LAPORAN JURNAL PENELITIAN

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR TIK SISWA SMA DHARMAWANGSA MEDAN

Indah Syasmita, Fauzi, Angga Syaputra

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
AMAL BAKTI SUMATERA UTARA
MEDAN
2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN JURNAL PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN AMAL BAKTI

1. Judul : Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar TIK Siswa SMA Dharmawangsa Medan.
2. Penulis : Indah Syasmita, Fauzi, Angga Syaputra
3. Sumber Dana : STKIP Amal Bakti

Mengetahui,
Ketua LPPM

Azizah Yusra Amaliyah Hrp, M.Pd
NIDN. 0119049401

Peneliti

Indah Syasmita, M.Pd
NIDN. 0115089501

Menyetujui,
Ketua STKIP Amal Bakti

Dr. Ahmad Calam, MA
NIDN. 0116026802

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya. Serta Sholawat dan Salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Alhamdulillahirabbil'alaamiin, laporan jurnal penelitian dengan judul "Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar TIK Siswa SMA Dharmawangsa Medan..

Laporan jurnal penelitian ini dapat terlaksana atas dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ketua STKIP Amal Bakti
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STKIP Amal Bakti

Kami berharap bahwa kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan semoga dapat berlanjut dengan program lain yang dapat berkontribusi pada peningkatan keilmuan dan kemaslahatan umat. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Maret 2025

Indah Syasmita, M.Pd

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
BAB I PENDAHULUAN 1
BAB II KAJIAN TEORITIS 8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 15
A. Hasil Penelitian 15
B. Pembahasan 20
BAB V SIMPULAN 22
DAFTAR PUSTAKA 23

BAB I
PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diterima siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Ketiga lingkungan pendidikan mempunyai peran masing-masing dalam proses pendidikan sehingga dapat menunjang tercapainya pendidikan bagi siswa. Pendidikan dapat menimbulkan perubahan dalam diri yang memungkinkan yang berfungsi secara nyata untuk dijadikan bekal hidup bermasyarakat. Siswa dapat menjadi individu yang tangguh dan berkarakter melalui pendidikan (Trisharsiwi dalam Ayuningtiyas dan Hidayati, 2021: 1136).

Dalam lingkungan pendidikan tidak terlepas dengan adanya proses interaksi antara siswa, guru dan juga sumber belajar. Menurut Nuraini, dkk (2021:33) interaksi antara siswa, guru dan sumber belajar disebut pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu susunan terdiri atas unsur-unsur yaitu tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran, sumber belajar, dan kegiatan belajar mengajar serta evaluasi.

Pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting dimiliki seorang tenaga pengajar, yaitu unsur metode pembelajaran dan juga unsur media pembelajaran. Keduanya memiliki saling keterkaitan, pemilihan dan pengunaan suatu metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap jenis media ajar yang akan digunakan dan tentunya juga berdampak terhadap kemampuan siswa (Ani Cahyadi, 2019:64). Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru tergantung pada tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik (siswa) dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

TIK merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran TIK di sekolah menekankan pada pemahaman alam sekitar. Pembelajaran IPA bagi siswa untuk menyelidiki dan meneliti alam sekitarnya, karena melalui pembelajaran TIK siswa dilatih untuk berfikir melakukan pengamatan dan melakukan percobaan. Pembelajaran TIK diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan TIK perlu dilakukan oleh guru secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.

Dalam pembelajaran TIK diharapkan adanya pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep TIK dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana, dengan demikian dalam pembelajaran TIK siswa mampu mengamati melalui panca indra. Siswa mampu menjelaskan suatu kejadian atau benda, benda ataupun hasil pengamatan yang dilakukan oleh siswa dan siswa mampu turut serta dalam proses pembelajaran yang bersifat dua arah. Pada pembelajaran TIK di sekolah sebagian guru sudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran namun masih ada sebagian guru yang belum menggunakan dan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang belum maksimal.

SMA Dharmawangsa Medan adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Medan, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatan pembelajaran di SMA Dharmawangsa Medan masih menggunakan proses pembelajaran yang menggunakan moteode experiment dan Kelas Kontrol. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa SMA Dharmawangsa Medan, masih banyak siswa yang kurang memahami dalam materi pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran. Salah satunya

disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang berinovasi dan bervariasi.

Guru belum dapat mengelola atau menciptakan iklim belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan beragam gaya belajar siswa. Tidak ada kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk mempraktikan dan mengaitkan teori yang sedang dipelajari dengan kehidupan sehari-harinya. Sehingga pembelajaran menjadi membosankan, kurang bermakna dan materi pelajaran menjadi mudah dilupakan oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tersebut, diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang dapat digunakan yang mampu membuat proses belajar mengajar menarik ialah media pembelajaran video animasi.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dapat mempersiapkan sumber daya manusia melalui pendidikan yang berkualitas. Melalui media Video animasi diharapkan ada peningkatan dalam proses pembelajaran bahasa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, terutama dalam hal peningkatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan pengetahuan alam dan sosial menggunkana media Vidio Animasi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu ini untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap pemahaman siswa di SMA Dharmawangsa Medan.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arsyad, 2017). Peran media pembelajaran sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell (2015), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menjadikan materi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

2) Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

a. Definisi Video Animasi

Video animasi adalah serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurutan dengan cepat untuk menciptakan ilusi gerakan (Rusman, 2018). Dalam konteks pendidikan, video animasi digunakan untuk menyajikan materi pelajaran secara visual, dinamis, dan menarik. Kelebihan video animasi terletak pada kemampuannya untuk menyederhanakan konsep yang kompleks, memvisualisasikan proses yang abstrak, dan menarik perhatian siswa melalui elemen narasi dan visual yang kreatif (Mayer, 2009).

b. Karakteristik dan Keunggulan Video Animasi dalam Pembelajaran

Video animasi memiliki beberapa karakteristik yang menjadikannya media pembelajaran yang efektif:

- Visual yang Menarik: Kombinasi warna, bentuk, dan gerakan yang menarik perhatian siswa.
- Narasi dan Audio yang Jelas: Suara narator dan efek audio dapat memperkuat pemahaman konsep.
- Penyederhanaan Konsep: Mampu menjelaskan materi yang sulit atau abstrak menjadi lebih mudah dicerna melalui visualisasi.
- Fleksibilitas Waktu dan Ruang: Dapat diakses berulang kali kapan saja dan di mana saja.
- Meningkatkan Retensi Informasi: Informasi yang disajikan secara visual dan auditori cenderung lebih mudah diingat oleh siswa (Clark & Mayer, 2016).

Menurut Dale (1969) dalam kerucut pengalamannya (Cone of Experience), pembelajaran melalui media visual seperti video menempatkan siswa pada pengalaman melihat dan mendengar, yang lebih konkret dibandingkan hanya sekadar membaca atau mendengarkan ceramah. Hal ini mendukung peningkatan pemahaman dan retensi informasi.

3) Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning - CTML)

Mayer (2009) melalui Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (CTML) menjelaskan bagaimana manusia belajar dari pesan-pesan yang disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar. Teori ini memiliki tiga asumsi utama:

- Dua Saluran (Dual Channels): Manusia memiliki dua saluran terpisah untuk memproses informasi, yaitu saluran visual (untuk gambar) dan saluran auditori (untuk kata-kata).

- Kapasitas Terbatas (Limited Capacity): Setiap saluran memiliki kapasitas terbatas dalam memproses informasi pada satu waktu.
- Pembelajaran Aktif (Active Processing): Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika pembelajar secara aktif memilih, mengatur, dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Pemanfaatan video animasi yang baik akan mengoptimalkan kedua saluran (visual dan auditori) tanpa membebani kapasitas kognitif siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

4) Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman belajar (Bloom, dkk., 1956). Hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga mencakup perubahan dalam aspek afektif (sikap dan nilai) dan psikomotorik (keterampilan). Sudjana (2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

5) Aspek Hasil Belajar

Menurut Taxonomy Bloom (revisi Anderson & Krathwohl, 2001), hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah utama:

a. **Ranah Kognitif**: Meliputi kemampuan berpikir, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Ini adalah fokus utama dalam pengukuran hasil belajar TIK yang seringkali melibatkan pemahaman konsep dan kemampuan aplikasi.

b. **Ranah Afektif**: Meliputi sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Meskipun tidak menjadi fokus utama dalam penelitian ini, motivasi dan minat dapat memengaruhi ranah kognitif.

c. **Ranah Psikomotorik**: Meliputi keterampilan fisik, koordinasi, dan kemampuan motorik. Dalam TIK, ini bisa berarti keterampilan mengoperasikan perangkat lunak atau keras.

6) Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Mata pelajaran TIK di SMA bertujuan untuk membekali siswa dengan kompetensi digital yang relevan dengan perkembangan zaman. Kurikulum TIK seringkali mencakup materi seperti pengenalan perangkat keras dan lunak, dasar-dasar jaringan komputer, pengolahan data, internet sehat, dan literasi digital (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2018). Pembelajaran TIK sangat membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak, karena banyak materi yang bersifat prosedural dan konseptual.

7) Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar TIK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar TIK siswa. Beberapa argumen pendukungnya adalah:

1. **Peningkatan Minat dan Motivasi**: Visualisasi yang menarik dan narasi yang jelas dalam video animasi dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar TIK yang seringkali dianggap sulit atau membosankan. Ketika siswa termotivasi, mereka cenderung lebih fokus dan aktif dalam proses pembelajaran (Keller, 2010).

2. **Penyederhanaan Konsep Abstrak**: Konsep TIK seperti cara kerja jaringan, algoritma, atau struktur data yang sulit dibayangkan secara verbal dapat divisualisasikan dengan jelas melalui animasi, sehingga siswa lebih mudah memahami (Mayer, 2009).

3. **Peningkatan Retensi Informasi**: Informasi yang disajikan melalui kombinasi visual dan auditori dalam video animasi akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang siswa, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar kognitif (Clark & Mayer, 2016).

4. **Fleksibilitas Belajar**: Siswa dapat mengulang video animasi berkali-kali untuk menguasai materi yang belum dipahami sepenuhnya, yang mendukung pembelajaran mandiri dan penyesuaian dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang melakukan penyelidikan terorganisir tentang fenomena melalui pengumpulan data numerik dengan pelaksanaan teknik statistik, matematika atau komputasi (Wiratna, 2014:39). Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivis digunakan untuk meneliti pada populasi sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016:13). Pada penelitian ini menggunakan kajian pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki beberapa kesamaan. Peneliti menggunakannya sebagai bahan rujukan dan referensi tambahan selain buku, jurnal, artikel dan internet. Tujuan lain yaitu sebagai bahan acuan bacaan penulis agar tidak terjadi plagiasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Dharmawangsa Medan. Pada kelas 5 yang berjumlah 50 orang yang terdiri dari 25 kelas Control dan 25 Kelas Eksperimen. Populasi penelitian ini relatif kecil dan dapat dijangkau, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono (2015:124).

Teknik Pengumpulan Data yaitu: *1) Observasi:* Observasi merupakan cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan (Djaali, H., & Muljono, 2008:16). Jika di lihat dari perencanaannya, observasi dibagi menjadi observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur. Observasi terstruktur adalah teknik observasi yang sudah direncanakan secara rinci apa yang akan diobservasi dan bagaimana pengukuran akan dicatat oleh peneliti dan observasi tidak terstruktur adalah observasi yang

tidak direncakan secara sistematis terlebih dahulu apa yang akan diobservasi; *2) Tes*: Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes objektif terdiri dari 20 soal pilihan ganda bentuk jawaban, yaitu: jawaban benar-benar, menjodohkan, dan pilihan ganda (Sugiyono, 2016:65). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa pretest (sebelum diberi perlakuan) dan posttest (setelah diberi perlakuan); dan *3) Dokumentasi:* Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data awal seperti Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dalam bentuk gambar dari kegiatan pembelajaran.

Uji Normalitas Data Analisis data yang pertama dalam penelitian menggunakan uji normalitas data yang bertujuan untuk menguji data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan dalam uji normalitas data yaitu metode Shapiro-Wilk, metode ini dipilih dengan alasan dapat digunakan untuk sampel yang berjumlah kecil. Dalam penerapan uji normalitas dengan menggunakan metode ini akan diteliti dengan menggunakan aplikasi statistik SPSS 25.

BAB IV

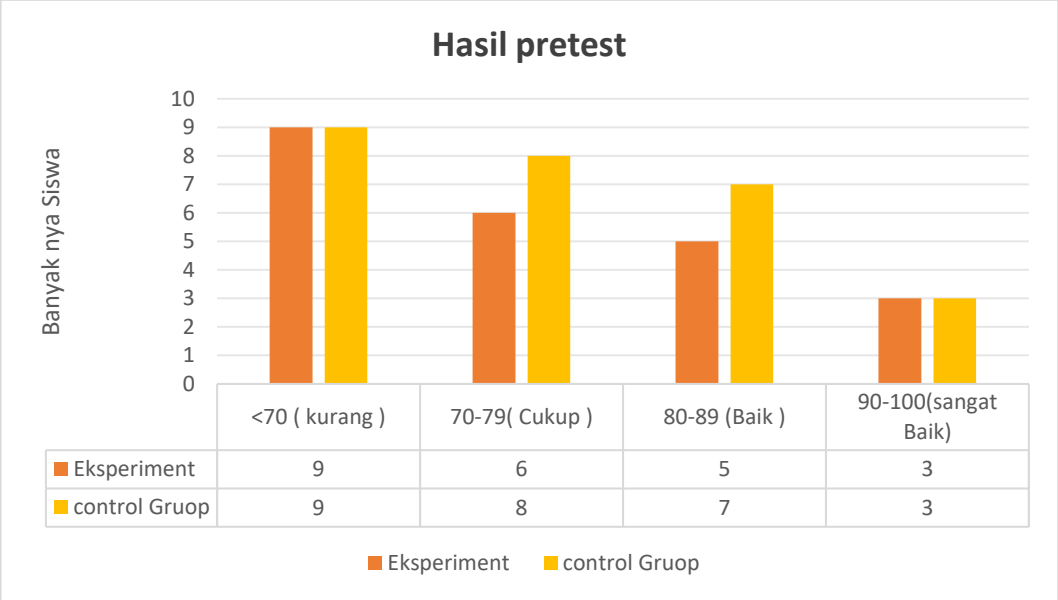
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

a) Pretest

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada 28 Februari sampai dengan 28 Mei 2023. Hari pelaksanaan tes dilakukan Senin 06 Maret 2023 di kelas SMA Dharmawangsa Medan melalui eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media video animasi. Kemudian tes dilakukan pada 08 Maret 2023 di kelas kontrol tanpa menggunakan media video animasi. Hasil Pretset Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Penelitian ini dapat di lihat pada gambar 1 berikut:



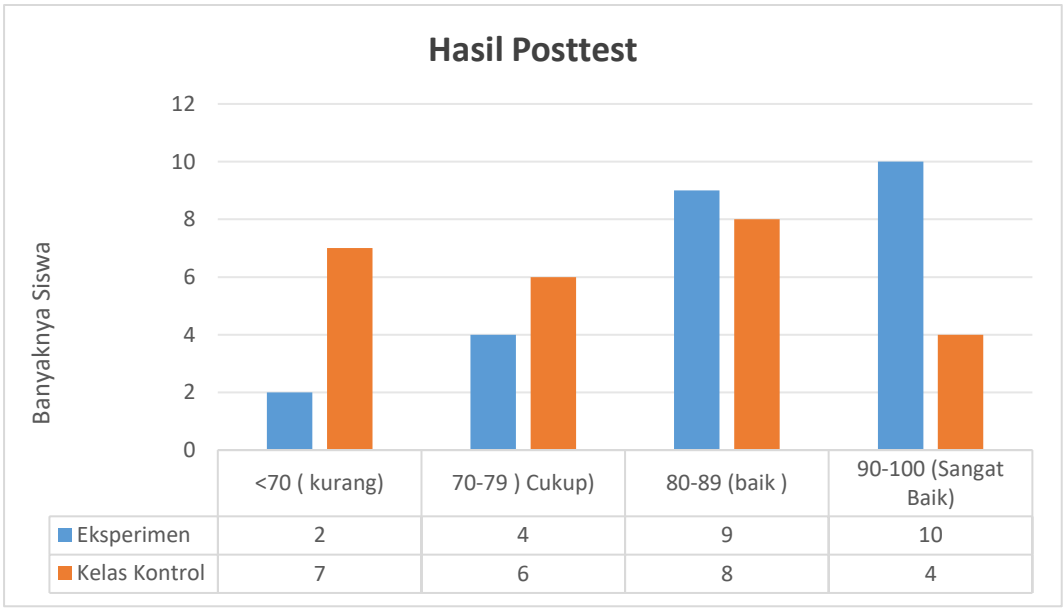
Gambar 3.1 Diagram Frekuensi Hasil Pretest kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 3.1, dapat dilihat bahwa hasil Prestest kelas experimen dan kelas Kontrol berada pada tentan <70 - 70-79. Hasil pretest kelas Exprerimen terlihat sama kelas kontrol di rentan <70 dan 90-100. sementara, hasil Pretset kelas Kontrol terlihat unggul

dibandingakan kelas eksperimen pada rentan 70-79 dan 80-89. hal ini menunjukan bahwa, hasil pretest kelas eksperimwn lebih rendah dibandingkan hasil pretest kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

b) Posttest

Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut:



Gambar 3.2 Diagram Frekuensi hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 4.2, dapat dilihat bahwa hasil Posttest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol <70 sampai 100. Hasil Posttest kelas eksperiment terlihat lebih unggul dibandingkan kelas Kontrol di rentang 70-79, 80-89 dan 90-100 dan <70 menunujkan kelas eksperimen mengalami penurunan siswa yang mendapat nilai dibawah <70 sedangkan kelas kontrol masih berada di angkat 7 siswa yang mendapatkan nilai di bawah <70. hasil kelas Posttest setelah mendapat tindakan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

c) Hasil Pretest dan Posttest

Berdasakrkan hasil pretest dan Posttest yang telah dijabarkan sebelumnya, maka diperoleh hasil rekapitulasi seperti yang ditunjukan pada Table 3.1 berikut :

Table 3.1 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas aEksperimen dan Kelas Kontrol

Pemusatan dan penyebaran data	Pretest		Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai terendah	26.00	26.00	46.00	36.00
Nilai tertinggi	76.00	80.00	96.00	93.00
Rata -rata	51.92	62.47	71.44	62.47
Modus	56.00	60.00	70.00	70.00
Median	53.00	56.00	71.50	60.00
Standar Deviasi	11.32	16.26	13.44	16.26

Berdasarkan Table 3.1 di atas dapat dilihat bahwa nilai terendah Pretest kelas Eksperimen dan kelas Kontrol adalah sama, yaitu 26.00. sementara nilai tertinggi Pretest Kelas Eksperimen adalah 76,00m lebih rendah dibandingkan dengan kelas Kontrol, yaitu 80,00. Nilai Rata-rata Pretest kelas eksperimen 51.92, lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata -rata kelas kontrol 62.47. nilai yang sering muncul atau modus berdasarkan nilai pretest yang di peroleh siswa adalah 56.00 untuk kelas Eksperimen dan 60.00 untuk kelas kontrol. Nilai tengah atau medium pada pretest dari kelas Eksperimen adalah 63.00. sedangkan kelas Kontrol 56.00 Nilai standar devisiasi pretest pada kelas eksperimen yaitu sebersar 11.32 dan kelas kontrol sebesar 16.26. Table di atas menunjukan bahwa kelas kontrol tidak menunjukan adanya selisih kenaikan nilai rata -rata, namun kelas pada eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rat dengan selisih Pretest dan Posttest sebesar 19.52. Hal ini menunjukan kelas eksperimen yang

diberkan perlakukan berupa pembelajaran dengan menggunakan Vidio Animasi memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional.

2. Hasil Analisis Statistika Inferensial

a) Hasil Uji Normalitas

Normalitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang diteliti berdistrbusi normal atau tidak. Teknik pengujian dilakukan dengan menggunakan uji liliefors. Ada dua jenis uji normalitas yaitu:

- Uji Normalitas untuk Kelas Kontrol

Dalam uji normalitas akan dilakukan dengan bantuan SPSS. Hasil output uji normalitas pada SPSS dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Output Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol pada SPSS

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Faktor	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Kontrol	,125	15	,200	,952	15	,551

Berdasarkan analisis output uji normalitas pada SPSS nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas V B sebagai kelas kontrol merupakan kelas yang berdistribusi normal.

- Uji Normalitas untuk Kelas Eksperimen

Hasil output uji normalitas kelas eksperimen pada SPSS dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Output Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen pada SPSS

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Faktor	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Kontrol	,229	15	,034	,911	15	,141

Berdasarkan analisis output uji normalitas pada SPSS nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelas V A sebagai kelas eksperimen merupakan kelas yang berdistribusi normal

b) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi dengan varian yang homogen. Perhitungan uji homogenitas menggunakan software SPSS v.22 adalah dengan Uji Levene statistics. Cara menafsirkan uji levene ini adalah, jika nilai Levene statistic > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen.

c) Hasil Uji T-Tes

Uji Independent Sample T-Test merupakan bagian dari statistik inferensial parametrik (Uji Beda). Dalam statistik parametrik terdapat syarat- syarat yang harus terpenuhi sebelum dilakukannya pengujian (dalam hal ini Uji Independent Sample T-Test). Oleh karena itu, syarat- syarat yang diperlukan sebelum melakukan Uji Independent Sample T- Test:

1. Data yang di uji adalah data kuantitatif (data interval atau data rasio)
2. Data harus di uji normalitas dan hasilnya harus berdistribusi normal
3. Data harus sejenis atau homogen Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, yaitu:

H_0: Tidak ada pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar TIK pada materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar anak kelas V SMA Dharmawangsa Medan.

H_1: Ada pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar TIK pada materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar anak kelas V SMA Dharmawangsa Medan.

B. Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian, maka diperoleh data hasil penelitian. Hasil post-test menunjukan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda yaitu kelas eksperimen sebesar 80.13 dan kelas kontrol 69.4. Dan setelah dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, kedua sampel tersebut dinyatakan berdistribusi normal atau homogen sehingga dapat dilakukan penelitian pada kedua sampel. Hasil ini menggambarkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran menggunakan model konvensional.

Perbedaan hasil belajar TIK pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol karena pada kelas eksperimen menggunakan media yang dapat memberikan keuntungan baik bagi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang diberikan oleh guru. Media video animasi memberikan keaktifan siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru di kelas V SMA Dharmawangsa Medan di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran TIK pada materi Bagaimana Aku Tumbuh Besar.

Pada pembelajaran model konvensional siswa kurang antusias dalam pembelajaran, karena guru hanya sekedar menerangkan materi. Sehingga pada waktu mengerjakan soal latihan hanya siswa yang pandai saja yang serius mengerjakan soal yang diberikan oleh guru,

sedangkan yang lainnya asyik bercanda dengan teman lainnya. Selain itu siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Sehingga ini dapat menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak konsentrasi yang menyebabkan pembelajaran tidak efekif. Secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi menunjukkan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran model konvensional. Jadi, media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar TIK.

BAB V

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar TIK siswa kelas V SMA Dharmawangsa Medan. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata post-test hasil belajar TIK pada kelas eksperimen yaitu 80,13 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 69,4.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E–Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 1214-1222.

Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Aldizar, A. (2017). Membangun Guru Kreatif. *Surakarta: Sinergi Prima Magna*.

Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(1), 37.

Ani Cahyadi, M. P. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang: Laksita Indonesia

Arikunto, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Astuti, D. (2016). EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MEMBUAT BUSANA WANITA SISWA SMK IBU KARTINI SEMARANG (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

Ayuningtyas, A., & Hidayati, H. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Bangunharjo Bantul Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, *7*(2).

Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. PT Remaja Rosdakarya.

Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, *1*(1), 15-28.

Djaali, H., & Muljono, P. (2008). Pengukuran dalam bidang pendidikan. Grasindo.

Furchan, A. (2004). Pengantar penelitian dalam pendidikan. Pustaka Pelajar.

Heryanto, & Fradilla, D. (2021). Hubungan Guru Kreatif Dan Inovatif Dalam Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 106833 Desa Wonosari Tanjung Morawa Deli Serdang. Jurnal Ilmiah Fakultas KIP Universitas, 5(1), 17.

Ismail. (2019). Guru Kreatif; Suatu Tinjauan Teoritis. Jurnal Kajian Islam & Pendidikan, 11(2), 26–27.

Jannah, N. (2017). Efektivitas penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi pokok pesawat sederhana di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara (Doctoral dissertation, UIN Walisongo).

Johari, A. (2014). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Kadir, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mengajar Melalui Pelatihan Model Assure Dengan Pendekatan Scientific Pada Mgmp Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Indragiri Hulu Tahun 2017. *Akademika: Jurnal*

Keagamaan dan Pendidikan, *14*(1), 1-19.

Mahmud, H., Isnanto, I., & Sugeha, J. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *8*(2), 779-784.

Melinia, S., Saputra, H. H., & Oktaviyanti, I. (2022). Identifikasi faktor-faktor penyebab kesulitan belajar pada keterampilan membaca pemahaman. *Journal of Classroom Action Research*, *1*(1), 158-163.

Monawati, Fauzi. Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pesona Dasar. Vol.6 No.2, Oktober 2018.

Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pesona Dasar, 6(2), 33–43. https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195

Nuraini, M. F., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33-40.

Rahmatika, A. W., & Nadlir, N. (2023). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Berbasis Digital pada Fiqih Kurikulum Merdeka di MI. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8(3), 763-768.

Relisa, Yunita Murdyaningrum, and Siska Lismayanti. "Kreativitas Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013,". Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.

Rifda, E. T., Maulana, E., & Khafid, A. (2023, July). Pemanfaatan Media Evaluasi Digital Pembelajaran IPA MI/SD Materi Bunyi Dalam Membentuk Milenial Kreatif. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI* (Vol. 2, pp. 54-63).

Rodiyana R. (2018). "Pengaruh Penerapan Strategi Quantum Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep". Jurnal Cakrawala Pendas. 4, (2), hlm. 45-57

Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. Jurnal Sinektik, 6(1), 10-17.

Sagala. Syaiful. 2017. Konsep Dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Sakdiah, Halimatus. 2022. Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual di Masa Pandemi Covid 19. Bandung: Media Sains Indonesia.

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. Mahesa, 1 (1), 242–248.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. W. (2014). Metodelogi penelitian. Pustaka Baru Press.

Sulfiana. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid Sd Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru SekolahDasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Suryadi, Ahmad. 2020. Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2. Sukabumi: CV Jejak.

Suwartono. (2014). Dasar-Dasar Metode Penelitian. Andi Offset.

Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2021). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 1(1), 10-28.

Widiasworo, E. (2017). Rahasia Menjadi Guru Idola: Panduan Memaksimalkan Proses Belajar Mengajar Secara Kreatif dan Interaktif (Cetakan 2). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Yusuf, A. M. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan. Prenamedia Group.