

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Respon Siswa Kelas VII Dalam Proses Pembelajaran Matematika

Morrines Elfrida Sitompul¹, Septriana Manik², Abimanyu Pembayun³, Rara Tri Ayu⁴, Rosmaini⁵

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan

⁵ Dosen Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan,

Jl. Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Medan, Indonesia

morrinessitompul@gmail.com

Abstract

This research aims to determine student responses using animated video media at Putri Cahaya Medan Middle School. The methods used are observation, questionnaire and pretest methods. The subjects of this research were classes VII A and VII B. The indicators of student response studied were students listening to explanations of learning using media, students being active and responsive in learning, students daring to ask questions, and students daring to express opinions. Analysis of the questionnaire results shows that there is an increase in student responses to mathematics learning when using animated video-based learning media. Students felt happy with the learning atmosphere at 93.45%, students felt interested in the learning model at 90.68%, and students felt it was a bit difficult to answer the learning outcomes test questions at 86.23%. This shows that animated visualization can help students understand mathematical concepts better.

Keywords: Student Response, Animated Video Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dengan menggunakan media video animasi di SMP Putri Cahaya Medan. Metode yang digunakan adalah metode observasi, angket dan pretest. Subjek penelitian ini adalah kelas VII A dan VII B. Indikator respon siswa yang diteliti adalah siswa mendengarkan penjelasan pembelajaran menggunakan media, siswa aktif dan tanggap dalam pembelajaran, siswa berani bertanya, dan siswa berani menyampaikan pendapat. Analisis terhadap hasil angket menunjukkan terdapat peningkatan respon siswa terhadap pembelajaran matematika saat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Siswa merasa senang dengan suasana belajar sebesar 93.45 %, siswa merasa berminat terhadap terhadap model pembelajaran sebesar 90.68 %, dan siswa merasa agak sulit menjawab soal tes hasil belajar sebesar 86.23 %. Ini menunjukkan bahwa visualisasi animasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Kata kunci: Respon Siswa, Media Video Animasi.

Copyright (c) 2024 Morrines Elfrida Sitompul, Septriana Manik, Abimanyu Pembayun, Rara Tri Ayu, Rosmaini

Corresponding author: Morrines Elfrida Sitompul

Email Address: morrinessitompul@gmail.com (Jl. Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Medan, Indonesia)

Received 11 June 2024, Accepted 15 June 2024, Published 22 June 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi ini.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat tersebut dilandasi dengan perkembangan matematika di berbagai bidang. Matematika diberikan kepada siswa mulai dari SD untuk membekali siswa dalam berpikir logis dan kritis. Guru harus menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sehingga mampu memberikan materi matematika sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik dari segi fisik ataupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran di dalam proses belajar. Media pembelajaran juga sebagai wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini peserta didik. Media pembelajaran dapat juga mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, di mana media pembelajaran yang digunakan harus menarik baik dari segi tampilan dan isi seperti video animasi pembelajaran yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa kategori, yakni media audio visual, komputer, Microsoft power point, internet, multimedia, media cetak, dan media elektronik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah video. Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video animasi termasuk media audio visual. Melalui media audio visual, siswa dapat melihat dan mendengarkan film, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru. Di dalam video animasi memuat gambar-gambar yang berwarna, sehingga siswa diharapkan senang dan dapat fokus terhadap materi pelajaran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat.

METODE

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, angket dan pretest. Tempat dilaksanakannya penelitian ini di SMP Putri Cahaya Medan dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII A dan VII B.

Instrument yang digunakan adalah langkah pertama dalam pengambilan data adalah memberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan video animasi terhadap respon siswa kelas VII A dan VII B dalam proses pembelajaran matematika di SMP Putri Cahaya Medan. Saat dalam perlakuan peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa. Selanjutnya membagikan angket kepada siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yaitu merupakan analisis yang menggunakan alat perhitungan statistik. Untuk mengetahui hubungan antar variabel penelitian ini menggunakan alat regresi linear berganda. Regresi linier berganda digunakan untuk menganalisis hubungan antar variabel terikat dengan variabel bebas. Dalam pengelolaan data digunakan software dalam komputer yaitu berupa spss 25.

Uji Normalitas

Tabel 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test
Unstandardized Residual

N		23
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	18.87171116
Most Extreme	Absolute	.129
Differences	Positive	.102
	Negative	-.129
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.394
	99% Confidence Interval	Lower Bound .381
		Upper Bound .406

Sumber : SPSS

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,406 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan tes Kolmogorov Smirnov. Adapun jumlah dari sampel penelitian ini ialah > 40 . Berdasarkan tabel 1, nilai sig pada kelas kontrol didapati hasil sebesar 0,200. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan untuk kelas eksperimen, didapati hasil sig. sebesar 0,394 yang juga masuk dalam kategori berdistribusi normal. Untuk itu, dapat diketahui bahwa semua data yang diujikan berdistribusi normal karena $sig > 0,05$ tingkat signifikansi.

Tabel 2. Hasil angket respon siswa

No.	Jenis	Bentuk Respon	%
1.	Respon siswa tentang suasana belajar	Menyenangkan	93.45%
2.	Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan video animasi	Berminat	90.68%
3.	Respon siswa tentang tes hasil belajar	Agak Sulit	86.23%

Berdasarkan data Tabel 2 dapat diketahui bahwa angket respon pembelajaran menggunakan video animasi untuk semua indikator adalah positif. Siswa merasa senang dengan suasana belajar sebesar 93.45 %, siswa merasa berminat terhadap terhadap model pembelajaran sebesar 90.68 %, dan siswa merasa agak sulit menjawab soal tes hasil belajar sebesar 86.23 %.

Tabel 3. Hasil Observasi Perilaku Siswa

A	B	C	D	E
3,46%	4,12%	3,67%	1,08%	00,00%

Keterangan :

A = Jujur, B = Disiplin, C = Tanggung Jawab, D = Peduli, E = Kerjasama

Berdasarkan data Tabel 3 dapat dikemukakan bahwa secara umum perilaku ilmiah siswa berada pada kategori baik untuk semua aspek, namun masih perlu diberikan perhatian pada beberapa siswa yang mendapat penilaian cukup.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi bilangan bulat.

1. Terdapat peningkatan respon siswa terhadap pembelajaran matematika saat menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Ini menunjukkan bahwa visualisasi animasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik.
2. Respon siswa terhadap media video animasi dalam pembelajaran matematika cenderung positif. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih tertarik, terlibat, dan termotivasi dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media tersebut.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi cenderung memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika, memperkuat keterlibatan mereka dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.
4. Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan respon siswa dalam pembelajaran matematika, faktor-faktor lain seperti kualitas pengajaran guru, dukungan lingkungan belajar, dan motivasi siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan respon siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi bilangan bulat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga kami masih diberikan kesempatan dan kesehatan untuk dapat menyelesaikan tugas Mini Riset ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Respon Siswa Kelas VII Dalam Proses Pembelajaran Matematika". Semoga jurnal ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan para pembaca.

Kami menyadari bahwa tugas ini masih jauh dari kata sempurna, karena masih banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, kami meminta maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan dan pengempurnaan kedepannya.

Akhir kata kami mengucapkan selamat membaca dan semoga jurnal ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya bagi para pembaca.

REFERENSI

- Angraini, V. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 10(2), 54-62.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322-2329.
- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan animasi menggunakan aplikasi swishmax. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 10-19.
- Iwantara, I. W., Sadia, I. W., & Suma, K. (2014). Pengaruh penggunaan media video youtube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 1(1), 134-145.
- Hariati, P. N. S.
- Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap respon siswa dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18-22.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon siswa terhadap penggunaan video youtube sebagai media pembelajaran daring matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153-162.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika sma dengan aplikasi animaker pada materi vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374-1386.
- Sumilat, J. M., Kumolontang, D., & Rompah, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7159-7167.