

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PERKALIAN
PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR**

Ferola Dwi Andarsa¹, Masniladevi²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

1feroladwiandarsaa@gmail.com,

2masniladevi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in multiplication, caused by the use of less varied and engaging learning media. This study aims to determine the differences in learning outcomes of third-grade elementary school students in multiplication between learning using animated video media and conventional learning. This type of research used a quantitative study with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The study sample consisted of two classes: third-grade students of SDN 22 Ujung Gurun as the experimental class and third-grade students of SDN 24 Ujung Gurun as the control class. Data collection techniques used learning outcome tests in the form of pretests and posttests. Data were analyzed through prerequisite tests and hypothesis testing using SPSS. Based on the results, the experimental class's average score was higher at 76,75 compared to the control class's score of 62,22. After testing the hypothesis, the t-test showed a significant value (2-tailed) of 0,002 < 0,05. Thus, H_0 was rejected and H_1 was accepted. Therefore, it can be concluded that there is a difference in the learning outcomes of third-grade elementary school students on multiplication between learning using animated videos and conventional learning. This finding indicates that the use of animated videos is effective in improving students' understanding of multiplication concepts and learning outcomes.

Keywords: animated videos, learning outcomes, multiplication

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi konsep perkalian yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen menggunakan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas III SDN 22 Ujung Gurun sebagai kelas eksperimen dan kelas III SDN 24 Ujung Gurun sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis melalui uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu

sebesar 76,75 dibandingkan kelas kontrol sebesar 62,22. Setelah dilakukan pengujian hipotesis diperoleh uji t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar pada materi perkalian antara pembelajaran menggunakan video animasi dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Video Animasi, Perkalian

A. Pendahuluan

Matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan (Kurniawati dan Masniladevi 2023). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perkuliahan. Matematika merupakan ilmu yang kebenarannya bersifat objektif, sehingga sangat penting bagi peserta didik untuk memahami konsep-konsep dasarnya secara mendalam agar mereka mampu menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, konsep harus dipahami terlebih dahulu agar peserta didik dapat menyelesaikan soal-soal dengan lebih mudah (Aminatu Rahma 2020). Salah satu konsep yang harus dikuasai dalam pembelajaran matematika adalah konsep perkalian.

Konsep perkalian merupakan landasan penting dalam pembelajaran matematika yang bertujuan membantu peserta didik memahami bahwa perkalian adalah proses penggabungan beberapa kelompok yang sama atau pengulangan suatu bilangan (Hasanah dkk., 2022). Menurut Mukrimatin (dalam Emy Eko Wati, 2024) menyatakan bahwa konsep perkalian merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang sering dipersepsikan sulit oleh peserta didik, sehingga tidak sedikit dari mereka yang menunjukkan kurangnya motivasi dan antusiasme dalam mempelajarinya yang berakibat pada hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Sukses 2020). Pencapaian tersebut

menunjukkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat dilihat dari prestasi akademik yang diraih melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti pelaksanaan ujian, penyelesaian tugas, maupun kegiatan penilaian lainnya yang diberikan oleh guru. Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria untuk menilai tercapainya tujuan pendidikan, yang dapat diketahui melalui proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Rambe dan Masniladevi 2021)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di kelas III SDN 22 Ujung Gurun, SDN 24 Ujung Gurun, dan SDN 05 Padang Pasir, dapat diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih belum optimal, khususnya penggunaan media berbasis digital yang masih sangat terbatas. Dalam praktiknya, pembelajaran lebih sering menggunakan media konkret sederhana yang penggunaannya pun belum efektif, karena tidak semua

peserta didik dapat melihat atau mengakses media tersebut secara merata. Hal ini menyebabkan sebagian peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton, kurang variatif, dan belum mampu menarik minat serta perhatian peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu dilakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi media yang dapat diterapkan adalah media jenis audiovisual yaitu video animasi. Video animasi adalah media pembelajaran yang menampilkan rangkaian gambar yang terlihat seolah-olah bergerak hidup, disertai dengan audio yang berfungsi untuk menjelaskan materi pelajaran tertentu (Kamalia dan Rahmadhar 2023). Video animasi mampu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak atau sulit diamati secara langsung oleh peserta didik, sehingga konsep yang awalnya sulit dibayangkan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Video Animasi Terhadap

Hasil Belajar Perkalian Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Desain penelitian nonequivalent control group desain

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Sumber : (Sugiyono 2020)

Keterangan :

O₁ : Hasil pretest kelompok eksperimen

O₂ : Hasil posttest kelompok eksperimen

O₃ : Hasil pretest kelompok kontrol

O₄ : Hasil posttest kelompok kontrol

X : Kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan media video animasi

- : Pembelajaran konvensional

Populasi penelitian adalah peserta didik kelas III SDN 22 Ujung Gurun, kelas III SDN 24Ujung Gurun,

dan kelas III SDN 05 Padang Pasir. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas III SDN 22 Ujung Gurun sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 peserta didik dan kelas III SDN 24 Ujung Gurun sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 peserta didik.

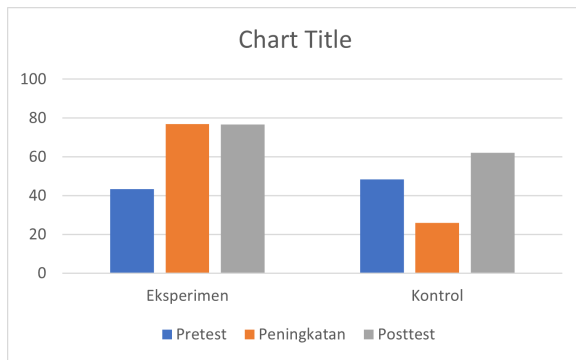
Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar pada materi konsep perkalian yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest pada kedua kelompok.

Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS dan Microsoft Excel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut merupakan grafik perbandingan nilai pretest posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Grafik 1. Perbandingan nilai pretest posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Analisis data

Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk melihat apakah data yang kita gunakan berdistribusi normal dan homogen atau tidak. Data yang digunakan adalah nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan untuk uji normalitas ini adalah nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji normalitas nilai *posttest*

Sampel	P (sig)	alpha	Hasil
eksperimen	0,119	0,05	Normal
kontrol	0,101		

Berdasarkan hasil normalitas di atas, dapat dilihat bahwa signifikansi

posttest kelas eksperimen $0,119 > (0,05)$ dan signifikansi *posttest* kelas kontrol $0,101 > (0,05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal

Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji homogenitas nilai *posttest*

Sampel	P (sig)	alpha	Hasil
Kelas eksperimen dan kontrol	0,508	0,05	Homogen

Berdasarkan hasil homogenitas di atas, dapat dilihat bahwa signifikansi Based on Mean $0,508 > (0,05)$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Uji hipotesis

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk melihat perbedaan antar kedua kelas. Pengujian dilakukan menggunakan independent t-test. Maka untuk melakukan uji hypothesis menggunakan uji-t untuk dua kelompok data dari dua sampel yang tidak berpasangan, dengan rumus sbb :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Tabel 4. Hasil hitung uji t

Kelas	Posttest		
	N	\bar{X}	S^2
Eksperimen	28	2149	277,306
Kontrol	27	1680	295,949

Dari tabel diatas maka dapat dilihat bahwa:

$n_1 = 28$

$n_2 = 27$

$\bar{X}_1 = 2149$

$\bar{X}_2 = 1680$

$S_1^2 = 277,306$

$S_2^2 = 295,949$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{76,75 - 62,22}{\sqrt{\frac{(28 - 1)277,306 + (27 - 1)295,949}{28 + 27 - 2} \cdot \frac{1}{28} + \frac{1}{27}}}$$

$$t = \frac{14,53}{\sqrt{\frac{787,262 + 7694,674}{53} \cdot \frac{1}{28} + \frac{1}{27}}}$$

$$t = \frac{14,53}{\sqrt{(286,4516)(0,073)}}$$

$$t = \frac{14,53}{4,560} = 3,182$$

Dari perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 3,182, kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} $dk = n_1 + n_2 - 2 = 28 + 27 - 2 = 53$ dengan taraf kesalahan 5% adalah 2,006. Data dapat dikatakan berbeda apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dari perhitungan diperoleh $3,182 \geq 2,006$. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan video animasi terhadap hasil belajar perkalian di kelas III sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari penelitian dan pengujian terhadap hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa antara penggunaan video animasi dan pembelajaran konvensional memiliki perbedaan terhadap hasil belajar

peserta didik di kelas III SDN 22 Ujung Gurun dan SDN 24 Ujung Gurun. Hal ini dibuktikan dari perbedaan nilai rata – rata setelah pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peserta didik yang menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memiliki nilai rata – rata sebesar 76,75 dengan standar deviasi 16,652, sedangkan nilai rata – rata kelas kontrol adalah 62,22 dengan standar deviasi 17,203. Hal ini juga dibuktikan dari hasil uji t menggunakan SPSS dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar perkalian peserta didik kelas III sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminatu Rahma, Masniladevi. 2020. “Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Pecahan Kelas V SD.” 8.
- Emy Eko Wati, Kristi Liani Purwanti. 2024. “Journal of Integrated Elementary Education.” 4(1):71–82.
- Hasanah, Siti Rohmatul, Arissona Dia, dan Indah Sari. 2022. “1 , 2 1,2.” 08:1222–36.
- Kamalia, Addina, dan Yulia Rahmadhar. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1):362–71. doi: 10.31004/cendekia.v7i1.1564.
- Kurniawati, Indah, dan Masniladevi Masniladevi. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V SD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(2):4606–11. doi: 10.31004/jptam.v7i2.6440.
- Rambe, Bulan, dan Masniladevi. 2021. “Peningkatan Hasil Belajar Volume Bangun Ruang dan Hubungan Pangkat Tiga Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Journal of Basic Education Studies* 4(1):3847–385.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukses, Agustin. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(03):283–94.