitian.

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yakni dengan metode tes yang meliputi pertanyaan-pertanyaan ataupun soal-soal pilihan ganda 20 yang bermaksud buat mengenali keahlian seorang siswa. Tes dilaksanakan sebanyak satu kali, yaitu dalam bentuk *posttest* kepada dua kelas yang berbeda yaitu pada kelas VA selaku kelas kontrol serta pada kelas VB selaku kelas eksperimen diberikan pada akhir pembelajaran.

Teknik analisis data yang dirancang untuk mengetahui adakah pemanfaatan media video animasi terhadap hasil belajar sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo. Pengambilan keputusan ada tidaknya pemanfaatan dari penggunaan media video animasi tersebut dengan teknik menguji hipotesis, pengujian ini memakai Uji-t. Akan tetapi sebelumnya peneliti wajibenuhi uji prasyarat analisis, yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Analisa data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS tipe 24.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian ini penulis hendak menguraikan informasi data dan hasil pembahasan tentang “Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar”.

Peneliti melaksanakan penelitian dengan mempraktikkan pembelajaran menggunakan media video animasi pada kategori kelas eksperimen dan dengan mempraktikkan pembelajaran menggunakan media gambar pada kategori kelas kontrol, kemudian mengolah data yang didapatkan tersebut untuk mengetahui pemanfaatan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil perhitungan uji langkah analisis data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Jenis Data		Pre-test		Post-test	
Kelompok		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
N		25	27	25	27
Mean		63.00	64.26	84.40	72.96
Std Dev				6.665	8.234
Uji Homogenitas (Levene Statistic)	Sig.	0.140		0,173	
	Keterangan	Homogen		Homogen	
Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)	sig			0.029	0.078
	Keterangan			Tidak Normal	Normal
Uji Hipotesis (Mann-Whitney (U-Test))	Sig.			0,000	
	Keterangan			Signifikan	

Hasil penelitian ini menemukan jika rata-rata nilai hasil *posttest* pada kategori kelas eksperimen lebih besar dibandingkan di kelas kontrol. Setelah diperoleh hasil *posttest* maka harus dilakukannya uji analisis prasyarat dengan menggunakan uji normalitas guna memastikan apakah data berdistribusi normal atau tidak normal.

Uji normalitas memakai *Kolmogorow-Smimov*. Pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 24 dengan taraf signifikan  $> 0.05$  dianggap sebagai data yang normal. Setelah dilakukan uji normalitas nilai signifikansi menunjukkan bahwa angka setelah uji (*posttest*) pada kelas eksperimen  $0.029 < 0.05$  untuk kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi pada *posttest*  $0.078 > 0.05$ . Dari hasil membuktikan bahwa data pada kategori kelas eksperimen tidak berdistribusi normal dan data pada kategori kelas kontrol berdistribusi normal. Sesuai statistika, jika data salah satu tidak normal dan tidak memenuhi syarat normalitas maka selanjutnya bisa dilakukan dengan analisis non parametik.

Sekarang setelah kita mengetahui hasil data uji normalitas langkah berikutnya melihat hasil uji keseragaman atau homogenitas. Pengujian homogenitas yang digunakan yaitu uji *homogeneity of variances*. Dasar pengambilan ketetapan uji homogenitas yakni apabila nilai sig  $> 0.05$  sehingga bisa dikatakan jika varian data adalah homogeny. Setelah dilakukan uji homogenitas nilai signifikansi menunjukkan angka  $0.173 > 0.05$ , dari sini kita dapat merumuskan jika varians data *posttest* kategori kelas eksperimen serta kategori kelas kontrol yakni serupa atau homogen dan dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana rumusan masalah dalam penelitian ini. Perhitungan uji hipotesis dilakukan guna mengetahui perbedaan hasil belajar antara kategori kelas eksperimen serta kategori kelas kontrol. Hasil uji normalitas membuktikan jika beberapa data berdistribusi tidak normal serta mempunyai varians data homogen. Hal itu maka kemudian dapat dilanjutkan dengan memakai Uji *Mann-Whitney (U-Test)*. Uji ini ialah uji non parametik sebagai pengganti Uji-t.

Berdasarkan hasil pada perhitungan uji *Mann-Whitney* menggunakan aplikasi SPSS 24 didapatkan nilai angka *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0.000 dengan nilai probabilitas signifikansi  $\alpha$  yaitu  $< 0.05$ , dengan demikian, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, maka diketahui kalau ada perbandingan dari hasil belajar siswa pada materi tentang sistem pencernaan manusia memanfaatkan media video animasi berbeda dengan hasil belajar siswa yang memanfaatkan media gambar. Artinya pembelajaran memanfaatkan media video animasi mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar sistem pencernaan manusia.

Jika melihat hasil dari penelitian kelas eksperimen tersebut, hasil belajar murid yang memanfaatkan media video animasi lebih besar dibanding dengan hasil belajar murid pada kelas kontrol yang memanfaatkan media gambar. Pada saat perlakuan atau pembelajaran memanfaatkan media video animasi ini membagikan pengalaman belajar yang berlainan dengan cara belajar yang umum dirasakan anak didik di sekolah dengan menerapkan media konvensional yang terdapat di buku.

Perbedaan antara kategori kelas kontrol serta kategori kelas eksperimen bisa dilihat dari cara siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya itu, dapat pula diamati dari hasil belajar siswa, jika pada kelas kontrol siswa dalam pembelajaran terlihat lebih pasif dikarenakan media yang digunakan belum

bisa sepenuhnya membuat siswa paham akan materi tentang sistem pencernaan pada manusia, sedangkan pada kelas eksperimen dalam penggunaan medianya lebih modern dengan menampilkan video berupa animasi yang bisa membikin murid lebih gampang menguasai serta menerima materi pembelajaran.

Melalui media video animasi siswa bisa mengamati modul yang lebih jelas pada proses-proses sistem pencernaan manusia. Dalam media video animasi ini, anda mampu melihat bagaimana bentuk organ-organ yang terdapat dalam badan yang menolong dalam cara pencernaan hingga makanan diganti jadi pangkal tenaga untuk tubuh sampai jadi feses yang sedia untuk dikeluarkan.

Hal ini sejalan yang dikatakan oleh Limbong & Janner [7] bahwa karakter dari media video animasi ini membuat objek yang tampak hidup di sebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah secara teratur atau muncul secara bergantian. Subjek dalam lukisan dapat berbentuk teks, wujud objek, warna dan dampak khusus.

Media video animasi mempunyai keunggulan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran jadi lebih menarik perhatian bagi murid, perihal ini pula cocok dengan pendapat Yunita Liza [8] mengenai fungsi media video animasi yaitu menambah variasi penyajian materi, bisa memunculkan antusias, semangat, dan menghindari kejenuhan murid dalam belajar, serta membagikan pengalaman yang lebih aktual untuk perihal yang barangkali abstrak dan membagikan dorongan serta mendesak reaksi siswa dalam pembelajaran.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan pada hasil penelitian serta ulasan pembahasan yang sudah disusun pada uraian di atas, bisa disimpulkan jika pemanfaatan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia kategori kelas eksperimen. Hal ini dinyatakan dari hasil yang didapatkan membuktikan Nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0.000 dengan nilai probabilitas signifikansi  $\alpha$  yaitu  $< 0.05$ . Oleh sebab itu, hasil membuktikan jika  $H_0$  ditolak.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Wahyu., Putu, Bagiana Putra., & I Gusti, Agung, Ayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar," *Mimb. Ilmu*, vol. 26 (1), pp. 174–185, 2021.
  - [2] I. Puspita, "Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 di SMPN 9 Tangerang Selatan (Skripsi)," Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2017.
  - [3] I. M. Suryanata, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar," Universitas Ganesha Bali, 2014.
  - [4] H. Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2011.
  - [5] Tarjo, *Metode Penelitian Sistem 3x Baca*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2019.
  - [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
  - [7] S. Limbong, Tonni., & Janner, *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
  - [8] L. Yunita, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam (Skripsi)," Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam, 2017.
-